Project Proposal

Team pippo

Prepared for: Trenz Pruca, Title

Prepared by: Urna Semper, Job Title

29 March 2017

Proposal numero: 123-4567

Membri del team

Team pippo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Cognome | e-mail | Matricola |
| Andrea | Perelli | andrea.perelli@student.univaq.it | 236059 |
| Davide | De Marco | davide.demarco@student.univaq.it | 228737 |
| Francesco | Fuschi | francesco.fuschi@student.univaq.it | 239266 |
| Mattia | Caputo | mattia.caputo1@student.univaq.it | 243467 |

# INDICE

# A. REQUIREMENTS

## A.1 Functional Requirements

A.1.1 GUI Requirements

* Sarà la GUI a permetterà l’interazione tra l’utente e le funzionalità del sistema (registrazione, autenticazione, visualizzazione del profilo, effettuare una sessione di gioco, recensirlo e votarlo).
* Attraverso la GUI l’utente potrà visualizzare e modificare le proprie informazioni anagrafiche.
* La GUI mostrerà i progressi (livello, trofei e punti esperienza) dell’utente nei vari giochi. Sarà quindi possibile visualizzare le varie timeline dei livelli conquistati nel gioco.
* Attraverso la GUI il moderatore e l’amministratore potranno accedere al rispettivo back office.

A.1.2 DB Requirements

* Il DB dovrà permettere di accedere ai propri dati personali.
* Il DB dovrà essere strutturato in maniera tale da permettere il corretto salvataggio dei progressi di gioco.
* Il DB dovrà permettere il corretto funzionamento del back office.

A.1.3 Business Logic Requirements

* Il Sistema potrà gestire una molteplicità di giochi.
* Il Sistema dovrà gestire diversi tipi di utenza:
* Amministratore
* Moderatore
* Utente base
* Il Sistema prevedrà l’assegnazione di un trofeo, ad un utente, per ogni livello acquisito.
* Il Sistema dovrà prevedere un range prefissato per l’assegnazione del voto relativo ad un gioco.
* Il Sistema dovrà assicurare che il moderatore possa verificare le recensioni prima della loro pubblicazione.
* Il Sistema prevedrà l’assegnazione di punti esperienza relativi al completamento di una sessione di gioco. Tale attributo servirà all’utente per conseguire i nuovi livelli e arricchire il proprio profilo.
* Il Sistema prevedrà due tipi di livelli: un livello relativo al progresso generale dell’utente (dato dalla somma dei punti esperienza dei vari giochi) e un livello relativo al singolo gioco.
* Il Sistema prevedrà una gestione del back office il quale permetterà di gestire i vari utenti e le loro recensioni. L’amministratore sarà in grado di gestire il sistema, aggiungendo, eliminando e/o modificando i vari servizi del sistema (e.g. aggiungere un nuovo gioco, un nuovo trofeo). L’amministratore Inoltre sarà in grado di promuovere, retrocedere e “bannare” un utente e un moderatore.

## A.2 Non Functional Requirements

A.2.1 Efficiency NFR

* Il committente non ha posto alcun vincolo riguardo lo spazio che dovrà occupare il nostro sistema e alle sue performance.

A.2.2 Security

* Il committente non ha posto alcun vincolo riguardo la sicurezza del sistema, ma noi implementeremo ugualmente una classe che si occuperà di gestire eccezioni di input nei form al fine di garantire un livello minimo di sicurezza per il committente e gli utilizzatori del sistema.

A.2.3 Usability

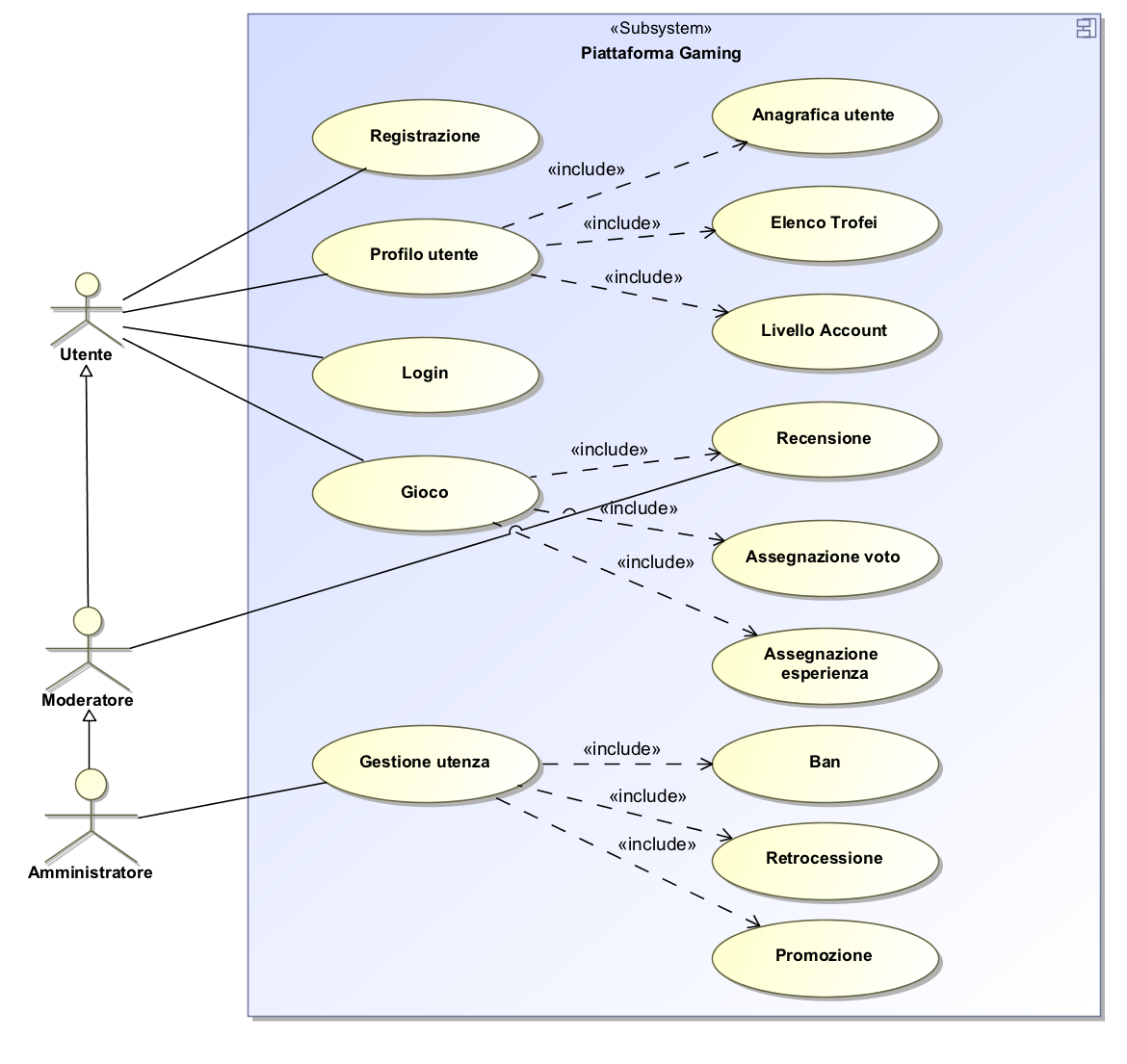
* La GUI dovrà essere user-friendly al fine di facilitarne e invogliarne l’utilizzo da parte dell’utente.

A.2.4 Technology Requirements

* Il committente non ha posto alcun tipo di vincolo tranne che per il linguaggio di programmazione: dovrà essere “Java”.

## A.3 Use Cases

Di seguito viene riportato il diagramma:



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **USE CASE #** | Registrazione | |
| **Goal in Context** | Permettere all’utente di registrarsi | |
| **Scope & Level** | Sistema piattaforma gaming.  Level: Primary Task | |
| **Preconditions** | L’utente si trova in una pagina del sito e l’utente non è autenticato. | |
| **Success End Condition** | I dati dell’utente vengono memorizzati nel database e l’utente viene autenticato e può usufruire delle funzionalità del Sistema. | |
| **Failed End Condition** | L’utente non viene registrato, riceve un messaggio di errore e viene invitato a correggere i campi scorretti | |
| **Primary,**  **Secondary Actors** | Utente  Moderatore, Amministratore | |
| **Trigger** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “registrazione” | |
| **DESCRIPTION** | **Step** | **Action** |
|  | **1** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “registrazione” |
|  | **2** | Compila la form di registrazione |
|  | **3** | Clicca su “Registrati” |

|  |  |
| --- | --- |
| **RELATED INFORMATION** | Registrazione |
| **Priority:** | Alta |
| **Performance** | Non espressamente dichiarate |
| **Frequency** | Non espressamente dichiarata |
| **Channels to actors** | Database, GUI |
| **OPEN ISSUES** | L’utente non può usufruire degli altri servizi del sistema |
| **Subordinates** | Nessuno |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **USE CASE #** | Profilo utente | |
| **Goal in Context** | Permettere ad un utente registrato di visualizzare il suo profilo | |
| **Scope & Level** | Sistema piattaforma gaming.  Livello: Primary task | |
| **Preconditions** | L’utente risulta essere autenticato | |
| **Success End Condition** | L’utente può visualizzare il suo profilo | |
| **Failed End Condition** | L’utente visualizza un messaggio di errore | |
| **Primary,**  **Secondary Actors** | Utente base  Moderatore, Amministratore | |
| **Trigger** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “Gestione profilo” | |
| **DESCRIPTION** | **Step** | **Action** |
|  | **1** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “gestione profilo” |
|  | **2** | Visualizza il suo profilo |
|  | **3** | Ha la possibilità di modificare alcuni campi |
| **EXTENSIONS** | **Step** | **Branching Action** |
|  | **2a** | Informazioni sull’anagrafe dell’utente  Use case “Anagrafica utente” |
|  | **2b** | Visualizzazione dell’elenco dei trofei finora ottenuti.  Use Case “Elenco trofei” |
|  | **2c** | Visualizzazione del livello corrente del profilo, dei diversi giochi e dei punti esperienza.  Use Case “Livello account” |

|  |  |
| --- | --- |
| **RELATED INFORMATION** | Profilo utente |
| **Priority:** | Alta |
| **Performance** | Non espressamente dichiarata |
| **Frequency** | Non espressamente dichiarata |
| **Channels to actors** | Database, GUI |
| **OPEN ISSUES** | L’utente non può visualizzare il suo profilo |
| **Subordinates** | Anagrafica Utente, Elenco Trofei, Livello Account |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **USE CASE #** | Login | |
| **Goal in Context** | Permettere ad un utente già registrato di autenticarsi | |
| **Scope & Level** | Sistema di autenticazione  Level: Primary task | |
| **Preconditions** | L’utente si trova in una pagina del sito, non si è ancora autenticato ma è già registrato | |
| **Success End Condition** | L’utente viene autenticato e può accedere a nuove funzionalità del sistema | |
| **Failed End Condition** | L’utente visualizza un messaggio di errore dovuto o alla non correttezza dei dati o all’assenza dei dati inseriti nel database | |
| **Primary,**  **Secondary Actors** | Utente  Moderatore, Amministratore | |
| **Trigger** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “Login” | |
| **DESCRIPTION** | **Step** | **Action** |
|  | **1** | L’utente, in una pagina del sito, clicca su “Login” |
|  | **2** | Compila il form di autenticazione |
|  | **3** | Conferma i propri dati cliccando su “Login” |

|  |  |
| --- | --- |
| **RELATED INFORMATION** | Login |
| **Priority:** | Alta |
| **Performance** | Non espressamente dichiarate |
| **Frequency** | Non espressamente dichiarata |
| **Channels to actors** | Database, GUI |
| **OPEN ISSUES** | L’utente non può usufruire degli altri servizi del sistema |
| **Subordinates** | Nessuno |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **USE CASE #** | Gioco | |
| **Goal in Context** | Permette all’utente di effettuare una sessione di gioco tra quelli proposti | |
| **Scope & Level** | Sistema piattaforma gaming.  Level: Primary task | |
| **Preconditions** | L’utente si trova in una pagina del sito e si è autenticato | |
| **Success End Condition** | L’utente può avviare la sua sessione di gioco | |
| **Failed End Condition** | L’utente visualizza un messaggio di errore | |
| **Primary,**  **Secondary Actors** | Utente  Moderatore, Amministratore | |
| **Trigger** | Click su uno dei giochi proposti | |
| **DESCRIPTION** | **Step** | **Action** |
|  | **1** | L’utente clicca sul gioco desiderato |
|  | **2** | L’utente effettua la sua sessione di gioco |
| **EXTENSIONS** | **Step** | Branching Action |
|  | **0.a** | Possibilità di recensire il gioco.  Use case “Recensione” |
|  | **0.b** | Possibilità di assegnare un voto al gioco con range prefissato.  Use case “Assegnazione voto” |
|  | **2a** | Viene assegnato un certo valore di punti esperienza all’utente in base alla sessione di gioco.  Use case “Assegnazione esperienza” |

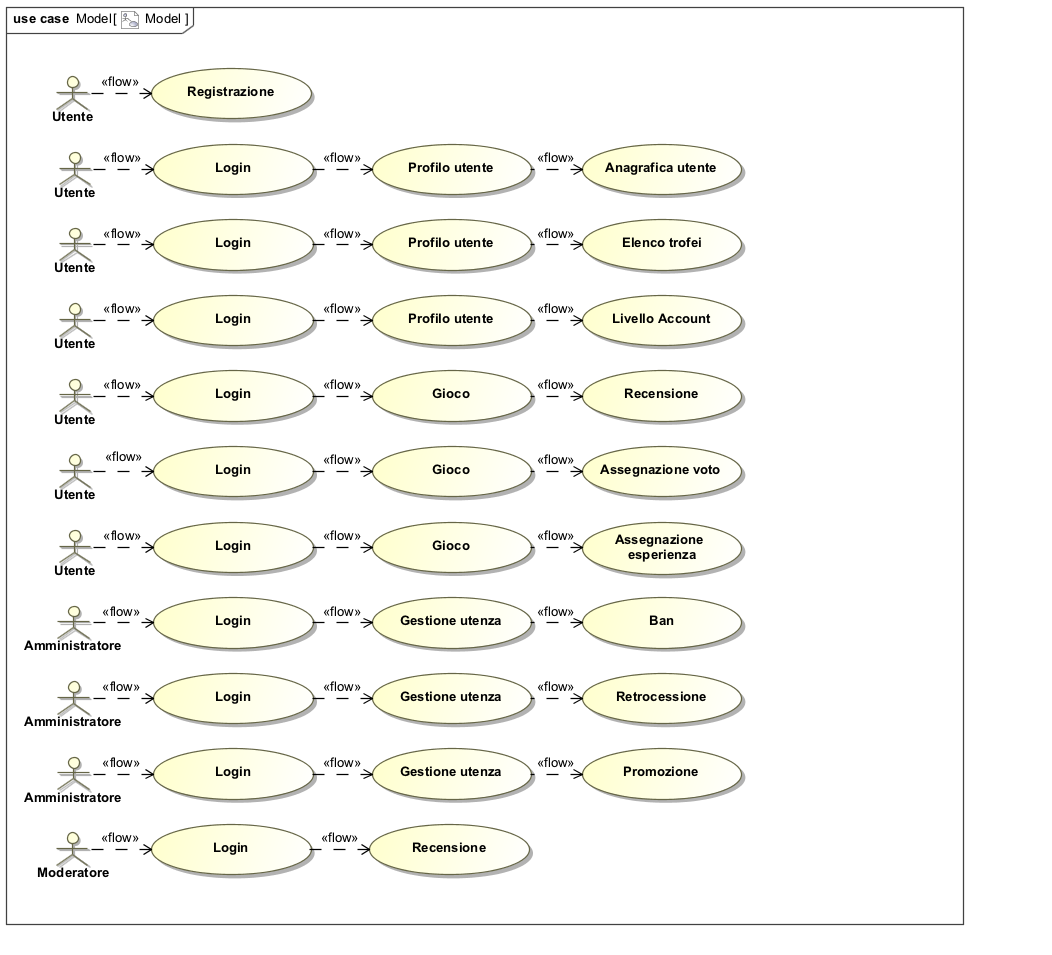
|  |  |
| --- | --- |
| **RELATED INFORMATION** | Gioco |
| **Priority:** | Alta |
| **Performance** | Non espressamente dichiarate |
| **Frequency** | Non espressamente dichiarata |
| **Channels to actors** | GUI, Sistema esterno |
| **OPEN ISSUES** | L’utente non può avviare la sessione di gioco |
| **Subordinates** | Recensione, Assegnazione voto, Assegnazione esperienza |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **USE CASE #** | Gestione utenza | |
| **Goal in Context** | Permettere la gestione degli utenti e moderatori dando o togliendo loro privilegi. | |
| **Scope & Level** | Sistema di back office  Level: Primary Task | |
| **Preconditions** | L’amministratore del Sistema si è autenticato | |
| **Success End Condition** | L’amministratore può gestire i permessi | |
| **Failed End Condition** | L’amministratore visualizza un messaggio di errore | |
| **Primary** | Amministratore | |
| **Trigger** | L’amministratore effettua il login con i propri dati di accesso | |
| **DESCRIPTION** | **Step** | **Action** |
|  | **1** | L’amministratore effettua il login |
|  | **2** | L’amministratore effettua la gestione dei permessi |
| **EXTENSIONS** | **Step** | **Branching Action** |
|  | **2a** | Possibilità di bannare determinati moderatori e/o utenti.  Use case “Ban” |
|  | **2b** | Possibilità di revocare permessi a determinati moderatori.  Use case “Retrocessione” |
|  | **2c** | Possibilità di promuovere un utente e/o un moderatore a moderatore e/o amministratore.  Use case “Promozione” |

|  |  |
| --- | --- |
| **RELATED INFORMATION** | Gestione utenza |
| **Priority:** | Alta |
| **Performance** | Non espressamente dichiarate |
| **Frequency** | Non espressamente dichiarata |
| **Channels to actors** | GUI, back office |
| **OPEN ISSUES** | L’utente non può gestire i permessi |
| **Subordinates** | Ban, Retrocessione, Promozione |

## A.4 Scenari

Nei seguenti scenari vengono mostrati tutti i possibili utilizzi delle funzionalità del sistema che possono utilizzare gli stakeholder.

­­­­­

# B. System Design

## B.1 Component Diagram

DIAGRAMMA

Il Sistema è stato sviluppato in quattro macro-componenti:

* User Interface: rappresenta l’interazione tra il sistema e l’utente (in qualità di View), nella quale l’utente potrà immettere dati in input e ricevere risposte in output grazie alla logica computazionale dell’engine.
* Engine:
* Model:
* Database:

## B.2 Design Decision

* Il Sistema dovrà prevedere una GUI web-oriented (HTML5).

## B.3 Design Pattern

## B.4 E-R

# C. SOFTWARE/ OBJECT Design