***Sine\_Charta Problem Statement***

**Sistema esistente.**

Il gioco di ruolo non è altro che un mondo inventato dalla fantasia di un Giocatore in cui si muovono i protagonisti interpretati da altri Giocatori. Per usare un paragone cinematografico è come se un Giocatore fungesse da regista, oltre che da scenografo e da comparsa, mentre gli altri personaggi fossero gli altri attori protagonisti, ma senza alcun copione se non la consapevolezza del carattere, dei desideri e delle motivazioni del proprio alter-ego. Parleremo di “Cartomante” per indicare il Giocatore che dirige e narra gli eventi dell’avventura e di “Personaggi” per gli alter-ego degli altri Giocatori calati nel mondo fantastico ideato dal Cartomante. Per giocare a Sine Requie è sufficiente il manuale, delle fotocopie della “Scheda del Personaggio”, qualche foglio di carta, delle matite e gomme da cancellare, un mazzo di carte da gioco e un mazzo di tarocchi.

Il gioco di ruolo è essenzialmente un gioco dialettico. Tutti i giocatori si riuniscono attorno ad un tavolo e ognuno recita la propria parte sfruttando la più perfetta e infinita delle risorse: la fantasia. Ogni Giocatore potrà essere parte integrante della narrazione parlando per bocca del proprio Personaggio, raccontando cosa vuole o meno fare e come desidera farlo, e interagendo con i Personaggi degli altri Giocatori e con il mondo di Sine Requie, reso vivo e coerente da un Giocatore speciale, chiamato Cartomante.

**RUOLO E FUNZIONI DEL CARTOMANTE**

Il Cartomante avrà un ruolo molto importante: avrà il potere di creare un mondo immaginario e la nobile mansione di essere mentore, arbitro e motore di ogni avventura. Il suo compito di discosta molto da quello degli altri Giocatori che si dovranno calare solamente nella parte del loro Personaggio: egli sarà colui che preparerà l’avventura e organizzerà le partite, descriverà il mondo e parlerà per voce di ogni “comparsa” o “attore non protagonista”, che il gruppo di Personaggi incontrerà sul proprio cammino. Questi personaggi secondari gestiti dal Cartomante prendono il nome di “Personaggi Non Giocanti” (PNG). Il Cartomante dunque non interpreterà un singolo Personaggio ma l’intera scena.

Il Cartomante ha un impatto enorme sul gioco ed è di fatto onnipotente, potendo descrivere tutto ciò che ritiene opportuno, interpretando alleati e antagonisti dei Personaggi, ma anche il regolamento stesso, fungendo da arbitro imparziale della storia.

**RUOLO E FUNZIONI DEI PERSONAGGI**

I Personaggi Giocanti(PG) sono la vera anima del gioco; è il loro compito esplorare il mondo ideato da Cartomante, superarne gli ostacoli e uscirne vincitori. Ogni Giocatore potrà descrivere le proprie azioni, ma solo le proprie. I PG possono interagire con tutto ciò che li circonda, ma sarà il Cartomante a descrivere gli effetti di ogni azione.

**RUOLO E FUNZIONI DELLE CARTE**

Le Carte muovono tutto il regomalento di Sine Requie e decidono l’esito delle azioni di tutti i Personaggi, dei PNG, e di tutte le altre creature che si incontrano nelle avventure.

Le carte necessarie per giocare a Sine Requie sono divise in due mazzi: arcani minori(le normali carte da gioco) e Arcani Maggiori o Trionfi (i Tarocchi veri e propri). Per giocare serviranno (almeno) due mazzi di arcani minori e due di Arcani Maggiori: una coppia di mazzi per il Cartomante e l’altra per il resto dei Giocatori.

**SCHEDE PERSONAGGIO**

Per annotarsi i propri punteggi, ma non solo, i Giocatori possono adoperare le “Schede del Personaggio” (da fotocopiare).

In queste schede, oltre a inserire i dati dei Personaggi, sarà importante descriverne l’equipaggiamento, le caratteristiche salienti e tutto il resto. Altri fogli possono servire per appuntarsi degli appunti, disegnare delle mappe, prendere nota di nomi e fatti che potrebbero tornare utili nel proseguimento dell’avventura.

1. **Problema**

Nei giochi di ruolo cartacei uno dei maggiori problemi per chi dirige il gioco è quello di dover appuntare con carta e penna ogni variazione che avviene durante lo sviluppo del gioco.

Il Moderatore, infatti, si trova molto spesso a improvvisare, vedendosi costretto a dover tener traccia di tutto ciò che viene detto e di ciò che ne consegue; da qui possono nascere problemi di incoerenza con quanto accaduto realmente nella sessione e con quello che sarebbe dovuto succedere: se non viene appuntato un cambiamento, si può andare incontro a dei lapsus potenzialmente pericolosi per la prosecutio della storia. Di fatti spesso le sessioni di gioco vengono interrotte per poi essere riprese anche a giorni di distanza. Altro problema è la gestione dei numerosi personaggi non giocanti, la loro storia, le loro abilità eccetera.

Per quanto riguarda il Giocatore, uno dei problemi più gravi è, una volta iniziata la sessione di gioco, modificare la propria scheda personaggio, il quale si evolve di volta in volta diventando più (o meno) competente; infatti le schede cartacee subiscono nel tempo numerose modifiche che portano al facile deterioramento delle stesse. Un altro problema accade quando il Giocatore non modifica per niente la scheda per pigrizia o dimenticanza, in particolare per quanto riguarda l’inventario.

Per i giocatori novizi, la difficoltà maggiore è il primo approccio con la scheda del personaggio, in quanto è complicato capire intuitivamente come compilare la scheda sia la prima volta, sia per le successive.

1. **Obiettivi**

Sine Charta vuole offrire alle sue diverse categorie di utenti un sistema in cui si ha la possibilità di archiviare i dati relativi allo sviluppo costante del gioco (schede pg, appunti, ecc). Si vogliono realizzare strumenti di supporto sia per il Moderatore, nel gestire le sessioni di gioco, e sia per i Giocatori per supportarli in maniera costante durante tutte le fasi di gioco.

In particolare, il Moderatore ha a disposizione una un'interfaccia unica per poter visualizzare: PG, PNG, eventi, incontri casuali o speciali e che gli consenta di estrarre facilmente gli Arcani. È anche fornito di una serie di utility con cui può memorizzare in maniera consistente tutte le informazioni sul suo mondo di gioco. Inoltre, si vuole offrire un tool che gli permetta di scrivere annotazioni e modificare run-time quello che è in memoria nel sistema. Nel caso in cui non conosca abbastanza persone con cui intraprendere una storia con le relative sessioni di gioco, potrà cercare nuovi giocatori nei pressi della sua località geografica, attraverso una bacheca pubblica per gli annunci.

Dall'altro lato abbiamo i Giocatori, ai quali si vuole mettere a disposizione un sistema che faciliti la loro esperienza di gioco attraverso una scheda virtuale. Il Giocatore sarà guidato step-by-step nella creazione della scheda del suo personaggio, cosa che molto spesso risulta tediosa e dispersiva. Tale scheda, dalla sua creazione alla modifica durante le giocate, verrà archiviata e sarà sempre consultabile e a portata di mano, senza il rischio di dimenticarla, perderla o distruggerla. Durante le sessioni di gioco sarà possibile visualizzare la propria scheda e, quando necessario, modificare le caratteristiche o abilità del personaggio. In particolare sarà semplificata la gestione dell'inventario, armi e protezioni.

Attraverso la bacheca pubblica il Giocatore potrà mettersi in contatto con i moderatori della sua zona che sono in cerca di giocatori.

1. **Requisiti funzionali**

Sine Charta presenta 3 tipi di utenti diversi:

* Amministratore/i: Gestisce la sezione news e la bacheca per la ricerca di Giocatori; funge da mediatore tra utenti e developers del sistema tramite la valutazione di feedback.
* Moderatore: può istanziare delle nuove sessioni di gioco e, per ciascuna di esse, scrivere la storia; creare dei PNG, invitare giocatori alle sessioni; testare abilità durante le fasi di gioco. Inoltre, può scrivere un annuncio in bacheca per la ricerca dei giocatori.
* Giocatore: accede alle sessioni a cui è invitato, crea il suo personaggio e gestisce la sua scheda personale; risponde agli annunci in bacheca. Il giocatore inoltre ha la possibilità di pagare un abbonamento annuale per poter abilitare le opzioni da Moderatore offerte dal sistema.

1. **Requisiti non funzionali**

* Usabilità: il sistema rende l'esperienza di gioco più godibile attraverso un'interfaccia poco invadente e facilmente interpretabile. Inoltre, l'utente sarà guidato dal sistema durante la creazione del proprio personaggio attraverso delle guidelines immediate, estratte dal manuale di gioco.
* Affidabilità: Sine Charta mette a disposizione di ogni utente un'area riservata a cui è possibile accedere tramite autenticazione. In caso di crash improvvisi del sistema, è possibile recuperare i dati della sessione attraverso un backup automatico.
* Performance: Sine Charta permette a tutti i giocatori di consultare la propria scheda in ogni momento. Ogni operazione vede il suo completamento in tempi inferiori al secondo.
* Adattabilità: le azioni consentite dal sistema possono essere ampliate attraverso l'implementazione di nuove meccaniche aggiunte nelle edizioni successive di Sine Requie e anche grazie all'aggiunta delle espansioni ufficiali nella logica dell'applicazione. Inoltre il sistema può essere soggetto a cambiamenti proposti dall'utenza.
* Requisiti di implementazione: tutto il software necessario al funzionamento del sistema è scritto in Java e JavaScript.
* Package richiesti: è necessaria l'installazione del software su una macchina che supporti le librerie offerte da Apache Tomcat; inoltre c'è bisogno di un database che supporti il linguaggio SQL.

1. **Target environment**

Sine Charta è accessibile nella sua interezza attraverso ogni dispositivo che può collegarsi alla rete (PC, smartphone, tablet, eccetera), su cui è installato un web browser che supporti cookies, JavaScript e Java.