***Sine\_Charta Problem Statement***

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**

Gli obiettivi di Sine Charta sono:

Per il Moderatore:

* Fornire tutti gli strumenti necessari per memorizzare in maniera consistente le storie e le informazioni sul mondo di gioco.
* Mettere a disposizione un’interfaccia unica per poter visualizzare PG, PNG, eventi, incontri casuali o speciali e che consenta di estrarre facilmente gli Arcani.
* Offrire un tool che permetta di scrivere una nota e modificare run-time quello che è in memoria nel sistema.
* Facilitare la ricerca di giocatori nella zona attraverso una bacheca per gli annunci.

Per il Giocatore:

* Fornire una scheda personaggio virtuale sempre disponibile.
* Gestire in maniera consistente e dinamica l’inventario del proprio personaggio.
* Creare la scheda del personaggio step-by-step.
* Modificare e memorizzare i parametri del proprio personaggio durante la sessione di gioco.

(2)**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 utilizzare 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 portate 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.