***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 mansione di essere mentore, arbitro e motore di ogni avventura. Il suo compito si 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 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 dal 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 regolamento 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.

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.

1. **Requisiti funzionali**

Sine Charta presenta tre tipi di attori: utenteModeratore, utenteGiocatore e Amministratore.

Immagine che contiene testo, mappa

Descrizione generata automaticamente

Possiamo definire dei macro-requisiti funzionali, che poi verranno spiegati in dettaglio per ogni attore.

|  |  |
| --- | --- |
| Gestione autenticazione | RF\_1 |
| Gestione registrazione | RF\_2 |
| Gestione storia/e | RF\_3 |
| Gestione sessioni | RF\_4 |

Spiegazione di macro-requisiti in dettaglio per ogni attore.

|  |  |
| --- | --- |
| **RF\_1 – Gestione autenticazione** |  |
| Attore: utenteModeratore | * Effettua log-in * Recupero credenziali * Modificare informazioni personali * Eliminare account |
| Attore: utenteGiocatore | * Effettua log-in * Recupero credenziali * Modificare informazioni personali * Eliminare account |
| Attore: Amministratore | * Effettua log-in * Recupero credenziali |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF\_2 - Gestione registrazione** |  |
| utenteModeratore | * Registrazione al sistema |
| utenteGiocatore | * Registrazione al sistema |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF\_3 - Gestione storia/e** |  |
| utenteModeratore | * Creazione storia * Creare le keyword per la storia * Invitare utentiGiocatori alla storia |
| utenteGiocatore | * Partecipare ad una storia * Creare personaggio per la storia * Accetta inviti |

|  |  |
| --- | --- |
| **RF\_4 - Gestione sessione** |  |
| utenteModeratore | * Creare le sessioni * Avviare le sessioni * Consultare la sessione attiva * Leggere della storia scritta in precedenza * Consultare delle keyword * Possibilità di modificare la storia real-time * Estrarre i tarocchi * Visualizzare l’ordine di chiamata in combattimento * Gestione del npc che partecipa allo scontro. |
| utenteGiocatore | * Gestione schede pg * Estrarre i tarocchi |

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. Sine Charta mette a disposizione di tutti i giocatori una guida step by step durante la creazione del personaggio.
* Sicurezza: Sine Charta mette a disposizione di ogni utente un'area riservata a cui è possibile accedere tramite autenticazione.
* Affidabilità: 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 a 30 secondi.
* Supportability: 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.
* Pseudo requirements: Tutto il software necessario al funzionamento del sistema è scritto in Java e JavaScript. Il sistema si presente come un’applicazione web, la quale sarà responsive, quindi sarà possibile una visione sempre uguale per tutti dispositivi su cui viene visualizzato Sine Charta, come PC, tablet e smartphone.

1. **Target Environment**

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.

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.

**SCENARI**

1. **Registrazione utente**

Gigi apre il suo browser web e va sul sito di Sine Charta, dal quale può accedere all'area di "registrazione nuovo utente" tramite un pulsante “Registrati” sulla homepage. All'apertura della pagina compila i campi del form per potersi registrare che sono: nome, cognome, username, e-mail e password.

Fatto ciò clicca sul pulsante "Register" e si ritrova alla pagina di avvenuta registrazione. Dopo pochi istanti viene reindirizzato alla home e riceve una mail che gli comunica che la registrazione è avvenuta con successo.



figura 1

Da adesso Gigi può effettuare il login compilando i campi “Username” e “Password” ed accedere alla sua area utente, come si vede di seguito (figura 2).

*Figura 2*

1. **Creazione di una storia e del gruppo di gioco**

Marianna, un utente Moderatore, decide di scrivere una storia, così accede al sito di Sine Charta, effettua il login e accede alla sua area personale, da qui, clicca su “scrivi Storia e avvia il tool per la creazione della storia e inizia a scrivere (figura 6). Marianna passa buona parte della serata a completare la storia, crea diversi personaggi non giocanti e, quando ha finito, clicca sul pulsante “Salva storia”; il tutto viene salvato all'interno del sistema.



Figura 6

Marianna viene indirizzata ad una pagina in cui sono presenti tutte le sue storie scritte finora inclusa l’ultima appena salvata, clicca quindi sulla storia e le appare una lista di persone che può invitare, dunque seleziona quattro suoi amici che vuole invitare alla storia appena scritta, tutti utenti Giocatori iscritti a Sine Charta, e attende che questi ultimi accettino l’invito (figura 7). Una volta che tutti i suoi amici hanno accettato di partecipare alla storia, Marianna può, in ogni momento, organizzare una sessione di gioco con i suoi amici per poter giocare a Sine Requie.



figura 7

1. **Creazione Personaggio**

Pasquale, un giocatore iscritto a Sine Charta come Giocatore riceve una mail in cui c’è scritto che è stato invitato ad una Storia creata da Marianna. Pasquale accede al sito, dalla pagina home accede alla sua area personale e clicca sul pulsante “inviti ricevuti”, dalla pagina appena raggiunta Pasquale trova una lista delle storie a cui è stato invitato, seleziona da una lista quella scritta dalla sua amica Marianna, quindi clicca sul pulsante “accetta invito”, viene quindi reindirizzato nella sezione del sistema di creazione personaggio. Una volta giunto nella sezione appena nominata, a Pasquale viene mostrata una pagina in cui il sistema gli mostra la scheda personaggio con i diversi campi da riempire. Questa è ispirata alla scheda reale.

Pasquale compila i campi relativi alle generalità e professione del personaggio, pregi e difetti, Tarocco Dominante. Passa poi alle caratteristiche (i valori primari del personaggio), aggiunge i bonus/malus alle caratteristiche, determinati dai pregi e difetti e poi riporta i punteggi di vitalità e risolutezza. A questo punto sceglie le abilità in cui vuole che il suo personaggio sia più capace. Ecco un esempio di scheda reale (figura 8):

Immagine che contiene testo

Descrizione generata con affidabilità elevata

Figura 8

Una volta completata la prima parte della scheda, prosegue al completamento delle specifiche del suo equipaggiamento, la propria storia e alcune note. Pasquale riempie le diverse aree di testo dedicate e se vuole caricare una propria immagine, completando la creazione del personaggio(figura 9).



Figura 9

Durante l'intero procedimento il sistema aiuta Pasquale mostrandogli la spiegazione di ogni campo da riempire nel caso Pasquale sia un giocatore novizio.

Quando Pasquale ha terminato la compilazione della scheda personaggio, preme il bottone “crea personaggio” e viene indirizzato ad una nuova pagina in cui visualizza la scheda del personaggio compilata in ogni suo campo. A questo punto Pasquale è pronto per partecipare ad una sessione di gioco.

1. **Sessione di gioco (lato moderatore)**

Marianna e i suoi amici Giuseppe, Pasquale, Dino e Luigi si ritrovano tutti insieme per giocare a Sine Requie. Prima di iniziare, Marianna accede a Sine Charta tramite il suo portatile. Raggiunge la sua area personale, dove visualizza una tabella con tutte le storie che ha creato. Clicca sulla storia che intende narrare stasera e il sito le mostra tutto ciò che ha scritto finora e una serie di pannelli come in figura X. Da adesso Marianna potrà, in qualsiasi momento, appuntare azioni e dialoghi significativi che avverranno tra i png e i pg: per farlo le basterà cliccare sul pulsante **“**abilita modifiche”e scrivere ciò che non vuole dimenticare.(figura 10)

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Figura 10.

Marianna dà inizio alla sessione e inizia a raccontare la sua storia, a partire da quello che è già successo la volta scorsa. Il gioco riprende dal momento in cui i giocatori si trovano di fronte ad un gruppo di soldati tedeschi. Marianna, quindi, clicca sul pannello "Scontro", il quale scorre mostrando una serie di informazioni.(figura 11)

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Figura 11

Marianna può consultare questo pannello per tenere d'occhio le tabelle con le informazioni dei nemici che ha creato per l'occasione. A fianco a queste tabelle vi è l'ordine di chiamata, un elenco ordinato, appunto, che è determinato dalla Risoluzione, un particolare valore derivato dalla somma di alcune caratteristiche. Il più "risoluto", tra tutti i pg e i nemici, è il personaggio di Dino: Tony. Dino esegue una prova di "Uso: Pisola" ed ottiene un successo perfetto: asso di picche. Dino estrae, quindi, il tarocco per determinare la zona colpita: è uscito l'Imperatore.

Marianna, non ricordando a quale parte del corpo corrisponde l'Imperatore, clicca sul pannello "Guida Tarocchi". Adesso il pannello "Scontro" si ritrae al lato, dopodiché si espande un nuovo pannello che mostra una guida ai tarocchi, la quale può essere consultata per vedere cosa comporta l'estrazione di un certo tarocco in una certa situazione. In questo caso, l'Imperatore determina una ferita lieve alla spalla. Siccome Dino è stato molto fortunato, Marianna spiega che al soldato colpito cade la pistola che teneva in mano.(figura 12)

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Figura 12

Marianna, adesso, ritorna nel pannello "Scontro" e nella tabella del soldato colpito seleziona "Spalla sinistra" e "2" danni, dopodiché clicca su "Aggiungi ferita". A questo punto Marianna torna a guardare l'elenco dei valori di risoluzione: il turno di Dino è terminato e tocca al prossimo in lista.

Dopo qualche ora, Marianna dichiara che hanno giocato abbastanza per oggi. Decide, quindi, di memorizzare le note che ha scritto e perciò clicca sul pulsante "Salva".

1. **Sessione di gioco (lato giocatore)**

Dino, un giocatore di Sine Requie, è a casa di Marianna e sta per iniziare a giocare con i suoi amici Giuseppe, Pasquale e Luigi. Con il suo tablet accede a Sine Charta e va nella sua area personale. Nella pagina vi è una tabella contenente tutte le storie a cui partecipa e, se ce l'ha già, il personaggio che interpreta all'interno di ognuna. (figura 13)

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Figura 13

Dino, quindi, clicca su quella gestita da Marianna: vestirà i panni di Tony Mallop, una recluta dell'esercito americano che non è riuscita a tornare in patria con il suo plotone durante il D-Day. Sul tablet di Dino compare la scheda virtuale di Tony e un piccolo pannello al lato che, una volta cliccato, mostrerà gli Arcani Maggiori (i classici tarocchi) e i minori (le carte da poker) e sotto ognuno di essi un pulsante "Mescola". (figura 14)

Immagine che contiene screenshot

Descrizione generata automaticamente

Figura 14

Dopo il tipico riassunto delle giocate precedenti, il gioco riprende: Tony e i suoi alleati stanno per scontrarsi con un gruppo di soldati tedeschi. Dino si sente chiamare subito da Marianna: è il suo turno. Decide di estrarre la sua pistola e puntarla verso un soldato nemico, per poi fare fuoco: Marianna gli dice che deve eseguire una prova dell'abilità "Uso: Pistola". Dino utilizzerà il suo tablet per estrarre una carta e compiere questa prova. Clicca, quindi, sul pannello che gli mostra i due mazzi di carte. Per testare l'abilità "Uso: Pistola" in combattimento, deve estrarre un arcano minore, quindi clicca su quest'ultimo ed estrae un asso di picche. Con questo risultato, Tony riesce a colpire perfettamente il bersaglio, ma per determinare la zona colpita deve estrarre un arcano maggiore. Come prima, clicca sul mazzo di tarocchi ed estrae una carta: l'Imperatore. Lo comunica a Marianna, la quale guarda per un attimo il suo schermo e gli risponde dicendogli dov'è stato colpito il nemico: alla spalla sinistra. Il colpo di Tony ha perfino fatto cadere la pistola dalla mano del soldato, la quale resta a terra per tutto il combattimento. Quando lo scontro ha termine, Tony si avvicina alla pistola caduta. Decide di prenderla con sé e aggiungerla al proprio arsenale, quindi Dino utilizza il suo tablet e, sulla scheda di Tony, va nella sezione "Armi" ed inserisce il nome della pistola per inserirla all'interno della scheda.

Dopo qualche ora, Marianna dichiara che è il momento di chiudere la sessione, pertanto Dino salva, con l'apposito pulsante, tutti i cambiamenti che ha apportato alla scheda ed esegue il logout.

1. **Accettare un invito ad una storia**

Francesco, un utente iscritto a Sine Charta, riceve una mail, va sulla sua mail personale e legge l’ultima mail arrivata; legge che ha ricevuto un invito ad una storia di Sine Charta scritta da Dario; Francesco accede alla Home di Sine Charta, esegue il login, accede quindi alla sua area personale. Tramite questa pagina clicca su inviti ricevuti, si trova adesso in una pagina in cui è presente una lista di tutti gli inviti ricevuti; seleziona quindi la storia scritta da Dario e clicca sul pulsante “Accetta inviti”. Viene quindi reindirizzato alla sua pagina personale, in cui sono presenti tutte le sue informazioni personali incluse le storie a cui può giocare; Francesco ora è pronto per creare un pg e intraprendere un’avventura con i suoi amici.