***Sine\_Charta Problem Statement***

1. **Problema**

Nei giochi di ruolo cartacei uno dei maggiori problemi è quello di dover appuntare in maniera cartacea ogni variazione che avviene durante lo sviluppo del gioco. Possiamo suddividere la diverse problematiche tra il Cartomante(Moderatore) e il Sopravvissuto(Giocatore)

Dal punto di vista del Moderatore, che pur inventando storie, personaggi e tutto ciò che gira intorno al mondo di gioco, spesso e volentieri si trova a dover improvvisare vedendosi costretto a dover tener traccia di tutto ciò che viene detto; da qui possono nascere problemi di incoerenza con quanto accaduto realmente nella sessione, poiché se non viene appuntato il cambiamento si può andare incontro a dei lapsus potenzialmente pericolosi per il prosecutio della storia. Altro problema è la gestione dei numerosi personaggi non giocanti, la loro storia, le loro abilità e tutto il resto………….

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

Per i giocatori novizi, una delle difficoltà maggiori 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.
* Dare un’interfaccia unica per poter visualizzare: personaggi, eventi, estrazioni dei tarocchi, incontri casuali ed eventi speciali.
* Fornire un tool che permetta di: scrivere una nota, modifiche run-time a quello che ha è in memoria nel sistema.

Per il Giocatore:

* Fornire una scheda personaggio virtuale sempre disponibile.
* La gestione in maniera consistente e dinamica dell’inventario.
* La creazione guidata del personaggio e relativa scheda; sarà presente inoltre una spiegazione breve di ogni campo da riempire.
* Modifica real-time dei parametri del proprio personaggio.

1. **Requisiti funzionali**

Sine\_Charta presenta 3 tipi di utenti diversi:

* Amministratore/i: questa figura permette ad un utente che ha già acquistato il manuale del gioco di creare un account da Moderatore. Gestione della sezione news, gestione della bacheca per la ricerca di Giocatori, amministrazione dell’applicazione web, gestione della sezione shop; ha il compito da mediatore tra utenti e developers del sistema tramite la valutazione di feedback.
* Moderatore: Può istanziare delle nuove sessioni di gioco e, per ciascuna sessione, scrivere la storia; creare dei personaggi non giocanti (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 acquistare il manuale e abilitare le opzioni da Moderatore offerte dal sistema.

1. **Requisiti non funzionali**