

Product Backlog

Versione	Data	Descrizione
1.0	12 Dicembre 2025	Prima versione del ProductBacklog

Documentazione

- Relativa al progetto (priorità massima rispetto agli altri task):

- ☒ ~~ProjectPlan 1.0~~
- ☒ ~~Requisiti 1.1~~
- ☒ ~~ProductBacklog 1.0~~
- ☐ SprintPlanning 1.1
- ☐ GestioneDelProdotto 1.3
- ☐ Design 1.0
- ☐ Testing 1.0
- ☐ Manutenzione 1.0

- Modellazione UML:

- ☐ UseCase 1.0
- ☐ Class 1.0
- ☒ ~~FinalStateMachine 1.0~~
- ☐ Sequence 1.0
- ☐ Timing 1.0
- ☐ Communication 1.0
- ☐ Activity 1.0
- ☐ Component 1.0
- ☐ Package 1.0

Player

☐ 1. *Registrazione*

- Descrizione: L'utente deve poter creare un nuovo account dalla schermata iniziale di registrazione/login
- Criteri di accettazione: Una volta inseriti i campi username e password questi verranno memorizzati nel database
- Priorità: Must Have
- Peso: 2
- Dipendenze: Database
- Note: Deve poter gestire l'eccezione dell'username inserito già esistente

☐ 2. *Login*

- Descrizione: L'utente deve poter accedere ad un account già esistente dalla schermata di Login
- Criteri di accettazione: Dalla schermata iniziale una volta inseriti i campi username e password, deve poter accedere all'account scelto
- Priorità: Must Have
- Peso: 2
- Dipendenze: Player.1
- Note: Deve poter gestire l'eccezione dell'username inesistente e della password errata

☐ 3. *Crea partita*

- Descrizione: L'utente può creare una partita
- Criteri di accettazione: Dal menù iniziale di gioco attraverso il tasto di interazione *crea partita* mi inizializza una nuova partita e mostra a schermo il codice di join per gli altri utenti
- Priorità: Must Have
- Peso: 5
- Dipendenze: Server, Client

☐ 4. *Partecipa partita*

- Descrizione: Join nella partita di un altro utente
- Criteri di accettazione: Dal menù iniziale l'utente può entrare in una partita attraverso il campo *codice partita*
- Priorità: Must Have
- Peso: 5
- Dipendenze: nessuna

☐ 5. *Esci partita*

- Descrizione: L'utente può uscire dalla partita abbandonando il tavolo solo dopo la fine della mano attuale.
- Criteri di accettazione: Alla fine di ogni mano, durante la fase dell'accettazione dell'invito da parte di ogni giocatore, quest'ultimi possono decidere se lasciare la partita
- Priorità: Must Have
- Peso: 3
- Dipendenze: nessuna
- Note:

☐ 6. *Partecipa invito*

- Descrizione: L'utente partecipa alla mano puntando il minimo del piatto
- Criteri di accettazione: L'utente ad inizio mano partecipa alla mano puntando il minimo del piatto (invito) e accede alla fase successiva
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze: nessuna
- Note:

☐ 7. *Non partecipa*

- Descrizione: L'utente lascia il tavolo per la mano attuale
- Criteri di accettazione: L'utente qualora non volesse partecipare in questa mano, non giocherà, ma vedrà lo svolgimento della mano senza farvi parte
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze: nessuna
- Note:

☐ 8. *Punta*

- Descrizione: Puntate di ogni utente nelle varie fasi di gioco di invito, apertura e accomodo
- Criteri di accettazione:
L'utente può decidere la quantità da puntare inserendo il valore numerico in un textfield, si divide in:

- puntata di partecipazione
 1. tra un range di 5 e 100
 2. la sceglie il primo del giro e gli altri devono vedere o lasciare
- puntata di apertura e post-accomodo:
 1. deve essere minore o uguale alla somma dell'intero piatto e non inferiore alla puntata di invito
 2. si continua a puntare fino a quando tutti gli attivi vedono

- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze: nessuna
- Note:

☐ 9. *Apri*

- Descrizione: Un giocatore può aprire la partita puntando una somma
 - Criteri di accettazione: Può aprire solo il giocatore che ha almeno una coppia di Jack (ma può anche passare)
 - Quando apre punta
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze: nessuna
- Note:

☐ 10. *Passa*

- Descrizione: il giocatore passa il turno al giocatore successivo
- Criteri di accettazione:
 - Se l'utente non può aprire perchè non ha almeno una coppia di Jack

allora è costretto a passare

- Si può passare anche se si può aprire
- Se nessuno può aprire (tutti hanno passato), il piatto rimane, si rimescolano le carte e si riparte da capo

- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze:
- Note:

☐ 11. *Lascia*

- Descrizione: Il giocatore lascia il tavolo e la mano attuale
- Criteri di accettazione:
 - Permette al giocatore di lasciare il tavolo
 - Sarà visibile solo dopo la fase di invito
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze:
- Note

☐ 12. *Vedi*

- Descrizione: A partita già aperta, il giocatore decide se partecipare eguagliando la puntata massima attuale
- Criteri di accettazione:
 - Nella fase di apertura solo se un giocatore ha aperto allora l'utente può vedere partecipando alla mano con una puntata che eguagli la puntata massima (il debito viene saldato)
 - Nella fase post-accomodo l'utente può vedere partecipando alla mano con una puntata che eguagli la puntata massima (il debito viene saldato)
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze:
- Note:

☐ 13. *Cambio*

- Descrizione: Il giocatore cambia fino a 5 carte solo nella fase di accomodo
- Criteri di accettazione: a seconda del numero di carte scelte, vengono cambiate le carte attuali
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze:
- Note:

☐ 14. *Servito*

- Descrizione: Il giocatore non cambia carte (solo nella fase di accomodo)
- Criteri di accettazione: Azione di default, il giocatore non cambia le carte e passa alla fase successiva
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze:
- Note:

Admin

(avrà tutti i requisiti della classe player)

- 1. *Accesso completo al DB*
 - Descrizione: permette di accedere interamente a tutto il DB
 - Criteri di accettazione: Mi devo poter loggare e gestire il Database
 - Priorità: Could Have
 - Peso: 3
 - Dipendenze: Player.2
 - Note: da valutare la modalità d'uso di account admin, se farla come account oppure direttamente dal DB manager
- 2. *Modifica dati*
 - Descrizione: permette di modificare, inserire ed eliminare dati nell'intero DB
 - Criteri di accettazione: Da amministratore posso correttamente inserire modificare ed eliminare dati nel Database
 - Priorità: Could Have
 - Peso: 4
 - Dipendenze: Admin.1
 - Note:

Poker

☐ 1. *Credito*

- Descrizione: Valuta del gioco per poter partecipare alle partite
- Criteri di accettazione: Al momento dell'ingresso al tavolo, al player viene assegnato un credito iniziale uguale per tutti, utilizzabile per puntare durante la partita
- Priorità: Must Have
- Peso: 1
- Dipendenze: Player - Crea/Partecipa partita
- Note: Il credito iniziale verrà fornito dal tavolo e sarà uguale per ogni player

☐ 2. *Turnazione*

- Descrizione: Svolgimento del giro del turno (in senso orario)
- Criteri di accettazione: Deve assegnare il turno ai giocatori in senso orario e determinare automaticamente chi inizia ogni fase secondo le regole di gioco
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna
- Note:
 - alla fine di ogni mano (solo se si arriva allo showdown) l'inizio del turno è ceduto al giocatore alla sinistra del giocatore primo nella mano attuale (il primo che si è unito al tavolo)
 - nella fase di invito inizia il primo giocatore che si è unito al tavolo
 - nelle fasi di accomodo e puntate inizia il giocatore che ha aperto per primo

☐ 3. *Mazzo di carte*

- Descrizione: Deve poter gestire il mazzo di carte
- Criteri di accettazione: Deve poter creare, resettare e utilizzare un mazzo di carte da 32 elementi
- Priorità: Should Have
- Dipendenze: Nessuna
- Note: Alla fine di ogni mano si mischiano le carte nel mazzo

☐ 4. *Numero di carte*

- Descrizione: Il numero di carte che formeranno un mazzo sarà di 32
- Criteri di accettazione: Deve essere generato un mazzo contenente solo le carte dal 7 all'asso per ciascun seme
- Priorità: Should Have
- Dipendenze: Nessuna
- Note: comprende i numeri e le figure che vanno dal 7 all'asso

☐ 5. *Shuffle*

- Descrizione: Funzione che permette di mescolare il mazzo di carte
- Criteri di accettazione: Deve essere possibile mescolare il mazzo in modo casuale prima di ogni mano
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 6. *Distribuire*

- Descrizione: Fornisce 5 carte ad ogni giocatore in senso orario all'inizio della mano
- Criteri di accettazione: All'inizio della mano devono essere distribuite 5 carte

a ogni giocatore in senso orario

- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Turnazione
- Note: successivamente deve poter cambiare le carte durante la fase di accomodo

☐ 7. *Gerarchia di seme*

- Descrizione: Ogni carta potrà avere uno e solo uno tra i seguenti semi: cuori, quadri, fiori, picche
- Criteri di accettazione: Deve gestire la gerarchia dei semi secondo l'ordine cuori > quadri > fiori > picche
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna
- Note: Deve poter gestire la gerarchia dei semi secondo la filosofia: *"come quando fuori piove"*, ovvero: cuori > quadri > fiori > picche

☐ 8. *Puntate*

- Descrizione: Credito che un player può giocare per partecipare/continuare in una partita
- Criteri di accettazione: Deve consentire puntate valide solo se il valore è divisibile per 5 e non supera il credito del giocatore
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Credito
- Note: Dev'essere in grado di gestire che le puntate possono essere di un valore divisibile per 5

☐ 9. *Showdown*

- Descrizione: Fase finale del gioco in cui si rivelano le carte e si scopre il vincitore
- Criteri di accettazione: La fase di showdown deve consentire a tutti i giocatori ancora attivi di mostrare le proprie carte e successivamente verrà stabilita la mano vincente
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna
- Note: Mettere una gif di un wrestler con sindrome di down che fa un rko ad una persona in carrozzina

☐ 10. *Check vincitore*

- Descrizione: Controlla chi è il vincitore della mano in corso
- Criteri di accettazione: Confronto delle mani tra i vari player per stabilire l'effettivo vincitore della partita
- Priorità: Should Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 11. *Carta Alta*

- Descrizione: Se con cinque carte non si riesce a formare neanche una coppia, il punto è dato dalla **carta più alta** delle cinque
- Criteri di accettazione: Confronto tra le 5 carte di tutti i player, vince il player che ha la carta di valore più alto, in caso di parità di valore si passa alla gerarchia del seme
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

- Note: A parità si prende in considerazione la seconda carta più alta, poi la terza e così via. Per mani identiche, vincerà il giocatore con la carta più alta di seme di rango superiore (**non c'è parità**)

☐ 12. *Coppia*

- Descrizione: Formata da **due carte dello stesso valore (seme differente)** più tre carte diverse (spaiate)
- Criteri di accettazione: Quando in mano si hanno 2 carte dello stesso valore a seme diverso si forma una **coppia**, in caso di parità vince quella più alta, mentre se le due coppie presentano gli stessi valori vince quella con la terza carta più alta e così via. Se tutte le spaiate sono di uguale valore vincerà il giocatore con la coppia di seme di rango superiore (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 13. *Doppia Coppia*

- Descrizione: Formata da **due coppie di carte**
- Criteri di accettazione: In presenza di una **doppia coppia** e una carta spaiata. Tra due doppie coppie vince quella con la coppia più alta e, in caso di parità, predomina il valore della seconda coppia. Se la situazione persiste, conta la quinta carta spaiata. Se tutte le cinque carte sono di uguale valore vincerà il giocatore con la coppia più alta di seme di rango superiore (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 14. *Tris*

- Descrizione: Formato da **tre carte dello stesso valore (seme differente)** più due carte spaiate
- Criteri di accettazione: l'unione di 3 carte dello stesso valore (seme diverso) e 2 carte spaiate formano un **tris**. tra due tris vince quello più alto. Non potendo scontrarsi nella stessa mano due tris di uguale valore (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 15. *Scala*

- Descrizione: Formata da una sequenza continua di cinque carte in cui non viene tenuto conto del seme ma solo della corretta successione, partendo da qualsiasi valore
- Criteri di accettazione: Sequenza continua di 5 carte (il seme è irrilevante). Tra due scale vince sempre quella con il valore massimo più alto. A parità di valore massimo più alto vince quella con il seme di rango più alto (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 16. *Colore*

- Descrizione: Formato da **cinque carte, non in sequenza completa, dello stesso seme**
- Criteri di accettazione: Nella mano devono esserci 5 carte dello stesso seme e di valore diverso, non in ordine. Vince quella con la carta di valore più alto e in caso di parità, predomina il valore della seconda carta più alta e così via.

Se tutte le cinque carte sono di uguale valore, vince la mano con il seme di rango più alto (**non c'è parità**)

- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 17. *Full*

- Descrizione: Formato da **un tris più una coppia**
- Criteri di accettazione: Avere in mano un tris + una coppia forma un **Full**, in caso di più full vince quello con il tris più alto (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 18. *Poker*

- Descrizione: Formato da **quattro carte dello stesso valore**
- Criteri di accettazione: In mano devono essere presenti 4 carte dello stesso valore. Vince la combinazione formata dalle carte più alte (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 19. *Scala Colore*

- Descrizione: Formata da una **sequenza continua di carte dello stesso seme**
- Criteri di accettazione: Si devono avere in mano 5 carte in sequenza di valore e dello stesso seme, in caso di parità vince quella con il valore massimo più alto. In caso di parità vince quella con il seme di rango più alto (**non c'è parità**)
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Nessuna

☐ 20. *Tutti All-in*

- Descrizione: Quando il player decide di puntare tutto il suo credito oppure quando ha un debito troppo elevato e il suo credito non ricopre tutta la somma necessaria
- Criteri di accettazione: Il player deve avere la possibilità di fare "all-in", ovvero quando il giocatore non può coprire una puntata superiore al suo credito o decide di puntare tutto il suo credito volontariamente
- Priorità: Must Have
- Dipendenze: Poker.1, 8
- Note: Se tutti esauriscono il proprio credito si va direttamente allo showdown

Database

- **1. Connessione**
 - Descrizione: Connessione al file db presente nella repository
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **2. Metodi query**
 - Descrizione: Fornisce tutti i metodi necessari per la registrazione e il login
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **3. Utente inesistente**
 - Descrizione: Durante il login in caso il player scriva un username non registrato comparirà il seguente messaggio “account inesistente”
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Database.9
- **4. Password errata**
 - Descrizione: Durante il login in caso il player scriva una password scorretta comparirà il seguente messaggio “password errata”
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Database.9
- **5. Username già esistente**
 - Descrizione: Durante la registrazione in caso il player scriva un username già registrato comparirà il seguente messaggio “account esistente”
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Database.9
- **6. Protezione**
 - Descrizione: Fornire diversi metodi in base ai permessi dei diversi utenti
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
 - Note: controllo su quali istanze eseguono determinati metodi
- **7. Gestione credito**
 - Descrizione: Il credito finale di una partita verrà sommato o sottratto (in caso di perdita) ai punti che ogni giocatore ha nella classifica
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Database.8 - Poker.1
- **8. Classifica**
 - Descrizione: Fornire delle query per la gestione della tabella classifica dei giocatori per stabilire il vincitore della mano
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have

- Dipendenze: Nessuna
- 9. *Username e password*
 - Descrizione: Dovrà poter memorizzare username e password per ogni giocatore
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 10. *Permessi*
 - Descrizione: Dovrà poter distinguere un tipo di utente dall'altro (player e admin)
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna

GUI

- 1. *Schermata iniziale*
 - Descrizione: Schermata di login e registrazione dell'utente
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 2. *Schermata menù principale*
 - Descrizione: Schermata principale del gioco con il menù per le scelte
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 3. *Schermata regolamento*
 - Descrizione: Il bottone apre una tendina contenente le regole del gioco
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 4. *Crea partita*
 - Descrizione: Si crea un'istanza nel server dove successivamente collegarsi
 - Criteri di accettazione: Il bottone farà apparire una schermata dove si può visualizzare la lobby
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 5. *Partecipa a partita*
 - Descrizione: Bottone per partecipare alla lobby e quindi di collegarsi al server
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 6. *Schermata lobby pre-partita*
 - Descrizione: Schermata per visualizzare le persone appartenenti alla lobby
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 7. *Classifica*
 - Descrizione: Menù a tendina con il tabellone dei nomi dei giocatori e i relativi punti
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 8. *Esci dal gioco*
 - Descrizione: Bottone per chiudere il gioco
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 9. *Carte scoperte*
 - Descrizione: Le carte vengono visualizzate le carte con il valore e seme
 - Criteri di accettazione: Le carte scoperte vengono viste solo dal giocatore a

- cui appartengono
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **10. Carte coperte**
 - Descrizione: Le carte coperte visualizzano il logo di JustPoker™
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **11. Bottoni per le azioni di gioco**
 - Descrizione: I bottoni permettono al giocatore di eseguire le azioni e prendere decisioni all'interno della partita
 - Criteri di accettazione: I diversi bottoni sono visibili solo in determinati stati del giocatore
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **12. Partecipa**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **13. Non partecipare**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **14. Apri**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **15. Passa**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **16. Cambio**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **17. Servito**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- **18. Punta**
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:

- Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 19. *Lascia*
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 20. *Vedi*
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 21. *Lascia la partita*
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna
- 22. *Pronto*
 - Descrizione:
 - Criteri di accettazione:
 - Priorità: Must Have
 - Dipendenze: Nessuna