

Product Backlog

Versione	Data	Descrizione
1.0	12 Dicembre 2025	Prima versione del ProductBacklog
1.1	19 Gennaio 2026	<ul style="list-style-type: none"> • Modifica layout documentazione • Modifica delle classi a seguito della nuova versione 1.2 di Requisiti

Documentazione

- Prima di ogni Sprint (priorità massima rispetto agli altri task):
 - ~~SprintPlanning 1.3~~
 - ~~GestioneDelProdotto 1.5~~
- Relativa al progetto (priorità massima rispetto agli altri task):
 - ~~ProjectPlan 1.1~~
 - ~~Requisiti 1.2~~
 - ~~ProductBacklog 1.1~~
 - ~~Design 1.0~~
 - ~~Testing 1.0~~
 - ~~Manutenzione 1.0~~
- Modellazione UML:
 - ~~UseCase 1.0~~
 - ~~Class 1.1~~
 - ~~FinalStateMachine 1.0~~
 - ~~Sequence 1.0~~
 - ~~Communication 1.0~~
 - ~~Activity 1.0~~
 - ~~Component 1.0~~
 - ~~Package 1.0~~

Client

1. Creazione Player

- **Descrizione:** L'utente deve poter creare un nuovo Player dalla schermata iniziale di registrazione/login oppure accedere ad un Player già esistente
- **Criteri di accettazione:** Una volta inseriti i campi username e password questi verranno memorizzati nel database e avverrà l'accesso
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 2
- **Dipendenze:** Database

2. Partecipa partita

- **Descrizione:** L'utente deve poter accedere al Server che gestirà l'unica partita disponibile
- **Criteri di accettazione:** Dal menù iniziale l'utente può entrare in una partita
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 5

3. Esce 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 il Client deve poter abbandonare la partita e disconnettersi dal server
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3
- **Note:** Non potrà più collegarsi al server fino al suo riavvio

4. Invito

- **Descrizione:** Deve poter scambiare dati con il server durante la fase di invito
- **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per giocare la fase di invito
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3

5. Apertura

- **Descrizione:** Deve poter scambiare dati con il server durante la fase di apertura
- **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per giocare la fase di apertura
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3
-

6. Accomodo

- **Descrizione:** Deve poter scambiare dati con il server durante la fase di accomodo
- **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per giocare la fase di accomodo
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3
-

7. Puntata

- **Descrizione:** Deve poter scambiare dati con il server durante la fase di puntata
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per giocare la fase di puntata
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
 -
- 8. Showdown**
- **Descrizione:** Deve poter scambiare dati con il server durante la fase di showdown
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per giocare la fase di showdown
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3

Player

1. 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)
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 2
- **Note:** la puntata è fissa

2. Punta

- **Descrizione:** Puntate della fase di puntata
- **Criteri di accettazione:** L'utente può decidere la quantità da puntare inserendo il valore numerico in un textfield. Rappresenta sia la puntata di apertura che quella di post-accomodo (in entrambe si continua a puntare fino a quando tutti gli attivi pareggiano)
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3

3. Apri

- **Descrizione:** Un giocatore può aprire la partita puntando una somma
- **Criteri di accettazione:** l'utente deve poter aprire durante la fase di apertura
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3
- **Note:** Può aprire solo il giocatore che ha almeno una coppia di Jack (ma può anche passare)

4. Passa

- **Descrizione:** il giocatore decide di passare la fase di apertura per ricominciare dall'invito
- **Criteri di accettazione:** il giocatore deve poter passare durante la fase di apertura
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 3
- **Note:** Se l'utente non può aprire perché 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

5. Lascia

- **Descrizione:** Il giocatore lascia il tavolo e la mano attuale
- **Criteri di accettazione:** permette al giocatore di lasciare il tavolo
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1
- **Note:** il giocatore può foldare in qualsiasi fase

6. Cambio

- **Descrizione:** Il giocatore cambia fino a 3 carte (solo nella fase di accomodo)
- **Criteri di accettazione:** il giocatore deve poter scegliere di cambiare carte
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 2

Versione 1.1

- **Dipendenze:** il metodo per selezionare le carte da cambiare dipende dalla GUI
- 7. Servito**
 - **Descrizione:** Il giocatore non cambia carte (solo nella fase di accomodo)
 - **Criteri di accettazione:** il giocatore deve poter scegliere di non cambiare carte
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
 -
- 8. Pronto**
 - **Descrizione:** il giocatore conferma la sua presenza per la prossima mano
 - **Criteri di accettazione:** il giocatore deve poter confermare la propria presenza per la mano successiva
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 9. Fiches**
 - **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
 - **Note:** Il credito iniziale verrà fornito dal server e sarà uguale per ogni player
- 10. Mano**
 - **Descrizione:** ogni player deve avere una propria mano
 - **Criteri di accettazione:** mano rappresentata da un attributo
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2

Server

- 1. Turnazione**
 - **Descrizione:** Svolgimento del giro del turno
 - **Criteri di accettazione:** Deve poter gestire la turnazione tra i giocatori
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 4
 - **Note:** inizia il primo giocatore che si è unito al tavolo
- 2. Mazzo di carte**
 - **Descrizione:** Deve poter gestire il mazzo di carte
 - **Criteri di accettazione:** Deve poter creare, resettare e utilizzare un mazzo di carte
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2
- 3. Numero di carte**
 - **Descrizione:** il mazzo sarà di 32 carte
 - **Criteri di accettazione:** Deve essere generato un mazzo contenente solo le

- carte dal 7 all'asso da 32 di Cuori, Quadri, Fiori, Picche
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1
- 4. *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
 - **Peso:** 1
- 5. *Distribuire*
 - **Descrizione:** Fornisce 5 carte ad ogni giocatore all'inizio della mano
 - **Criteri di accettazione:** All'inizio della mano devono essere distribuite 5 carte a ogni giocatore
 - **Priorità:** Must Have
- 6. *Check vincitore*
 - **Descrizione:** Controlla chi è il vincitore della mano in corso
 - **Criteri di accettazione:** Deve poter confrontare le mani dei vari player per stabilire il vincitore
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 5
- 8. *Carta Alta*
 - **Descrizione:** punteggio carta alta
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una carta alta (carte diverse, con semi diversi, non consecutive)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 9. *Coppia*
 - **Descrizione:** punteggio coppia
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una coppia (due carte con lo stesso valore, le altre diverse)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 10. *Doppia Coppia*
 - **Descrizione:** punteggio doppia coppia
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una doppia coppia (due carte con lo stesso valore e altre due carte con lo stesso valore diverso dalla prime due, l'altra è diversa da tutte)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 11. *Tris*
 - **Descrizione:** punteggio tris
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio un tris (tre carte con lo stesso valore e altre due carte diverse dalle prime e diverse tra loro)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 12. *Scala*

- **Descrizione:** punteggio scala
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una scala (cinque carte con valore consecutivo ma con seme diverso)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
13. *Colore*
- **Descrizione:** punteggio colore
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una colore (cinque carte diverse non consecutive con seme diverso)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
14. *Full*
- **Descrizione:** punteggio full
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una full (tre carte con lo stesso valore e altre due carte con lo stesso valore diverse dalle prime)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
15. *Poker*
- **Descrizione:** punteggio poker
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio un poker (quattro carte con lo stesso valore e un'altra diversa)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
16. *Scala Colore*
- **Descrizione:** punteggio scala colore
 - **Criteri di accettazione:** deve poter riconoscere che la mano ha come punteggio una scala colore (cinque carte con valore consecutivo e con seme uguale)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
17. *Numero giocatori*
- **Descrizione:** numero di giocatori massimo per iniziare
 - **Criteri di accettazione:** deve poter iniziare una partita appena raggiunto il numero di giocatori richiesto
 - **Priorità:** Should Have
 - **Peso:** 1
18. *Invito*
- **Descrizione:** deve poter scambiare dati con il server durante la fase di invito
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per gestire la fase di invito
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
19. *Apertura*
- **Descrizione:** deve poter scambiare dati con il server durante la fase di

- apertura
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per gestire la fase di apertura
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 20. Accomodo**
 - **Descrizione:** deve poter scambiare dati con il server durante la fase di accomodo
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per gestire la fase di accomodo
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 21. Puntata**
 - **Descrizione:** deve poter scambiare dati con il server durante la fase di puntata
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per gestire la fase di puntata
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 22. Showdown**
 - **Descrizione:** deve poter scambiare dati con il server durante la fase di showdown
 - **Criteri di accettazione:** deve poter inviare e ricevere informazioni per gestire la fase di showdown
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3

Carta

1. Seme

- **Descrizione:** seme della carta
- **Criteri di accettazione:** la carta deve poter essere associata ad un seme
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1
- **Note:** i semi sono Quadri, Cuori, Fiori, Picche

2. Valore

- **Descrizione:** valore della carta
- **Criteri di accettazione:** la carta deve poter essere associata ad un valore
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1
- **Note:** i valori sono 7,8,9,10, 11=Jack, 12=Queen, 13=King, 14=Asso

Database

- 1. Connessione**
 - **Descrizione:** Connessione al file db presente nella repository
 - **Criteri di accettazione:** il server deve poter accedere al file persistente
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 2. Metodi query**
 - **Descrizione:** Fornisce tutti i metodi necessari per la registrazione e il login
 - **Criteri di accettazione:** deve poter offrire metodi per cercare dati
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 3. Utente inesistente**
 - **Descrizione:** eccezione per account inesistente
 - **Criteri di accettazione:** Durante il login in caso il player scriva un username non registrato comparirà il seguente messaggio “account inesistente”
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 4. Password errata**
 - **Descrizione:** eccezione per password errata
 - **Criteri di accettazione:** Durante il login in caso il player scriva una password scorretta comparirà il seguente messaggio “password errata”
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 5. Username già esistente**
 - **Descrizione:** eccezione per username già esistente
 - **Criteri di accettazione:** Durante la registrazione in caso il player scriva un username già registrato comparirà il seguente messaggio “account esistente”
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 6. Username e password**
 - **Descrizione:** memorizzazione persistente della password e dell'username
 - **Criteri di accettazione:** Dovrà poter memorizzare username e password per ogni giocatore
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3

GUI

- 1. *Schermata iniziale*
 - **Descrizione:** Schermata di login e registrazione dell'utente
 - **Criteri di accettazione:** deve offrire una schermata dove l'utente possa effettuare tentativi di login e registrazione
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 2. *Schermata menù principale*
 - **Descrizione:** Schermata principale del gioco con il menù per le scelte
 - **Criteri di accettazione:** deve offrire una schermata dove l'utente possa scegliere se aprire il regolamento o partecipare alla partita
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 3. *Schermata regolamento*
 - **Descrizione:** Il bottone apre una tendina contenente le regole del gioco
 - **Criteri di accettazione:** deve poter mostrare le regole del gioco
 - **Priorità:** Could Have
 - **Peso:** 1
- 4. *Partecipa a partita*
 - **Descrizione:** Bottone per collegarsi al server e partecipare alla partita
 - **Criteri di accettazione:** deve poter instaurare la connessione con il server
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
 - **Note:** il client appena avviato si connette al server, ma fino a quando non fa il login non può partecipare alla partita (posticipare lo startGame() del client)
- 5. *Carte scoperte*
 - **Descrizione:** visualizzazione delle carte scoperte
 - **Criteri di accettazione:** Le carte scoperte vengono viste solo dal giocatore a cui appartengono. Deve essere visibile seme e valore.
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2
- 6. *Carte coperte*
 - **Descrizione:** visualizzazione delle carte coperte
 - **Criteri di accettazione:** Le carte coperte visualizzano il logo di JustPoker™
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 7. *Partecipa*
 - **Descrizione:** partecipazione alla fase di invito
 - **Criteri di accettazione:** deve permettere al giocatore di partecipare alla fase di invito
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2
- 8. *Apri*
 - **Descrizione:** apertura

- **Criteri di accettazione:** deve permettere al giocatore di aprire nella fase di apertura
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 2
- 9. Passa**
 - **Descrizione:** passare la fase di accomodo
 - **Criteri di accettazione:** deve permettere al giocatore di passare nella fase di apertura
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2
- 10. Cambio**
 - **Descrizione:** Bottone per scegliere se cambiare massimo 3 delle attuali carte presenti in mano al giocatore
 - **Criteri di accettazione:** Bottone visibile durante la fase di accomodo con cui il giocatore può scegliere di cambiare fino a 3 delle carte presenti nella sua mano
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 2
- 11. Servito**
 - **Descrizione:** Il giocatore mantiene le proprie carte senza cambiarle
 - **Criteri di accettazione:** Bottone visibile durante la fase di accomodo con cui il giocatore sceglie di non cambiare le proprie carte
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1
- 12. Punta**
 - **Descrizione:** usato dal giocatore per puntare una certa somma, vedendo o rilanciando
 - **Criteri di accettazione:**
 - Bottone per puntare il credito di giocata
 - Visibile solo durante la fase di puntate, dopo l'accomodo
 - Al suo interno avrà una casella di testo per decidere la somma da puntare
 - Questo è il bottone che permette anche di rilanciare se si sceglie una somma maggiore dell'ultima puntata
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 3
- 13. Fold**
 - **Descrizione:** fa lasciare la mano, facendo perdere la posta in gioco al giocatore
 - **Criteri di accettazione:** Bottone **sempre** visibile che permette al giocatore di lasciare la mano (anche durante la fase di invito)
 - **Priorità:** Must Have
 - **Peso:** 1

14. Pronto

- **Descrizione:** Bottone per continuare a giocare dopo la fine della mano
- **Criteri di accettazione:** Bottone visibile solo a fine mano (durante la fase END o ENDPASS) che permette di continuare verso la prossima mano
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1

15. Quit

- **Descrizione:** Bottone per abbandonare la partita
- **Criteri di accettazione:** Bottone visibile solo a fine mano (durante la fase END o ENDPASS) che permette di lasciare il tavolo
- **Priorità:** Must Have
- **Peso:** 1