

# 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"><li>• Modifica layout documentazione</li><li>• Modifica delle classi a seguito della nuova versione 1.2 di Requisiti</li></ul>

## 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. 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 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

- **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. Invite~~
  - **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 viene 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