** Università degli studi di Salerno**

**Corso di Ingegneria del Software**

**GamEvaluate SDD**

**Ver 1.0**

****

*Partecipanti:*

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome Cognome** | **Matricola** |
| **David Grieco** | **0512105112** |
| **Ciro Perfetto** | **0512105520** |
| **Silvio Esposito** | **0512105100** |

**1.Introduction**

* **1.1 Purpose of the system**

Il sito GamEvaluate si prefissa di offrire l’accesso ad un ambiente di critica videoludica basato sulle medie delle recensioni e dei voti rilasciati dalla community stessa. Tale obiettivo nasce dalla necessità da parte dei videogiocatori di acquisire informazioni utili riguardo al prodotto che in futuro vorranno acquistare nei negozi, eliminando il rischio di effettuare un acquisto di cui si potrebbero pentire.

* **1.2 Design Goals**

**Tempi di risposta:** Il sistema dovrà essere performante e reattivo in ogni situazione e garantire tempi di risposta ragionevoli per l'utente, in modo che egli non percepisca il sistema come bloccato e non provi frustrazione durante il suo utilizzo.

**Validazione input:** il sistema deve essere robusto, ovvero ogni volta che l’utente compila degli input di testo, ad esempio il login/registrazione, l’input sarà controllato in modo da non permettere la sottomissione di input non ammesso.

**Sicurezza:** quando l’utente si registra o cambia la password, quest’ultima viene criptata e salvata all’interno del database, così da non permettere, in nessun modo di risalire alla password se non attraverso il codice di decifratura.

**Criteri di costi (Tempo):** il sistema deve essere consegnato entro il secondo appello di is.

**Criteri di mantenimento:** Il codice deve essere comprensibile e facile da modificare in caso di futuri cambiamenti. Per far questo si userà Javadoc per commentare i metodi, il che aiuterà l’individuazione del metodo da modificare.

**Usabilità:** Il sito deve essere semplice dal punto di vista dell’usabilità. Con semplice si intende che il sito deve guidare l’utente in tutte le azioni che fa, aiutandolo attraverso un’interfaccia semplice con immagini, testi e bottoni, in modo da minimizzare il numero di errori che un utente può commettere.

* **1.3 Objectives and success criteria of the project**

RAD = Requirement Analysis Document

SDD = System Design Document

MVC = Model View Control

JSP = Java Servlet Page

* **1.4 References**

Vedere GamEvaluate\_RAD

* **1.5 Overview**

Il seguente documento di System Design (SDD) mostra i dettagli tecnici del sistema GamEvaluate.

Il documento si compone di una prima parte in cui vengono introdotti gli obiettivi di design. Verrà poi spiegata l’architettura del sistema proposto. Verranno brevemente illustrate le parti di cui si compone il documento:

* Nel capitolo 2 viene mostrata l’architettura del sistema corrente;

• Nel capitolo 3 viene mostrata l’architettura del sistema proposto, in dettaglio:

* Decomposizione del sistema in sottosistemi di funzionalità e operazioni correlate
* Mapping Hardware/Software;
* Gestione dei dati persistenti descrive i dati persistenti memorizzati dal sistema;
* Controllo degli accessi e della sicurezza descrive, tramite una matrice degli accessi, le operazioni effettuabili da ogni tipologia di utente;

o Controllo del flusso globale descrive, quali operazioni eseguire ed in che ordine;

o Condizioni boundary che includono l’avvio e lo spegnimento del sistema.

• Nel capitolo 4 vengono mostrati i servizi forniti da ogni sottosistema.

* 1. o Controllo degli accessi e della sicurezza descrive, tramite una matrice degli accessi, le operazioni effettuabili da ogni tipologia di utente;
  2. o Controllo del flusso globale descrive, quali operazioni eseguire ed in che ordine;
  3. o Condizioni boundary che includono l’avvio e lo spegnimento del sistema.
* • Nel capitolo 4 vengono mostrati i servizi forniti da ogni sottosistema.