

# Scalamon TCG

Requisiti

Federico Orazi - 0000928050  
{federico.orazi@studio.unibo.it}

Lorenzo Simoncini - 0000931899  
{lorenzo.simoncini2@studio.unibo.it}

Maichol Dadi - 0000921828  
{maichol.dadi@studio.unibo.it}

# Requisiti

## Requisiti di business

Per poter ottenere un elenco di requisiti utile e che rispecchi gli interessi di un utente finale sono state simulate alcune interviste con un utente. In particolare Maichol Dadi ha assunto il ruolo di committente e ha sottolineato i seguenti aspetti come essenziali:

1. “Come committente vorrei poter visualizzare una schermata iniziale dalla quale possa dare inizio ad una nuova partita”;
2. “Vorrei disporre di un insieme di mazzi preimpostati tra i quali poter scegliere”;
3. “Una volta scelto il mazzo, vorrei poter entrare in partita contro il Computer e giocare con le regole concordate”;
4. “Vorrei che la schermata di gioco visualizzasse tutte le informazioni necessarie per giocare la partita”.

## Requisiti utente

Dall’analisi precedente è stato ricavato il seguente elenco di requisiti utente:

1. attraverso un menù principale, poter dare inizio ad una partita contro una IA;
2. poter scegliere un mazzo preimpostato tra quelli disponibili;
3. visualizzare il campo di gioco: la mano del giocatore, le panchine Pokémon, la pila degli scarti, il Pokémon attivo di ogni giocatore, il mazzo, le carte energia assegnate ai corrispettivi Pokémon, le carte premio;

4. posizionando il cursore del mouse su una carta, visualizzare le informazioni salienti di quest'ultima;
5. giocare un'intera partita seguendo le regole concordate con il committente;
6. poter uscire dal gioco in qualsiasi momento della partita ritornando al menù principale.

## Requisiti funzionali

1. Il sistema deve consentire di dare inizio ad una nuova partita:
  - il sistema è in grado di supportare esclusivamente partite giocate contro IA.
2. In una fase precedente la partita, all'utente deve essere presentata una schermata nella quale scegliere un mazzo precostruito tra quelli proposti. Tale mazzo verrà utilizzato durante l'intera partita;
3. Durante la fase iniziale del gioco, devono essere garantite l'esecuzione in ordine delle seguenti operazioni:
  - il sistema lancia in automatico una moneta. Nel caso in cui esca "testa", il giocatore umano inizia per primo altrimenti inizia il giocatore IA;
  - i giocatori devono pescare sette carte dai propri mazzi;
  - nel caso in cui un giocatore non abbia carte Pokémon base nella propria mano, il giocatore deve riporre tali carte nel mazzo e a mescolarlo. Vengono quindi pescate altre sette carte. Questo procedimento deve iterare fino a che la condizione iniziale non è soddisfatta. Le singole azioni che compongono questo task vengono eseguite in automatico dal sistema;
  - il sistema deve consentire ad ogni giocatore di posizionare un nuovo Pokémon attivo dalla propria mano verso l'apposita regione del campo di gioco;
  - il giocatore deve poter posizionare fino a cinque Pokémon dalla propria mano alla propria panchina;
  - per ogni giocatore, il sistema etichetta come carte premio le prime sei carte del mazzo e le posiziona nell'apposita regione del campo da gioco.

4. All'inizio del proprio turno il giocatore deve pescare una carta;
5. Durante il proprio turno, il giocatore deve poter compiere le seguenti azioni:
  - posizionare uno o più Pokémon base nella propria panchina;
  - se nella propria mano possiede l'evoluzione di uno o più Pokémon attualmente sul suo campo di gioco (nella zona Pokémon attivo o in panchina), evolvere il/i Pokémon in questione;
  - assegnare una e una sola carta energia per turno;
  - scambiare il Pokémon attualmente attivo con uno di quelli della panchina pagando il costo di ritirata.
6. A conclusione del turno, il giocatore deve opzionalmente poter attaccare con il Pokémon attivo;
7. Quando un Pokémon viene sconfitto, il proprietario deve poter sostituirlo con uno dei Pokémon della sua panchina mentre l'avversario deve pescare una delle proprie carte premio;
8. Il sistema deve proporre una schermata di terminazione del gioco che dichiarare il vincitore e consenta di tornare al menù principale, nei seguenti casi:
  - quando un giocatore non è in grado di sostituire il proprio Pokémon attivo precedentemente messo K.O. oppure di pescare una carta dal proprio mazzo (quel giocatore perde la partita);
  - quando un giocatore ha pescato tutte le proprie carte premio (quel giocatore vince la partita).
9. Il sistema, in ogni momento, deve garantire la possibilità di visualizzare:
  - le energie assegnate ai Pokémon così come il numero di danni subiti;
  - le informazioni della carta sulla quale l'utente si posiziona con il cursore del mouse.