	Progetto	Pixel Arena NC_10 Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli										
	vo Progetto Team											
ID Requisito	Descrizione	Priorità	Status	Scenari	Use Case	Sequence diagram	RAD Activity Diagram	StateChart	Mockup	SDD System component(s)	TCS TC	TESTING TC
RF_MENU1	Selezionare il proprio personaggio	Media	In lavorazione	/	/	diagram /	/	/	MU_4 Scelta Personaggio	Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_MENU2	Possibilità di caricare la partita	Media	Completato	/	/	/	/	/	MU_5 Scelta Salvataggio	Interfaccia Utente e HUD; Persistenza e file di testo	/	/
RF_GAME1	Muovere il personaggio principale in 4 direzioni	Alta	Completato	SC.1:Moviment oPersonaggio	/	/	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_GAME2	Combattere contro i nemici	Alta	Completato	SC.2:Attacco Personaggio	UC_2ATTACCO	/	/	/	/	Logica di gioco	TC_2.1 TC_2.2 TC_2.3 TC_2.4	FINITO
RF_GAME3	Nascondersi dai nemici "intelligenti"	Alta	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Intelligenza Artificiale	/	/
RF_GAME4	Postazioni per recuperare i punti salute	Alta	Completato	SC.4:Recupero PuntiSalute	UC_1RIGENVIT A	SD_CURA	AD_CURA	/	MU_2 Base Ricarica Vita	Logica di gioco	TC_1.1 TC_1.2	FINITO
RF_GAME5	Potenziare varie caratteristiche del proprio personaggio (PS, ATK,SPD)	Alta	Completato	SC.5:Potenzia Personaggio	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME6	É possibile mettere in pausa il gioco	Bassa	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME7	All'esaurimento dei punti salute del personaggio l'utente dovrà ricominciare il livello dall'inizio	Alta	Completato	/	/	/	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_GAME8	Alla fine del livello il giocatore dovrà affrontare un Boss	Media	In progettazione	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RF_GAME9	Raccolta di gemme che appaiono sulla mappa ad ogni livello	Alta	Completato	SC.6:Generazi one&Raccolta Gemme	/	/	/	/	/	Logica di gioco	TC_3.1 TC_3.2	FINITC
RF_SAVE1	Salvare il gioco ad ogni fine livello	Alta	Completato	SC.3:SalvaParti taeCont	UC_3 SALVATAGGIO	SD_SAVE	AD_SALVA	/	/	Persistenza e file di testo	/	/
RNF_USE1	Ad ogni iterazione che l'utente avrà col sistema, l'utente riceverà un feedback chiaro e preciso del cambiamento	Alta			/		/					/
RNF_USE2	avvenuto. Il sistema deve essere di facile utilizzo per tutti gli utenti	Media	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_USE3	Creare un'esperienza visiva e sonora che immerga completament e i giocatori nell'esperienza del gioco	Alta	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_PRES1	Il tempo di risposta alla pressione dei comandi deve essere minore di 1 secondo.	Alta	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_AFF1	Il sistema non deve subire rallentamenti e operare in modo accettabile anche in situazioni non previste e deve essere in grado di gestirle senza degenerare nel crash/freeze dell'applicazio ne.	Alta			/			/				
RNF_AFF2	Proteggere i dati degli utenti e dei salvataggi	Bassa	/	/	/	1	/	/	/	/	/	/
RNF_SUPP1	Il sistema sarà facilmente manutenibile grazie alla sua elevata modularità.	Alta	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
RNF_SUPP2	Il sistema permette la presenza di aggiornamenti, in previsione di future aggiunte di	Media	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/