

Nome Progetto		Pixel Arena				
Identificativo Progetto		NC_10				
Nome Team		Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli				
ID Requisito	Descrizione	Priorità	Status	RA		
				Scenari	Use Case	Sequence diagram
RF_MENU1	Selezionare il proprio personaggio	Media	In lavorazione	/	/	/
RF_MENU2	Possibilità di caricare la partita	Media	Completato	/	/	/
RF_GAME1	Muovere il personaggio principale in 4 direzioni	Alta	Completato	SC.1:Movimento Personaggio	/	/
RF_GAME2	Combattere contro i nemici	Alta	Completato	SC.2:Attacco Personaggio	UC_2ATTACCO	/
RF_GAME3	Nascondersi dai nemici "intelligenti"	Alta	Completato	/	/	/
RF_GAME4	Postazioni per recuperare i punti salute	Alta	Completato	SC.4:Recupero PuntiSalute	UC_1RIGENVITA	SD_CURA
RF_GAME5	Potenziare varie caratteristiche del proprio personaggio (PS, ATK,SPD)	Alta	Completato	SC.5:Potenzia Personaggio	/	/
RF_GAME6	É possibile mettere in pausa il gioco	Bassa	Completato	/	/	/
RF_GAME7	All'esaurimento dei punti salute del personaggio l'utente dovrà ricominciare il livello dall'inizio	Alta	Completato	/	/	/
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:Generazione&Raccolta Gemme	/	/
RF_SAVE1	Salvare il gioco ad ogni fine livello	Alta	Completato	SC.3:SalvaPartitaCont	UC_3 SALVATAGGIO	SD_SAVE

Nome Progetto		Pixel Arena			
Identificativo Progetto		NC_10			
Nome Team		Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli			
RNF_USE1	Ad ogni iterazione che l'utente avrà col sistema, l'utente riceverà un feedback chiaro e preciso del cambiamento avvenuto.	Alta	/	/	/
RNF_USE2	Il sistema deve essere di facile utilizzo per tutti gli utenti	Media	/	/	/
RNF_USE3	Creare un'esperienza visiva e sonora che immerga completamente 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'applicazione.	Alta	/	/	/
RNF_AFF2	Proteggere i dati degli utenti e dei salvataggi	Bassa	/	/	/
RNF_SUPP1	Il sistema sarà facilmente manutenibile grazie alla sua elevata modularità.	Alta	/	/	/

Nome Progetto		Pixel Arena			
Identificativo Progetto		NC_10			
Nome Team		Antonio Ferrentino, Emanuele Rosapepe, Francesco Perilli			
RNF_SUPP2	Il sistema permette la presenza di aggiornamenti, in previsione di future aggiunte di funzionalità.	Media	/	/	/

Nome P						
Identificativo						
Nome						
ID Requisito	ID			SDD	TCS	TESTING
	Activity Diagram	StateChart	Mockup	System component(s)	TC	TC
RF_MENU1	/	/	MU_4 Scelta Personaggio	Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_MENU2	/	/	MU_5 Scelta Salvataggio	Interfaccia Utente e HUD; Persistenza e file di testo	/	/
RF_GAME1	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_GAME2	/	/	/	Logica di gioco	TC_2.1 TC_2.2 TC_2.3 TC_2.4	FINITO
RF_GAME3	/	/	/	Logica di gioco; Intelligenza Artificiale	/	/
RF_GAME4	AD_CURA	/	MU_2 Base Ricarica Vita	Logica di gioco	TC_1.1 TC_1.2	FINITO
RF_GAME5	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME6	/	/	/	Logica di gioco; Interfaccia Utente e HUD	/	/
RF_GAME7	/	/	/	Logica di gioco	/	/
RF_GAME8	/	/	/	/	/	/
RF_GAME9	/	/	/	Logica di gioco	TC_3.1 TC_3.2	FINITO
RF_SAVE1	AD_SALVA	/	/	Persistenza e file di testo	/	/

Nome P						
Identificativ						
Nome						
RNF_USE1	/	/	/	/	/	/
RNF_USE2	/	/	/	/	/	/
RNF_USE3	/	/	/	/	/	/
RNF_PRE1	/	/	/	/	/	/
RNF_AFF1	/	/	/	/	/	/
RNF_AFF2	/	/	/	/	/	/
RNF_SUPP1	/	/	/	/	/	/

Nome P						
Identificativ						
Nome						
RNF_SUPP2	/	/	/	/	/	/