**Problem Statement**

**Corso:** ingegneria del software - Pari

**Titolo del progetto:** Warrior’s Adventure

**1. Problem domain**

Con l’innovazione della tecnologia, molte case di sviluppo di videogame cercano di introdurre nuove meccaniche nei propri titoli. Molte meccaniche sono accettate positivamente dal pubblico e portano alla drammatica scelta di continuare lo sviluppo sono su determinati aspetti, abbandonando ciò che in passato ha appassionato molti giocatori.

Alcune funzionalità vengono abbandonate perché ritenute vecchie e obsolete. Una meccanica abbandonata e ora utilizzata in un ristretto numero di videogiochi è: il sistema di gioco basato sui turni. I titoli che cercano di innovare questa funzionalità possono contarsi sulle dite di una mano e difficilmente una volta rilasciato riescono a soddisfare il pubblico, che si sta spostando sempre molto di più sui titoli d’azione.

L’idea di abbandonare certi aspetti in favore di altri non è sbagliata, la tecnologia evolve in continuazione e non possiamo pretendere che i videogiochi implementino meccaniche vecchie e criticate dal pubblico. Per questo motivo l’idea di base è quella di creare un videogioco molto simile, in termini di funzionalità, a qualcosa che i videogiocatori hanno adorato nel passato, ma cercando di innovarlo grazie alle nuove tecnologie, rendendolo più “leggero” e adatto al mercato corrente.

Le funzionalità principali, richiamano molto i vecchi titoli dei primi anni 2000, ma l’idea si basa sul modernizzare la base utilizzando tecnologie più recenti.

Il titolo sarà disponibile tramite una pagina web creata appositamente, non sarà necessaria nessuna installazione sul proprio computer.

Il titolo non cerca di attirare un’utenza particolare, ma cerca di attirare sia vecchi giocatori che adorano questo tipo di funzionalità, che nuovi giocatori che desiderano provare qualcosa a cui non sono più abituati.

Le caratteristiche principali sono:

* Sistema di gioco basato su scontri a turni;
* Funzionalità giocatore vs. giocatore (PVP) in modo da incentivare la competizione;
* Sistema di progressione del livello e delle statistiche del personaggio;
* Progressione del proprio equipaggiamento;
* Creazione di gruppi tra più giocatori;
* Possibilità di progredire il proprio equipaggiamento accettando incarichi che porteranno il giocatore a scontrarsi con le creature controllate dal computer;
* Tornei creati appositamente per supportare la componente competitiva;

1.1 Regole del gioco:

* Ogni giocatore all’atto della creazione dell’account ha la possibilità di creare un singolo personaggio tra tre classi prestabilite, Ogni classe ha a disposizione delle statistiche peculiari:
  + Guerriero:
    - Vitalità: 75
    - Difesa: 50
    - Forza: 100
  + Paladino
    - Vitalità: 100
    - Difesa: 50
    - Forza: 75
  + Cavaliere
    - Vitalità: 50
    - Difesa: 100
    - Forza: 75
    - Il livello massimo del pg è di 50.
* Ogni personaggio avrà accesso a tutte le armi presenti nel gioco che sono:
  + Spada:
    - Bonus forza: 2 (da aggiungere alla statistica base) sale di 2
  + Martello:
    - Bonus forza: 4 (da aggiungere alla statistica base) sale 4
  + Ascia:
    - Bonus forza: 6 (da aggiungere alla statistica base) sale di 6

Per ogni arma ci sono 10 livelli e le puoi comprare aumentando il livello del pg, non sono espresse in percentuali

* Ogni personaggio avrà accesso a un determinato tipo di armatura:
  + Armatura del guerriero:
    - Bonus di 10 punti alla forza
  + Armatura del paladino:
    - Bonus di 10 punti alla vitalità
  + Armatura del cavaliere:
    - Bonus di 10 punti alla difesa
    - Hanno un libello 5 livelli e si possono comprare aumentando il livello del pg
* Si parte dal livello 1 e ogni aumento di livello aumenta di 1 punto tutto
* Ogni mission avrà un numero causale di Encounter (scontri con cerature controlalte dal pc) che va da 2 a 6 scontri
* L’attacco inflitto dal giocatore ad una creatura o ad un altro giocatore è dato da:
  + 4\*(15% o 30 % dei punti aggiunti dall’arma) Per il martello
  + 4\*(10% al 20 % dei punti aggiunti dall’arma) Per l’ascia
  + 4 \* (20% al 60% dei punti aggiunti dall’arma) Per la spada
* Se il valore dell’arma viene moltiplicato per la percentuale massima si parla di colpo critico
* L’esperienza ricavata dai duelli giocatori vs giocatori è pari a 200 punti
* L’esperienza guadagnata dall’uccisione di creature controllate dal computer è pari a 50 punti
* Le monete perse da un giocatore durante un duello sono:
  + Lv 1 al lv 10: 1 moneta d’argento
  + Lv 11 al lv 20: 2 monete d’argento
  + Lv 21 al lv 30: 3 monete d’argento
  + Lv 31 al lv 40: 4 monete d’argento
  + Lv 41 al lv 50: 5 monete d’argento
* Se un giocatore perde uno scontro contro una creatura, non verranno sottratte delle monete d’argento, ma la missione sarà da ricominciare perché ritenuta fallita

**2. Scenarios**

Scenario: duello tra due giocatori:

* Laurus si connette alla sessione di gioco col suo guerriero al livello 50 con le seguenti statistiche: Vitalità a 125, Forza a 150 e Difesa a 100.
* Laurus ha intenzione di sfidare un giocatore a duello, controlla tramite l’apposita area nell’interfaccia, quali sono i giocatori attualmente connessi alla sessione
* Nella lista sono presenti solo tre nomi: Brox Guerriero livello 50, Ternios Guerriero livello 15 e Lithia Paladino livello 25
* Laurus decide di sfidare Brox, dato che entrambi solo allo stesso livello, e non può sfidare Ternios e Lithia dato che il loro livello è di molto inferiore al suo, Laurus clicca sul nome del giocatore e manda una richiesta di duello.
* Brox, riceve una notifica dove viene mostrato che Laurus ha intenzione di sfidarlo a duello
* Brox accetta la sfida, entrambi i giocatori notano una transazione di schermata.
* Nella nuova schermata sono presenti i principali comandi: Attacca, Difendi, Curati, Arrenditi, è presente anche una barra rossa che indica il numero dei punti vita di ciascun giocatore.

Descrizione dei personaggi in duello:

* Laurus possiede 125 Punti vita (PV), dato che la sua armatura (armatura del guerriero) non gli fornisce ulteriori bonus alla vitalità, grazie alla sua armatura di livello 50, la sua forza aumenta di 50 punti, per un totale di 200 punti. L’arma che possiede Laurus, un martello di livello 50, gli aggiunge ulteriori punti alla forza, abbiamo un aumento di 40 punti quindi Laurus avrà 240 in Forza.
* Anche Brox ha 125 punti vita, dato il suo personaggio è della stessa classe di Laurus. Brox ha un’armatura di livello 40, che gli aumenta la statistica forza di solo 40 punti, per un totale di 190 punti a forza. L’arma utilizzata è un martello di livello 50, ciò gli permette di aumentare la sua statistica di 60 punti, fornendogli ben 250 punti alla statistica forza.

Inizio dello scontro:

* + - La prima mossa è concessa al giocatore sfidato, Brox clicca sul pulsante Attacca e infligge un colpo a Laurus di 36 PV
    - La vitalità di Laurus scende a 89 PV
    - Laurus attacca a sua volta infliggendo 48 danni alla vitalità di Brox, ha sferrato un colpo critico
    - La vitalità di Brox scende a 77 PV
* Inizio Secondo turno:
  + - Brox clicca sul pulsante Attacca e infligge 38 danni a Laurus
    - La vitalità di Laurus scende a 51 PV
    - Laurus attacca a sua volta infliggendo 32 danni alla vitalità di Brox
    - La vitalità di Brox scende a 45 PV
* Inizio Terzo turno:
  + - Brox clicca sul pulsante Attacca e infligge 48 danni a Laurus, ha infertp un colpo critico
    - La vitalità di Laurus scende a 3 PV
    - Laurus attacca a sua volta infliggendo 48 danni alla vitalità di Brox, ha sferrato un secondo colpo critico
    - Brox a questo punto è rimasto senza PV, ha perso il duello
* Fine duello
* lo scontro è terminato, Laurus riceve una quantità di punti esperienza pari a 200 punti, invece a Brox vengono sottratti 10 monete d’argento per aver perso lo scontro.

Scenario: Creazione gilda:

Scenario: Mission impossible:

Scenario: Creazione personaggio:

3. Functional requirements

* ogni giocatore può sfidare un altro giocatore di +- 5 livelli dal suo
* ogni giocatore può creare una gilda
* un giocatore può iscriversi e creare al massimo 3 personaggi
* Un operatore può crare dei tornei e gestirli

4. Nonfunctional requirements

* Il servere deve essere disponibile 24 ore su 24
* Il tempo di risposta deve essre inferiore a un secondo

5. Target environment

* Qualciasi cdispositivo dotato di browser (ridurre)