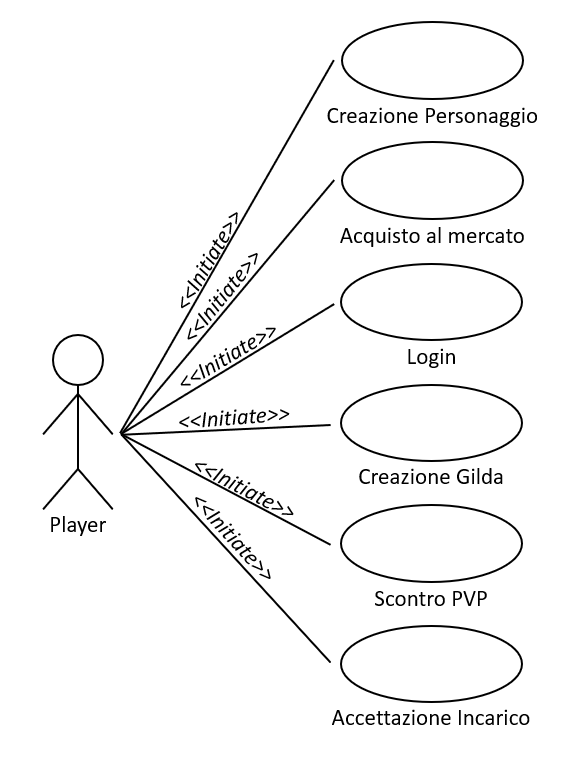
**Requirements e Use Cases**

1. **Functional requirements**
2. Ogni giocatore può sfidare un altro giocatore di +- 5 livelli dal suo;
3. Ogni giocatore può creare una gilda;
4. Un giocatore può iscriversi e creare al massimo 3 personaggi ed eliminarli;
5. Un operatore può creare dei tornei e gestirli;
6. Ogni giocatore può prendere parte a missioni contro nemici controllati dal computer;
7. Un nuovo giocatore può collegarsi al sito e iscriversi;
8. Ogni giocatore può guadagnare esperienza e acquistare oggetti dal negozio;
9. Ogni giocatore può prendere parte a dei tornei;
10. Un giocatore può uscire dal gioco e disconnettersi dalla sessione;
11. Un giocatore può avviare il gioco, autenticarsi e partecipare ad una sessione;

1. **Non-functional requirements**
2. Il server deve essere disponibile 24 ore su 24;
3. È previsto un giorno al mese in cui il server non sarà disponibile per manutenzione:
4. Il tempo di risposta minimo tra un click e la reazione deve essere inferiore a 0,5 secondi;
5. I requisiti per utilizzare il prodotto sono coincidenti con i requisiti del browser scelto:
   1. Se il browser scelto è Google Chrome i requisiti sono i seguenti:
      1. Per poter utilizzare il browser Chrome su Windows, sono necessari:
         1. Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10 o versione successiva;
         2. Un processore Intel Pentium 4 o versioni successive che supporti SSE2;
      2. Per poter utilizzare il browser Chrome su Mac, sono necessari:
         1. OS X Yosemite 10.10 o versioni successive;
      3. Per poter utilizzare il browser Chrome su Linux, sono necessari:
         1. Ubuntu a 64 bit 14.04 o versioni successive, Debian 8 o versioni successive, openSUSE 13.3 o versioni successive oppure Fedora Linux 24 o versioni successive;
         2. Un processore Intel Pentium 4 o versioni successive che supporti SSE2 ;

**3. Use cases**

1. **Utente Generico – Use Cases**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Creazione personaggio** |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** | 1.1 |
| **Attori partecipanti** | Utente generico |
| **Entry condition** | Successivamente all’operazione di login l’utente si trova nella pagina di selezione/creazione personaggio |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente clicca sull’apposita icona per la creazione del personaggio 2. Inserisce il nome del personaggio nell’apposita form 3. Seleziona la classe del personaggio 4. Preme Invio |
| **Exit Condition** | L’utente ritorna alla pagina di selezione/creazione personaggio con il nuovo personaggio creato |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Acquisto dal mercato** |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** | 1.7 |
| **Attori partecipanti** | Utente generico |
| **Entry condition** | L’utente è loggato e si trova all’interno dell’interfaccia di gioco. |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente clicca sull’apposito bottone per entrare nel mercato 2. Seleziona il l’item da lui desiderato cliccando sul bottone acquista |
| **Exit Condition** | L’item acquistato viene inserito nell’inventario dell’utente che resta livero di continuare a navigare nel mercato. |

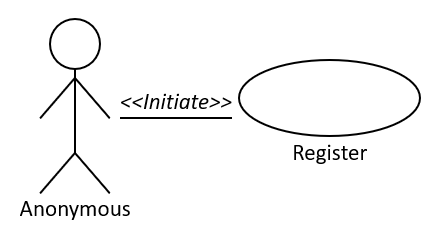
|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Login** |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** | 1.10 |
| **Attori partecipanti** | Utente generico |
| **Entry condition** | L’utente si trova nell’apposita pagina di login |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente inserisce nome utente e password 2. Clicca sull’apposito bottone login |
| **Exit Condition** | L’utente si ritrova sulla pagina di creazione/selezione del personaggio autenticato |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** |  |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** |  |
| **Attori partecipanti** |  |
| **Entry condition** |  |
| **Flusso di eventi** |  |
| **Exit Condition** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** |  |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** |  |
| **Attori partecipanti** |  |
| **Entry condition** |  |
| **Flusso di eventi** |  |
| **Exit Condition** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** |  |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** |  |
| **Attori partecipanti** |  |
| **Entry condition** |  |
| **Flusso di eventi** |  |
| **Exit Condition** |  |

1. **Anonymous – Use Cases**

****

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Register** |
| **Riferimenti e requisiti funzionali** | 1.6 |
| **Attori partecipanti** | Utente anonimo |
| **Entry condition** | L’utente si trova sulla pagina di login del gioco |
| **Flusso di eventi** | 1. L’utente clicca sul bottone registrati 2. Inserisce in dati nella forma 3. Clicca sul bottone registrati |
| **Exit Condition** | L’utente viene reindirizzato alla pagina di creazione/selezione del personaggio registrato e loggato. |

I tornei che fine hanno fatto ?