

Università degli Studi di Salerno

CORSO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE



GAMEOVER

PROBLEM STATEMENT

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

STUDENTI:

Genovese Ludovica 0512110455

Rossetti Benedetta 0512110350

Sica Manuel 0512110812

INDICE

Problem Statement.....	1
Indice.....	2
1.Dominio del Problema.....	3
2.Scenari	3
2.1 Registrazione ed Autenticazione al sito.....	3
2.2 Recovery della password dimenticata.....	3
2.3 Acquisto di un prodotto dopo averlo visualizzato nel catalogo.....	4
2.4 Acquisto di un prodotto dopo aver cercato il nome all'interno della barra di ricerca.....	4
2.5 Gestione di un ordine effettuato all'interno del sito.....	4
2.6 Aggiunta di un prodotto al catalogo.....	5
2.7 Aggiunta di una nuova postazione prenotabile.....	5
2.8 Modifica di un prodotto al catalogo	5
2.9 Rimozione di un prodotto al catalogo	6
2.10 Modifica di una prenotazione di un tavolo	6
2.11 Rimozione di una prenotazione di un tavolo.....	6
3.Requisiti Funzionali	7
3.1 Utente Non Registrato.....	7
3.2 Utente Registrato.....	7
3.3 Gestore del Catalogo.....	7
3.4 Gestore degli Ordini.....	7
3.5 Gestore delle Prenotazioni.....	7
4.Requisiti Non Funzionali.....	7
4.1 Usabilità.....	7
4.2 Attendibilità.....	7
4.3 Performance.....	7
4.4 Legale.....	7
5.Ambiente di Destinazione.....	8
6.Consegne e Scadenze.....	8

1. Dominio del Problema

Il mondo videoludico presenta, negli ultimi anni, una forte crescita esponenziale in termini di sviluppo. Ormai non noto più come un semplice fenomeno sociale, i videogiochi sono diventati una buona occupazione nella vita di molteplici persone, non badando a genere, età e classe sociale; sviluppo che ormai sta avvenendo soprattutto grazie alla diffusione della categoria del Mobile Gaming, su dispositivi mobile come i nostri cellulari, e del PC Gaming, cui numeri arrivano quasi a raggiungere i numeri registrati dalle Console ormai a noi conosciute.

Insieme al mondo videoludico, introduciamo anche l'ambiente legato ai giochi da tavolo, meno diffuso di quello videoludico, ma anch'esso di grande spessore grazie agli innumerevoli tipologie di giochi presenti che siano tipici giochi da tavolo (Monopoly), giochi di ruolo (Dungeons and Dragons) o giochi di carte (Magic: The Gathering).

Il nostro progetto 'GameOver' ha l'unico obiettivo di creare uno spazio dove riunire tutti gli appassionati di videogiochi, offrendo loro non solo un vero e proprio spazio fisico dove incontrarsi e discutere delle loro passioni, ma accompagnandoli nella loro esperienza videoludica e renderla più confortevole.

Inoltre, la nostra realtà si propone come punto d'incontro per giocatori, offrendo la possibilità di prenotare tavoli attrezzati con computer o senza (scegliendo o una postazione con pc o un tavolo adatto a semplici giochi da tavolo) e spendere lì il loro tempo accompagnati da snack e/o bevande a loro piacimento. I nostri servizi, inoltre, presentano anche la vendita e prenotazione di videogiochi, giochi da tavolo e bustine di carte collezionabili usciti e/o uscenti per tutti coloro che hanno intenzione di provare i nuovi titoli che il mercato offre!

2. Possibili Scenari

2.1 Registrazione ed Autenticazione al sito

Manuel, appassionato di videogame, viene consigliato da un suo amico del sito 'GameOver'. Dopo aver visto e analizzato il sito ha deciso di accedere alle funzionalità riservate agli utenti registrati procedendo alla registrazione.

Per poterla effettuare, Manuel inserisce i suoi dati: nome, cognome, username, data di nascita, indirizzo, CAP, città, provincia, e-mail, password ed un eventuale risposta da utilizzare per il recupero della password, in caso essa venga perduta.

Dopo aver compilato i vari campi e aver rispettato tutti i vincoli previsti, Manuel entra nella pagina del Login per effettuare l'accesso scrivendo e-mail e password precedentemente inseriti nel form di registrazione.

2.2 Recovery della password dimenticata

Vera, utente registrata nel sito 'GameOver', aveva sempre con sé un taccuino con su scritto tutte le password a cui si era iscritta ma per colpa di un incidente questo taccuino viene perduto. Volendo recuperare il suo account sul sito di GameOver allora entra nella pagina legata al login e clicca sul tasto di 'Password dimenticata?'. Viene reindirizzata in una pagina dove viene chiesta la sua mail e la risposta alla domanda di recovery che le è stata chiesta durante la fase di registrazione. Dopo aver inserito la sua mail 'vera40@hotmail.com' e la risposta 'Antonia' legato alla domanda di recupero che chiedeva il nome di sua madre, viene identificata e le viene chiesto di mettere una nuova password e di ripeterla. Vera quindi scrive nel primo campo 'vera4321' e la riscrive nel campo successivo. Dopo aver confermato l'identità delle due password allora Vera viene recapitata alla pagina di login dove può autenticarsi al sito con la sua nuova password.

2.3 Acquisto di un prodotto dopo averlo visualizzato nel catalogo

Fabiano, appassionato di videogame, decide di acquistare il titolo "Overwatch" per il proprio pc. Fabiano, utente precedentemente registrato su 'GameOver' decide di effettuare il login effettuando l'autenticazione inserendo username 'fabiog3' e password 'nfcgame2003'. Avendo inserito i dati correttamente, viene reindirizzato nella home. Dove, tramite navigation bar, seleziona "Shop" per visualizzare il catalogo dei prodotti. Essendo un gioco per pc, Fabiano seleziona la sezione "Pc" per visualizzare l'elenco dei prodotti per piattaforma PC. Una volta trovato il titolo da lui cercato, seleziona il prodotto, accedendo alla pagina a lui dedicata con la rispettiva descrizione, prezzo e piattaforma in cui è possibile installare, una volta selezionata la piattaforma a lui interessata (PC), seleziona "Aggiunge al Carrello". Avendo finito con la sua ricerca, seleziona, sempre sulla navigation bar, la sezione "Carrello". Fabiano qui può visualizzare tutti i prodotti da lui aggiunti, il prezzo totale, l'IVA imposta e il totale dei suoi acquisti. Sicuro di non dover acquistare altro, procede alla selezione del tasto "checkout" dove viene reindirizzato nella pagina a esso dedicata. Qui Fabiano si dedica alla compilazione delle sezioni come Numero Carta: "5181 7425 3193 9491", intestatario: "Fabiano Marino", scadenza: 2/2023, CVC: 730. Una volta finiti i campi da compilare, procede alla selezione di "Conferma acquisto" per procedere alla fine dei suoi acquisti. Una volta finiti, viene visualizzata una pagina dove si ricorda all'utente Fabiano di poter trovare il suo ordine nella sezione "I tuoi ordini".

2.4 Acquisto di un prodotto dopo aver cercato il nome all'interno della barra di ricerca

Alvisa, neofita al mondo dei videogiochi e registrata al sito 'GameOver', decide di effettuare il login autenticandosi con l'username 'alvisea983' e la password 'alviseaginet'. Avendo inserito i dati correttamente, viene reindirizzata nella home. Alvisa ha ben chiaro di voler acquistare il titolo 'Call of Duty', indipendentemente dalla piattaforma. Decide di utilizzare la funzione "Cerca" riposta nella navigation bar. Alvisa, viene reindirizzata a una pagina che visualizza i risultati della ricerca a seconda di ciò che ha digitato. Essendo una ricerca specifica con nome completo, appare immediatamente il titolo da lei cercato e decide di aggiungerlo immediatamente al carrello. Alvisa qui può visualizzare tutti i prodotti da lui aggiunti, il prezzo totale, l'IVA imposta e il totale dei suoi acquisti. Sicura di non dover acquistare altro, procede alla selezione del tasto "checkout" dove viene reindirizzata nella pagina a esso dedicata. Qui Alvisa si dedica alla compilazione delle sezioni come Numero Carta: "5365 3169 5956 1513", intestatario: "Alvisa Milanese", scadenza: 5/2026, CVC: 095. Una volta finiti i campi da compilare, procede alla selezione di "Conferma acquisto" per procedere alla fine dei suoi acquisti. Una volta finiti, viene visualizzata una pagina dove si ricorda all'utente Alvisa di poter trovare il suo ordine nella sezione "I tuoi ordini".

2.5 Gestione di un ordine effettuato all'interno del sito

Isa, gestore degli ordini, si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'isadella' e password 'isagestore'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzata alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Ordini'. Dove visualizza l'elenco storico di tutti gli ordini e quelli da spedire. Isa sceglie di mandare in consegna l'ordine effettuato da Fabiano. Isa, grazie ad apposita grafica, può ordinare gli ordini in base al Cliente o Data, decide di ordinarli in base al cliente. Una volta trovato l'ordine di Fabiano, preparato l'ordine e corriere, designa grazie ad apposita tendina, che l'ordine effettuato è in fase di consegna. Dopo ciò l'utente Fabiano, quando andrà a controllare lo storico dei suoi ordini, vedrà in stato non più "In Preparazione" bensì "In fase di consegna".

2.6 Aggiunta di un prodotto al catalogo

Attilio, gestore del catalogo e delle prenotazioni, si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'attilio' e password 'trevattilio'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato in una pagina in cui deve decidere il ruolo da svolgere, essendo sia gestore dei prodotti che delle prenotazioni. Essendo che vuole aggiungere un prodotto all'interno del catalogo seleziona "Gestore Catalogo" e sollecita un submit cliccando su "Avanti". Una volta autenticatosi e scelto il ruolo viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Catalogo'. Qui seleziona "Aggiungi Prodotto" e sollecita la collapsible bar tramite click che "scopre" tutti i campi che contiene un prodotto. Attilio inizia a compilare i vari campi. Nome Prodotto: 'Dead by Daylight'. Descrizione Prodotto: 'Dead by Daylight è un horror game multigiocatore (4 contro 1) in cui un giocatore assume il ruolo del feroce Killer e gli altri 4 giocano come Sopravvissuti, cercando di sfuggire al Killer ed evitando di farsi catturare e uccidere.', Prezzo: '19,99€', Piattaforma: "Pc, Console", Immagine principale: 'custodia.png' e 'custodia.png', Attilio inserisce due volte la stessa immagine per la pagina dettagliata del prodotto, Immagini Secondarie: 'img1.png', 'img2.png', 'img3.png'. Una volta concluso e controllato che tutte le sezioni sono state riempite accuratamente, procede al submit con "Conferma".

2.7 Aggiunta di una nuova postazione prenotabile

Francesco, che si occupa di gestire il catalogo, ha recentemente deciso di investire in una nuova postazione da gaming trovata in offerta su un sito di elettronica. Dopo aver ricevuto la postazione allora decide di aggiungerla all'interno della realtà di GameOver e quindi va nel sito per autenticarsi con le credenziali 'fra09over' e la password 'gamefraover'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Catalogo'. Qui seleziona "Aggiungi Postazione" e sollecita la collapsible bar tramite click che "scopre" tutti i campi legata alla postazione e inizia a compilare i vari campi. Nome Postazione: 'Postazione da Gaming', Descrizione Postazione: 'Prenotazione Postazione Gaming con PC, Tastiera, Mouse e Cuffie RGB tutto cablato. Una postazione tutta per te dove puoi sfoggiare le tue capacità giocando ai tuoi giochi preferiti!', Prezzo: '29,99', Durata: '2 ore', Orario: '16:00-18:00', Immagine principale: 'postazione1.png' e 'postazione2.png', Una volta concluso e controllato che tutte le sezioni sono state riempite accuratamente, procede al submit con "Conferma".

2.8 Modifica di un prodotto al catalogo

Attilio, gestore del catalogo e delle prenotazioni, si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'attilio' e password 'trevattilio'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato in una pagina in cui deve decidere il ruolo da svolgere, essendo sia gestore dei prodotti che delle prenotazioni. Essendo che vuole aggiungere un prodotto all'interno del catalogo seleziona "Gestore Catalogo" e sollecita un submit cliccando su "Avanti". Una volta autenticatosi e scelto il ruolo viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Catalogo'. Qui "Modifica Prodotto" e gli viene mostrato l'elenco di tutti i prodotti presenti nel sito. Attilio decide di modificare il prodotto precedentemente aggiunto cercandolo tramite apposita barra di ricerca. Digitando 'Dead by Daylight' gli viene mostrato solo quest'ultimo all'interno dell'elenco. Premendo sulla funzionalità 'modifica' viene reindirizzato a una pagina dove vengono mostrate tutte le caratteristiche del prodotto come: Nome Prodotto: 'Dead by Daylight', Descrizione Prodotto: 'Dead by Daylight è un horror game multigiocatore (4 contro 1) in cui un giocatore assume il ruolo del feroce Killer e gli altri 4 giocano come Sopravvissuti, cercando di sfuggire al Killer ed evitando di farsi catturare e uccidere.', Prezzo: '19,99€', Piattaforma: "Pc, Console", Immagine principale: 'custodia.png' e 'custodia.png', Immagini Secondarie: 'img1.png', 'img2.png', 'img3.png'. Attilio decide di voler modificare unicamente il prezzo, digitando sull'apposita sezione Prezzo: '29,99€', certo di non dover modificare altro, decide procedere al submit cliccando "Conferma".

2.9 Rimozione di un prodotto al catalogo

Daniele, gestore del catalogo, si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'danigameover' e password 'gani200'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Catalogo'. Qui seleziona "Rimuovi Prodotto" e gli viene mostrato l'elenco di tutti i prodotti presenti nel sito. Daniele, essendo che non nota più un profitto, decide di rimuovere il gioco 'Dragon Ball Xenoverse', scorrendo nell'elenco e una volta trovato decide di cliccare sul tasto "Rimuovi".

2.10 Modifica di una prenotazione di un tavolo

Attilio, gestore del catalogo e delle prenotazioni, nota che il tavolo n.4 prenotabile per giochi da tavolo deve essere pulito perché dei clienti hanno per sbaglio rovesciato una bottiglia di succo. Ritene quindi opportuno che il tavolo venga pulito ma l'addetto alle pulizie può venire solo nell'orario prestabilito per un ipotetico orario prenotabile. Attilio, quindi, decide di posticipare l'orario in cui il tavolo può essere prenotabile; allora si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'attilio' e password 'trevattilio'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato in una pagina in cui deve decidere il ruolo da svolgere, essendo sia gestore dei prodotti che delle prenotazioni. Essendo che vuole aggiungere un prodotto all'interno del catalogo seleziona "Gestore Prenotazioni" e sollecita un submit cliccando su "Avanti". Una volta autenticatosi e scelto il ruolo viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Prenotazioni'. Qui può scegliere fra le sezioni diseguate "Modifica Prenotazione" e "Rimuovi Prenotazione", seleziona "Modifica Prenotazione" e gli viene mostrato l'elenco di tutte le prenotazioni possibili. Attilio sceglie il tavolo n.4 e decide di voler modificare unicamente l'orario, digitando sull'apposita sezione Orario: '15.00-17.00' Certo di non dover modificare altro, decide procedere al submit cliccando "Conferma".

2.11 Rimozione di una prenotazione di un tavolo

Attilio, gestore del catalogo e delle prenotazioni, nota che il tavolo n.5 prenotabile per giochi da tavolo ha una gamba non stabile e ritiene opportuno cambiare il tavolo. Ma per fare ciò deve rendere il tavolo non disponibile per la prenotazione. Quindi si autentica sul sito 'GameOver' con le credenziali username 'attilio' e password 'trevattilio'. Eseguita l'autenticazione viene reindirizzato in una pagina in cui deve decidere il ruolo da svolgere, essendo sia gestore dei prodotti che delle prenotazioni. Essendo che vuole aggiungere un prodotto all'interno del catalogo seleziona "Gestore Prenotazioni" e sollecita un submit cliccando su "Avanti". Una volta autenticatosi e scelto il ruolo viene reindirizzato alla Dashboard ove tramite navigation bar, decide di spostarsi nella sezione 'Gestione Prenotazioni'. Qui può scegliere fra le sezioni diseguate "Modifica Prenotazione" e "Rimuovi Prenotazione", seleziona "Rimuovi Prenotazione" e gli viene mostrato l'elenco di tutte le prenotazioni possibili. Attilio sceglie il tavolo n.1 e decide di voler cliccare sul tasto 'Rimuovi Prenotazione'. Facendo così Attilio poi andrà nella lista di tutte le prenotazioni e metterà lo stato della prenotazione del tavolo n.1 come 'Annullato' in modo tale che i clienti possano vedere lo stato della prenotazione aggiornato.

3.Requisiti Funzionali

3.1 Utente Non Registrato

Il sistema deve permettere all'Utente non Registrato di:

- registrarsi al sito;
- ricercare dei prodotti tramite l'apposita barra di ricerca;
- aggiungere e rimuovere dei prodotti/prenotazioni nel carrello.

Il checkout, riguardante sia il vero e proprio acquisto dei prodotti e l'effettiva prenotazione della postazione, e altre funzionalità avverranno solo nel momento in cui l'utente si sarà registrato.

3.2 Utente Registrato

Il sistema deve permettere all'Utente Registrato di:

- eseguire il login;
- modificare le informazioni del proprio profilo
- ricercare dei prodotti tramite l'apposita barra di ricerca;
- aggiungere e/o rimuovere dei prodotti/prenotazioni nel carrello;
- eseguire il checkout;
- visualizzare lo stato dei suoi ordini/prenotazioni.

3.3 Gestore del Catalogo

Il sistema deve permettere al Gestore del Catalogo di:

- visualizzare la lista dei prodotti e delle postazioni disponibili;
- aggiungere, modificare e rimuovere prodotti dal catalogo.
- aggiungere, modificare e rimuovere disponibilità delle postazioni da gaming e dei tavoli.
- aggiungere/modificare/rimuovere tipi di giochi che possono essere giocati ad ogni tavolo.

3.4 Gestore degli Ordini

Il sistema deve permettere al Gestore degli Ordini di:

- visualizzare la lista degli ordini per cliente e per data;
- modificare lo stato degli ordini.

3.5 Gestore delle Prenotazioni

Il sistema deve permettere al Gestore delle Prenotazioni di:

- visualizzare e gestire la lista delle prenotazioni per cliente e per data;
- modificare informazioni riguardanti le prenotazioni;

4.Requisiti Non Funzionali

4.1 Usabilità: l'utente deve trovare semplice e intuitivo il sito. Quest'ultimo quindi deve essere responsive, funzionante e correttamente visualizzabile su tutte le piattaforme.

4.2 Attendibilità: il sistema deve essere robusto e non deve soggetto a crash continui. I dati devono essere persistenti e memorizzati correttamente.

4.3 Performance: il sistema deve essere in grado di sostenere un discreto numero che operano in contemporanea. Il tempo trascorso per ogni operazione non deve essere più di tre secondi.

4.4 Legale: I dati sensibili vengono criptati e protetti a seconda delle norme vigenti sulla privacy del regolamento GDPR dell'Unione Europea e l'intero sito è protetto dal copyright.

4.5 Portabilità: Il sistema deve essere eseguibile su tutte le possibili applicazioni web e dispositivi mobile che permettono l'accesso ad Internet.

5. Ambiente di Destinazione

Il sistema, preso in considerazione per il seguente progetto, è destinato ad ambienti web visibili tramite PC, Mobile e Tablet. Il sistema sarà sviluppato in linguaggio Java, la parte front-end sarà sviluppata con HTML5, JSP e CSS, con alcune funzionalità in JavaScript.

I dati verranno gestiti tramite database MySQL e l'intero sistema verrà eseguito su un server APACHE(Tomcat).

6. Consegne e Scadenze

Tipo di Documento	Data di Consegna
Problem Statement	14 ottobre 2022
Requisiti e casi d'uso	28 ottobre 2022
Requirements Analysis Document	11 novembre 2022
System Design Document	25 novembre 2022
Specifica delle interfacce e dei moduli del sottosistema da implementare	16 dicembre 2022
Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare	16 dicembre 2022

7. Criteri di Accettazione:

Il sistema deve essere funzionante e deve rispettare tutti i requisiti precedentemente elencati.