**Analisi funzionale**

**DOMINIO**

Catalogo contenente i vari tipi di armi relativi alla saga videoludica Dark Souls. Il db dovrà tenere traccia dei seguenti dati:

* nome dell’arma
* tipologia (arma bianca,distanza,scudi,ect...)
* potenza
* peso
* livello\_arma
* tipo\_danno
* stabilità
* riduzione\_danno
* gittata
* tipo\_munizione
* capacità\_di\_fuoco
* abilità di base:
  + arma bianca: carica, concentrazione, schivata
  + scudi: parata, parata magica, attacco con scudo
  + distanza: spallata, raffica, perforazione
* scaling

**CASI D’USO**

**1 – Funzionalità permesse ALL’UTENTE**

Devono essere permesse le operazioni CRUD standard all’interno del db.

CREATE: creazione del database.

RETRIEVE: recuperare le informazioni relative ad un arma attraverso le interrogazioni:

* per nome
* per tipologia
* per abilità

UPDATE: modificare le informazioni riguardanti un arma oppure aggiungerne od eliminarne una

DELETE: operazioni di cancellazione

**2 – Login (Utente registrato)**

Avviando l’applicazione l’utente si ritroverà in una pagina di benvenuto in cui sarà presente un bottone che se premuto lo reindirizzerà alla pagina di login.

Una volta arrivato nella pagina di login l’utente dovrà inserire username e password.

In caso siano giusti verrà reindirizzato alla Home, in caso contrario verrà reindirizzato alla pagina di Registrazione.

**3 – Registrazione (Utente non registrato)**

Una volta arrivato nella pagina di Registrazione l’utente dovrà inserire username, email, password e la conferma della password.  
Per completare la registrazione l’email dovrà essere in un formato corretto e la password e la conferma della password dovranno essere uguali.  
Per rendere il compito più facile, l’utente potrà togliere la censura della password per vedere quello che ha scritto.

Una volta registrato l’utente verrà reindirizzato alla pagina di Login.

**GLOSSARIO**:

* tipologia: rappresenta il tipo di arma.
* livello\_arma: ossia quanto è potenziata l’arma. Da notare che il valore è in un range da 1 a 10
* tipo\_danno: rappresenta il tipo di danno che l’arma infligge diviso in queste macro categorie:
  + contundente
  + taglio
  + fisico
  + elementale
  + contundente / elementale
  + taglio / elementale
* stabilità: valore che rappresenta la capacità di non perdere l’equilibro in seguito ad un colpo.
* tipo\_munizione:rappresenta il tipo di munizione che l’arma può sparare, diviso in queste macro categorie:
  + dardi
  + frecce
  + frecce pesanti
* abilità: rappresenta quale abilità è legata all’arma.
* scaling:rappresenta quanto un arma diventi più potente al aumentare delle caratteristiche del utilizzatore del arma. Il valore è rappresentato da una lettera (e,d,c,b,a,s) seguita da(str,dex,int,fth)