In questo esercizio si richiede di produrre **due copie** del testo del progetto. In ciascuna delle due si dovranno **evidenziare** termini rilevanti di natura diversa.

1. Nel primo documento andiamo ad evidenziare **soggetti** (umani e non) che hanno un ruolo nell’uso o nel funzionamento dell’applicazione, e **azioni** (verbi) che essi compiono. Usare due colori diversi per soggetti e azioni.

**Questo documento sarà la base per definire attori e obiettivi (lavoro che faremo venerdì 11/3)**

1. Nel secondo documento evidenziamo **termini** rilevanti all’applicazione, su cui è opportuno avere chiarezza prima di procedere con la progettazione. Distinguiamo con i colori tre tipi di termini:
   * termini **architetturali**, che si riferiscono all’aspetto progettuale (es. “client”). Questi termini devono essere compresi dai progettisti ma non necessariamente dai futuri utenti.
   * termini relativi alla **infrastruttura di gioco**, ossia a tutta quella parte dell’applicazione che è indipendente dal fatto che il gioco sia Uno! (es. squadra, classifica…)
   * termini relativi al **gioco** in sé e per sé (es. bluff, scarta,...)

**Questo documento sarà la base per costruire il glossario. A questo scopo riportare i termini individuati, divisi per categoria, in un nuovo documento, organizzati in una tabella con tre colonne: Termine, Descrizione, Sinonimi (vedi apposito template)**