|  |
| --- |
| **Università degli Studi di Salerno Corso di Ingegneria del Software** |

**Biz Bong  
Problem Statement  
Versione 1.0**

**LOGO PROGETTO**

Data: 11/10/2016

**Partecipanti:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome** | **Matricola** |
| Renato Matarazzo | 05102103256 |
| Michele Citro | 05102103064 |
| Vladyslav Sikorskyy | 05102103106 |
| Pietro Clemente | 05102102136 |

**Scritto Da:**

|  |
| --- |
| Renato Matarazzo |
| Michele Citro |
| Vladyslav Sikorskyy |
| Pietro Clemente |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autore** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Indice**

1. INTRODUZIONE 5

1.1 Obiettivi....................................................................................5

1.2 Requisiti.................................................................................................................5-6

1.2.1 Requisiti funzionali…………………… 5-6

1.2.2 Requisiti non funzionali. 6-7

1.3 Descrizione di uno o più scenari 7-8

1.4 Target Environment.....................................................................................9

1. INTRODUZIONE

**Dominio Applicativo**

*Il progetto da sviluppare è un brain game, nello specifico si tratta di un gioco nel quale l’utente attraverso sfide di intelligenza potrà tenere allenato il cervello.*

*L’applicazione sfrutta l’online e quindi ogni utente registrato ha la possibilità di sfidare altri utenti tramite una classifica.*

*Sono presenti 2 moduli di sfida:*

* *Sfida classica(monotematica) → In questa modalità l’utente sarà sottoposto ad un insieme di domande che versano su un singolo tema.*
* *Sfida random → In questa modalità l’utente sarà sottoposto ad un insieme di domande casuali scelte tra le tematiche presenti.*

Le risposte fornite dall’utente saranno riportate in grafici a torta così da poter stilare una classifica.

## 1.1 Obiettivi

* Fornire al cliente un passatempo divertente e didattico con spirito di competizione
* Fornire informazioni sui propri progressi in gioco
* Fornire una piattaforma comoda e facile da utilizzare
* Fornire una classifica tra i vari utenti

## 1.2 I requisiti

*1.2.1. Requisiti Funzionali*

* Il sistema deve fornire all’utente la creazione di un account:

1. Per la registrazione sono necessarie nickname, password ed email;
2. Il sistema garantisce l’unicità tra gli account attraverso nickname ed email;

* Il sistema deve permettere di effettuare il login:

1. Le credenziali richieste sono nickname e password;
2. Viene garantita la criptazione della password in fase di digitalizzazione;

* Il sistema deve permettere di scegliere una delle seguenti opzioni nel menu principale:

1. Cominciare una partita in modalità ranked.
2. Cominciare un allenamento (il risultato non viene registrato)
3. Visualizzare la classifica dei giocatori, che hanno avuto successo nell'ultima settimana.
4. Accedere alle impostazioni, in cui l'utente potrà regolare il volume di sottofondo musicale e degli effetti sonori.
5. Accedere alla sezione profilo , dove potrà correggere le informazioni personali, cambiare la password, visualizzare la propria statistica, calcolata in seguito alle partite effettuate.

*1.2.2 Requisiti Non Funzionali*

* **Usability**

La facilità di interfaccia del sistema è adatta a qualsiasi utente in grado di leggere e comprendere un testo di stile didattico.

* **Reliability**

1. Il sistema gestisce i casi di eccezioni, attraverso l'utilizzo dei toast, in questo modo l'utente verrà informato tramite un messaggio dell'eccezione verificata
2. In caso di fallimento, il sistema permette il riavvio, con eventuali perdite dei dati oppure eventuali problemi dovuti alla chiusura della sessione precedente.

* **Performance**

Alcuni user tasks devono essere time critical.

Il sistema prevede l’uso di al più 5 utenti concorrenti.

* **Implementation**

Secondo il piano, Il sistema deve essere progettato per la piattaforma Android di versione 4.2 o superiore.

* **Interface**

Il sistema interagisce con il server per scambiare i dati.

* **Operation**

Gli sviluppatori del sistema sono gli stessi che gestiscono la sua esecuzione.

* **Packaging**

Il sistema può essere installato da qualsiasi utente dotato di un dispositivo smartphone o tablet adeguato.

* **Legal**

Il sistema è sviluppato secondo gli standard del “Progetto di Software Engineering” del professore Andrea De Lucia.

***1.***3 ***Descrizione di uno o più scenari***

Scenario 1.

1. Mario preme sul pulsante “Online” e inserisce i suoi credenziali
2. Mariorossi97 entra nel gioco, ed essendo connesso ad Internet avvia la partita in modalità ranked.
3. Sceglie la modalità “Monotematica”
4. Sceglie la tematica “Informatica”
5. Risponde alle domande, con il successo di 4 punti su 10.
6. Vede “Congratulazioni!” sulla schermata di fine quiz.
7. Sceglie il pulsante “Continua a giocare” e avvia la nuova partita.
8. Sceglie la tematica “Storia”
9. Risponde alle domande, con il successo di 2 punti su 10.
10. Vede “Congratulazioni!” sulla schermata di fine quiz.
11. Sceglie il pulsante “Torna al menu”
12. Esce dall'applicazione.

Scenario 2.

1. Francesco preme sul pulsante “Allenamento”, volendo provare il gioco.
2. Sceglie la modalità “Random”
3. Risponde alle domande, con il successo di 69 punti su 100.
4. Vede “Congratulazioni!” sulla schermata di fine quiz.
5. Sceglie il pulsante “Torna al menu”.
6. Preme sul pulsante online e sceglie di registrarsi al sistema.
7. Entra le sue credenziali
8. Conferma la registrazione via e-mail.
9. Preme sul tasto online e inserisce le sue credenziali.
10. FrancescoVerdi11 entra nel gioco

Scenario 3.

1. Clara vuole vedere la sua statistica.
2. ClaraOswald entra nel gioco.
3. Va nella sezione “Profilo Utente”
4. Sceglie l'opzione “visualizza statistiche”.
5. Vede un diagramma con le sezioni “Lingua Inglese”, “Storia” e “Ornitologia”, con rispettivi percentuali di risposte corrette.
6. Ritorna nel menù principale e sceglie l'opzione classifica.
7. Clara è contenta di essere ancora al primo posto della classifica.
8. Chiude applicazione.

Scenario 4.

1. Ashley ha finito di giocare, e vuole uscire dall'app.
2. Si ricorda che le dava fastidio il livello sonoro troppo alto di sottofondo musicale
3. Dal menù principale sceglie la voce “Impostazioni”
4. Preme sul pulsante “Sound” e regola il livello di suono al suo piacimento.

***1.4 Target Environment***

Tutti gli utenti che dispongono di un dispositivo con il sistema Android di versione minima 4.2 possono utilizzare il prodotto.