

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Ingegneria del Software

Object Design Document

ANNO ACCADEMICO 2016/2017

Versione 1.0



Partecipanti:

NOME	MATRICOLA
Della Porta Raffaele	0512102538

Revision History:

DATA	VERSIONE	DESCRIZIONE	AUTORE
15/02/2017	1.0	Inserimento Manuale Utente	Raffaele Della Porta

1. Introduzione

Questo manuale è stato ideato al fine di permettere all'utente che utilizza per la prima volta il software PlayForLearn di interagire in modo semplice con il sistema.

Il manuale è diviso essenzialmente in 6 sezioni:

1. Manuale utente "*Utente Guest*"
2. Manuale utente "*Utente registrato*"
3. Manuale utente "*Gioco*"
4. Manuale utente "*Record*"

1.1 Descrizione del sistema

Da qualche anno nelle scuole primarie gli insegnanti devono rapportarsi con bambini sempre meno inclini allo studio sui libri. Data la facilità con cui usano i dispositivi elettronici e informatici per reperire informazioni è utile unire l'utile al dilettevole e quindi stimolare l'interesse dei bambini con l'uso di giochi istruttivi. Lo scopo è aiutare gli insegnanti nel percorso scolastico per facilitare l'apprendimento di materie noiose tramite giochi istruttivi.

1. Overview

Il seguente documento è strutturato nel seguente modo :

1) Introduzione: fornisce una panoramica dello scopo del sistema.

2) Interfaccia "*Utente guest*" : fornisce una panoramica sull'interfaccia relativa all'utente Guest

- Login (c'è la possibilità di poter scegliere chi loggare tra alunno e maestra.)
- Visualizza Home iniziale

3) Interfaccia “Utente Registrato”: fornisce una panoramica sull’interfaccia relativa alle funzionalità comuni ai diversi tipi di utente ovvero alunno e maestra.

- login
- visualizza profilo
- visualizza record Personali
- visualizza lista Alunni

4) Interfaccia “Gioco”: fornisce una panoramica sull’interfaccia relativa alle funzionalità relative al gioco.

- visualizza Gioco
- lista giochi
- esegui gioco

5) Interfaccia “Record”: fornisce una panoramica sull’interfaccia relativa alle funzionalità relative ai record.

- visualizza record Personale
- visualizza top10

6) Glossario: una raccolta di termini e abbreviazioni usate per rendere più immediata la lettura.

2. Interfaccia “Utente Guest”

L’utente sarà guidato nell’utilizzo delle varie funzionalità di sistema, relative ai seguenti task:

- **Registrazione:** permette all’utente di registrarsi nel sistema completando dei campi form contenenti username, nome, cognome e password.

2.1 Registrazione

Dopo essere entrato nella pagina iniziale l’utente Guest può selezionare il tasto registrati e il sistema mostrerà dei form da compilare.



2.2 Home iniziale

All'avvio del programma sarà presentata una schermata con la home iniziale con le varie materie scolastiche, e in basso ci sono due pulsanti, uno corrispondente la classifica top10 degli alunni dell'istituto e un pulsante per visualizzare l'account.



3. Interfaccia “Utente registrato”

Fornisce una panoramica sull’interfaccia relativa alle funzionalità comuni ai diversi tipi di utente ovvero alunno e maestra.

- login: consente all’utente di effettuare l’accesso al sistema.
- visualizza profilo : consente di visualizzare il profilo di un utente.
- visualizza record Personali : visualizza i record Personali di un alunno.

3.1 Login

All’avvio del programma sarà presentata una schermata di identificazione. In questa schermata si dovranno inserire username e password identificativi dell’utente, se l’immissione dei dati è corretta l’utente avrà accesso alle funzionalità a lui dedicate offerte dal sistema: infatti, in base al tipo di utente che accede (alunno o maestra) il sistema presenterà funzionalità differenti.



3.2 Visualizza profilo

L'utente registrato può visionare le proprie informazioni entrando nell'area dedicata al profilo utente, visionerà le informazioni che ha inserito nella registrazione.



3.2 Visualizza record Personali

L'utente registrato può visualizzare nella sezione account, i suoi record Personali per ogni gioco svolto.

4. Interfaccia “Gioco”

Fornisce una panoramica sull'interfaccia del gioco.

- visualizza Gioco : visualizza una serie di giochi per le varie materie esistenti nel sistema.
- esegui gioco : esecuzione di un gioco.

4.2 Esegui gioco

Qui di seguito verrà visualizzata l'esecuzione di un gioco.



5. Glossario e acronimi

Acronimo	Definizione
HW	Hardware
RAD	Requirements Analysis Document
RF	Requisito funzionale
SDD	System Design Document
UC	Use Case