# 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.

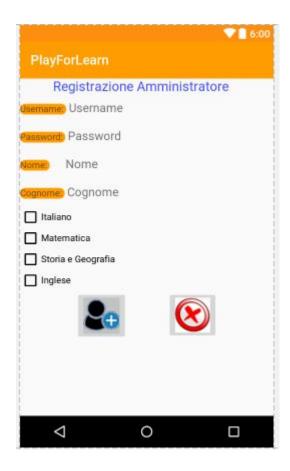
## 2. Interfaccia "Utente Guest"

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