

BouncyRun

RAD

Versione 1.0

Data: 1/04/2014

Indice

1. Introduzione.....	
1.1 Scopo del sistema.....	
1.2 Ambito del sistema.....	
1.3 Obiettivi e criteri di accettazione.....	
1.4 Definizione e terminologia.....	
1.5 Analisi del mercato.....	
1.6 Sommario.....	
2 Requisiti Funzionali.....	
2.1 Gestione Sistema	

2.1.1	RF_GSI-Gestione Sistema.....
2.1.2	RF_GSI_1 – Inizio Gioco.....
2.1.3	RF_GSI_2 – Gioco.....
2.1.4	RF_GSI_3 – Game Over.....
2.1.5	RF_GSI_4 – Condivisione Risultato.....
2.1.6	RF_GSI_5 – Inserimento in classifica.....
2.1.7	RF_GSI_6 – Visualizzazione classifica.....

2.3 Requisiti non funzionali

Efficacia.....
Usabilità.....
Performance.....
Manutenibilità.....
Sicurezza.....
Privacy.....

3 Modelli del sistema

3.1 Scenari

3.1.1	Accesso allo storico partite
3.1.2	Inizio gioco
3.1.3	Gioco
3.1.4	Game Over
3.1.5	Condivisione risultato
3.1.6	Inserimento in classifica
3.1.7	Visualizzazione classifica

4 Modelli casi d'uso

4.1	Inserimento nome e cognome nella classifica
4.2	Associazione account social

- 4.3 Condivisione social
- 4.4 Visualizzazione classifica nazionale
- 4.5 Visualizzazione classifica mondiale
- 4.6 Registrare storico partite
- 4.7 Eliminazione storico partite
- 4.8 Gioco

1 Introduzione

1.1 Scopo del sistema

Il sistema in questione è un mini-gioco arcade il quale consiste nel muovere una palla attraverso una mappa, evitare ostacoli e cercare di raccogliere degli item bonus per incrementare il proprio punteggio.

1.1 Ambito del sistema

Gli smartphone sono ampiamente diffusi sul mercato, quasi la totalità delle popolazioni nei paesi sviluppati possiede un device mobile, molti dei quali con sistema operativo Android. Lo store Android è ricchissimo di applicazioni, molte delle quali mini-game il più dei quali consiste nel far effettuare azioni basilari all'utente.

L'idea di sviluppare un mini-gioco si basa proprio sull'idea del successo ottenuto da molti altri mini-gioco mobile sullo store ufficiale del sistema operativo Android. il gioco che si andrà a sviluppare punterà sulla fusione di due giochi che hanno avuto molto successo negli anni passati.

1.3 Obiettivi e criteri di accettazione

L'obiettivo strategico del progetto è quello di inserirsi nel mercato dei mini-giochi mobile cercando di sfruttare l'onda generata da altri giochi precedenti i quali hanno indirizzato l'utenza del market verso la categoria arcade e mini-game. Per tentare di raggiungere questo intento il sistema sarà strutturato in modo da avere feature ispirate ai precedenti game esistenti e cercare di fornire una struttura social.

1.4 Definizione e terminologia

Account - insieme di informazioni personali dell'utente

Login - operazione con cui l'utente seleziona il nome utente

Form - modulo mediante il quale l'utente può inserire dati

View - interfaccia che l'utente può trovarsi davanti

Social - il social network in cui l'utente va a condividere risultati

Classifica - elenco ordinato in modo crescente dei punteggi

Partita - singolo game dell'utente

1.4 Analisi del mercato

Il mercato è rivolto ad un vasto pubblico in quanto a qualsiasi età si può giocare a BouncyRun. I siti che gestiscono giochi simili ne giustificano la popolarità avendo milioni di utenti.

1.5 Sommario

I mini-game arcade sono quanto più semplice si possa immaginare in ambito gaming, essi sono semplici come struttura ma spesso molto virali, la componente social del gioco punta al pubblicizzare il gioco sui vari social network

tramite la condivisione dei risultati della singola partita. Al tempo stesso nascono problematiche legate alla supportabilità e alle prestazioni in quanto dovrà girare su dispositivi mobile spesso molto limitati nei consumi energetici e nell'hardware.

2 SISTEMA PROPOSTO

2.1 REQUISITI FUNZIONALI

2.1.1 Smartphone:

Abbiamo bisogno di uno smartphone Android per supportare il nostro gioco e per poterlo scaricare e di conseguenza giocarci.

2.1.2 Requisiti Social:

Il nostro utente per poter utilizzare le funzioni di condivisione deve

essere in possesso di un account per un Social.

2.1.3 Classifica:

Dobbiamo avere una classifica, ovvero un database in cui serializzare tutte le stringhe contenenti nome cognome e punteggio degli utenti.

2.1.4 Sensori:

Il gioco utilizza anche i sensori di inclinazione del telefono per sfruttare appieno le potenzialità di questo OO Language.

2.1.5 Storico partite:

L'utente sul proprio smartphone possiede uno storico di tutte le partite che ha fatto con le relative date e punteggi.

2.2 Requisiti Non Funzionali

Il sistema ritiene essenziale l'uso dei seguenti requisiti non funzionali:

EFFICACIA

Il gioco dovrà permettere agli utenti di raggiungere gli obiettivi specificati con accuratezza e completezza.

USABILITA'

Il sistema, per facilitare un primo approccio con l'utente, presenterà in ogni pagina un bottone di escape, che permetterà di annullare l'operazione che si stava eseguendo per poter ritornare al menù principale. Il sistema dovrà permettere al suo interno la navigabilità.

PERFORMANCE

Il sistema deve risultare efficiente e robusto. Dovrà rispondere in tempi ragionevoli alle richieste dell'utente e dovrà essere robusto nei confronti di comandi non validi.

MANUTENIBILITA'

Il sistema deve essere progettato in modo tale da permettere successivi interventi di manutenzione agevoli per mantenere la sua efficacia e seguire la normativa.

SICUREZZA

Il sistema deve essere in grado di garantire la sicurezza dei dati degli utenti all'interno del sistema.

PRIVACY

La privacy degli utenti deve essere garantita in base al d. lgs. 196/03 che mirano al riconoscimento del diritto del singolo sui propri dati personali e, conseguentemente, alla disciplina delle diverse operazioni di gestione dei dati, riguardanti la raccolta, l'elaborazione, il raffronto, la cancellazione, la modificazione, la comunicazione o la diffusione degli stessi.

3 SYSTEM MODEL

3.1 Scenari

ID	SC_GSI_1	
Nome Scenario	Accesso allo storico partite	
Partecipanti	Dino : utente	
Flusso di Eventi	Utente	Sistema

Dino scorre il menu e
seleziona la funzione
“storico partite”.

Il sistema porta Dino
nella sezione apposita e
gli visualizza lo storico
contenente tutti i dati
sulle partite.

ID SC_GSI_2

Nome Scenario Inizio Gioco

Partecipanti Dino : utente

Flusso di Eventi Utente Sistema

Dino scorre il menu e
seleziona la funzione
“Inizio gioco”.

Il sistema porta Dino
nella sezione apposita e
fa partire il gioco.

ID SC_GSI_3

Nome Scenario Gioco

Partecipanti Dino : utente

Flusso di Eventi Utente Sistema

Dino ha selezionato
“inizio gioco” ed è
stato catapultato nel
magico mondo di
BouncyRun.

Il gioco parte e continua
finchè l’utente non perde.

ID SC_GSI_4

Nome Scenario Game Over

Partecipanti Dino : utente

Flusso di Eventi Utente Sistema

Dino ha sbagliato
qualcosa ed ha perso

Il sistema fa apparire una
schermata di Game Over

ID	SC_GSI_5
Nome Scenario	Condivisione Risultato
Partecipanti	Dino : utente

Flusso di Eventi	Utente	Sistema
	Dino, dopo aver perso, seleziona l'opzione “condivisione risultato”.	

Il sistema porta Dino nella sezione apposita e gli permette di condividere sul social network desiderato il proprio punteggio con un commento.

ID

SC_GSI_6

Nome Scenario

Inserimento in classifica

Partecipanti

Dino : utente

Flusso di Eventi

Utente

Sistema

Il sistema inserisce automaticamente il punteggio di Dino nella classifica generale.

ID **SC_GSI_7**

Nome Scenario Visualizzazione Classifica

Partecipanti Dino : utente

Flusso di Eventi Utente Sistema

Dino scorre il menu e
seleziona la funzione
“visualizza classifica”.

Il sistema porta Dino
nella sezione apposita e
gli visualizza lo storico
contenente la classifica
dettagliata.

4 USE CASE:

Caso d'uso	Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_0 Inserimento nome e cognome nella classifica
Attori	Utente
Pre-condizioni	L'utente termina la partita.
Punti di estensione	
Generalizzazione	

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la classifica all'utente e chiede se si vuole classificare
- 2 L'utente inserisce nome e cognome e conferma
- 3 BouncyRun associa automaticamente il punteggio e notifica all'utente la riuscita dell'operazione.

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_1
Associazione account social

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona un opzione per i Social.

**Punti di
estensione**

Generalizzazione

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la schermata del Social selezionato per quell'utente

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_2
Condivisione Social

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona l'opzione condivisione Social.

Punti di estensione

Generalizzazione

Scenario principale (SP)

- 1 L'utente seleziona l'opzione di condivisione e il Social e clicca su "Invia"
- 2 BouncyRun comunica che l'operazione è andata a buon fine

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_13
 Visualizzazione classifica nazionale

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona visualizza classifica.

**Punti di
estensione**

**Generalizzazio
ne**

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la schermata della classifica
- 2 Qui l'utente seleziona "classifica nazionale"
- 3 BouncyRun mostra all'utente la classifica nazionale.

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_4
Visualizzazione classifica mondiale

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona visualizzazione classifica.

Punti di estensione

Generalizzazione

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la schermata della classifica
- 2 L'utente seleziona "classifica mondiale"
- 3 BouncyRun mostra all'utente la classifica mondiale.

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_5
 Registrare storico partite

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona registra storico.

**Punti di
estensione**

**Generalizzazio
ne**

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la schermata dello storico delle partite

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_6
Eliminare storico partite

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona l'opzione storico partite.

Punti di estensione

Generalizzazione

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun mostra la schermata dello storico
- 2 L'utente seleziona l'opzione "elimina storico"
- 3 BouncyRun elimina lo storico e notifica all'utente che tutto è andato bene

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_7
 Associazione account social

Attori Utente

Pre-condizioni

**Punti di
estensione**

**Generalizzazio
ne**

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun riconosce l'utente e gli associa il proprio account per ogni Social presente nel database per quell'utente.

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)

Caso d'uso Caso d'uso BouncyRun : UC_GSI_8
 Gioco

Attori Utente

Pre-condizioni L'utente seleziona "Gioca".

**Punti di
estensione**

**Generalizzazio
ne**

Scenario principale (SP)

- 1 BouncyRun porta l'utente nel gioco.

Scenario alternativo (SA)

Scenario d'errore(SE)