BouncyRun

RAD

Versinoe 1.0

**Data: 1/04/2014**

**Indice**

1. Introduzione...................................................................................4

* 1. Scopo del sistema..............................................................4
  2. Ambito del sistema.............................................................4
  3. Obiettivi e criteri di accettazione..........................................4
  4. Definizione e terminologia...................................................5
  5. Sommario.........................................................................5

1. Sistema proposto

2.1 Introduzione

* 1. Requisiti funzionali
     1. Requisiti di gioco
     2. Account utente
     3. Requisiti social
     4. Classifica
     5. Sensori
     6. Storico partite
  2. Requisiti non funzionali
     1. Usabilità
     2. Affidabilità
     3. Prestazioni
     4. Supprotabilità
     5. Packaging
     6. Legali
     7. Sicurezza
  3. Modelli del sistema
     1. Scenari
        1. Accesso allo storico partite
        2. Inizio gioco
        3. Gioco
        4. Game Over
        5. Condivisione risultato
        6. Inserimento in classifica
        7. Visualizzazione classifica
        8. Inserimento nome utente
        9. Connessione database
     2. Attori
        1. Identificazione attori
        2. Diagramma attori
  4. Modelli casi d'uso
     1. Inserimento nuovo utente
     2. Associazione account social
     3. Condivisione social
     4. Visualizzazione classifica nazionale
     5. Visualizzazione classifica mondiale
     6. Registrare storico partite
     7. Eliminazione storico partite
     8. Eliminazione utente
     9. Gioco
     10. Condivisione su classifica gioco
     11. Uso accelerometro

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. **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. **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 tentate 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. **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. 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.