



# Guess The Cover

*Requirements Analysis Document*

1.5

15/07/2014

### **Coordinatore del progetto:**

Prof.ssa Rita Francese – Top Manager
Giuseppe De Carluccio – Developer, Design Manager, Document Manager
Armando Autuori – Developer, Design Manager, Document Manager

### **Partecipanti:**

<b>Nome</b>	<b>Matricola</b>
Armando Autuori	0512101175
Giuseppe De Carluccio	0512101319

### **Revision History**

<b>Data</b>	<b>Versione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Autore</b>
25/03/2014	0.5	Dominio del problema, Req. Funzionali, Req. Non funzionali,	Autuori, De Carluccio
4/04/2014	1.0	Funzionalità, Use Case, Class Diagram, Sequence Diagram, Mochup	Autuori, De Carluccio
15/07/2014	1.5	Aggiornamento secondo vista dell'utente (tra cui mochup)	Autuori, De Carluccio

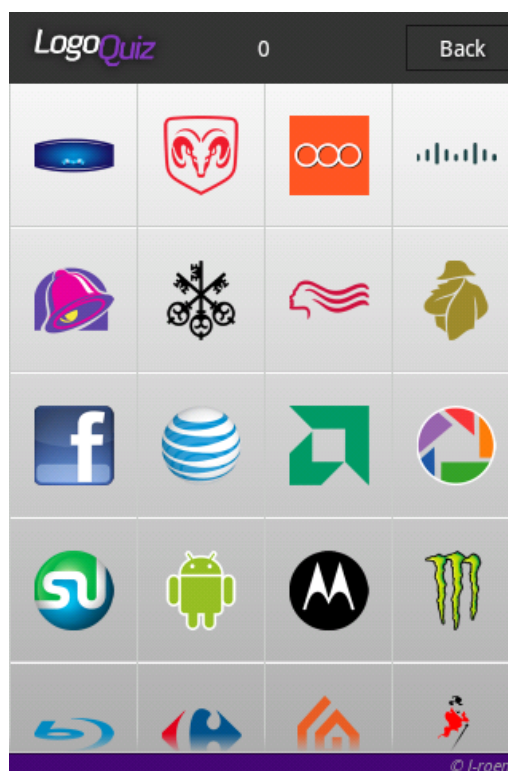
## Sommario

1	Dominio del problema .....	4
1.1	Scopo del sistema .....	4
1.2	Confronto con applicazioni esistenti .....	4
1.3	<i>Differenze tra l'applicazione proposta ed altre simili</i> .....	4
1.4	Potenziali Utenti .....	5
2	Requisiti Funzionali .....	5
2.1	Registrazione Utente .....	5
2.2	Login .....	6
2.3	Visualizza classifica "Top-100" .....	6
2.4	Inizia partita .....	7
3	Requisiti non funzionali .....	8
3.1	Usabilità .....	8
3.2	Prestazioni .....	8
3.3	Sicurezza .....	8
4	Modelli del sistema .....	8
4.1	Attori .....	8
4.2	Modello dei casi d'uso .....	9
4.3	Diagramma delle classi .....	11
4.4	Diagrammi di sequenza .....	12
5	Mocks up delle interfacce .....	15
5.1	Intro & Menù principale .....	15
5.2	Il gioco .....	16

# 1 Dominio del problema

## 1.1 Scopo del sistema

La progettazione di Guess The Cover permette all'utente di sfidare la propria conoscenza cinematografica e i propri amici mediante una classifica. Con Guess The Cover potrai intercorrere un percorso a livelli incentrato su quiz, a farla da padrona è la memoria visiva, infatti l'utente sarà posto davanti a step di locandine e dovrà individuare il titolo d'appartenenza. Ad ogni locandina indovinata avrà diritto a dei punti, cui intercorreranno allo sblocco di un nuovo livello. Ogni livello è caratterizzato dall'altro dalla difficoltà, infatti più vi si avanza nella scala di livelli e più per l'utente sarà difficile riconoscere le locandine, che mediante dei filtri speciali saranno "oscurate".



## 1.2 Confronto con applicazioni esistenti

Prendendo spunto da Logo Quiz, l'applicazione Guess The Cover permette di combinare il cinema con il mondo del digitale. Un film si giudica anche dalla locandina, se il cinema è un'arte, anche il mondo degli affini lo è, a cominciare dalle soundtrack, fino ad arrivare appunto alle locandine.

## 1.3 Differenze tra l'applicazione proposta ed altre simili

Guess The Cover prende appunto spunto dal gioco Logo Quiz, ed intende portare su dispositivi di bassa scala, quali smartphone, il mondo del cinema; Guess The Cover è un gioco per appassionati e

non di cinema, infatti l'esperienza della conoscenza non nasce da domande cinematografiche (Es. quiz duello), dove necessariamente vi si doveva aver visto il film per rispondere o perlomeno conoscerlo, bensì, sotto falsa riga Logo Quiz, vi si combinano i due mondi per un'esperienza tutta unica legata al mondo delle locandine, delle cover di tutti i film in uscita o che hanno fatto la storia del cinema, sarai pronto?

## 1.4 Potenziali Utenti

Guess The Cover non vi si necessita la pura conoscenza cinematografica, bensì predilige la memoria visiva, infatti ogni step è caratterizzato da "domande grafiche", ovvero una serie di locandine abilmente occultate e digitalizzate in pieno stile "Trasformat"; si allarga dunque la cerchia dei possibili utilizzatori dell'app, per raggiungere un'esperienza di gioco unica e coinvolgente.

## 2 Requisiti Funzionali

Guess the Cover offre le seguenti funzionalità:

### 2.1 Registrazione Utente

Un utente deve poter creare un proprio account al fine di poter accedere ai servizi offerti dal sistema. Per poter procedere con la registrazione l'utente deve leggere ed accettare la normativa sulla privacy. Se la registrazione avviene con successo, l'account viene attivato e l'utente può usufruire, previo login, delle funzionalità offerte.

Funzionalità	Registrazione Utente
Codice	RF_1-RegistrazioneUtente
Descrizione	<b>Utente</b> deve avere la possibilità di registrarsi al gioco.
Priorità	Alta
Input	Per poter usufruire del servizio e poter giocare l'utente deve poter avere la facoltà di registrarsi, inserendo dati necessari quali: <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Nickname</u></li><li>• <u>E-Mail</u></li><li>• <u>Password</u></li></ul>
Output	N/A

Destinazione	Stampa a video un messaggio di operazione effettuata e lo destina al menù del gioco.
Pre-Condizione	<b>Utente</b> deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	<b>Utente</b> rimane connesso al sistema.

## 2.2 Login

Un utente deve poter effettuare il login per accedere al suo account personale e per poter registrare il suo punteggio, aggiornandolo per poter partecipare all'inclusione della classifica TOP100.

Funzionalità	Login
Codice	RF_2-Login
Descrizione	<b>Utente</b> deve avere la possibilità di entrare nel gioco.
Priorità	Alta
Input	Per poter usufruire del servizio e poter giocare l'utente deve poter effettuare l'accesso; questa è una conseguenza dovuta alla registrazione (RF_1-RegistrazioneUtente) e l'utente dovrà inserire dei dati per entrare nel gioco: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Email</u></li> <li>• <u>Password</u></li> </ul>
Output	N/A
Destinazione	Stampa a video un messaggio di operazione effettuata e lo destina al menù del gioco.
Pre-Condizione	<b>Utente</b> deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	<b>Utente</b> rimane connesso al sistema.

## 2.3 Visualizza classifica "Top-100"

Un utente deve poter visualizzare il punteggio e il nome dei primi 100 migliori giocatori, con relativo nickname e punteggio/livello.

Funzionalità	Visualizza classifica TOP-100
Codice	RF_4-VisualizzaClassificaTOP-100

Descrizione	<b>Utente</b> deve avere la possibilità di visualizzare la classifica dei migliori 100 giocatori al gioco.
Priorità	Bassa
Input	Una volta aperta l'applicazione, l'utente schiaccia su "Classifica TOP-100".
Output	N/A
Destinazione	Stampa a video una lista con i cento migliori giocatori al gioco.
Pre-Condizione	<b>Utente</b> deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	<b>Utente</b> rimane connesso al sistema.

## 2.4 Inizia partita

Un utente deve poter iniziare una nuova partita, per farlo gli basterà cliccare sul pulsante "gioca partita".

Funzionalità	Inizia Partita
Codice	RF_6-IniziaPartita
Descrizione	<b>Utente</b> deve avere la possibilità d'iniziare la partita, dopo aver effettuato l'accesso.
Priorità	Alta
Input	Una volta effettuato l'accesso, l'utente può iniziare una partita al gioco, cliccando su "Gioca partita".
Output	N/A
Destinazione	Il sistema pone davanti la schermata del gioco.
Pre-Condizione	<b>Utente</b> deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	<b>Utente</b> rimane connesso al sistema.

## 3 Requisiti non funzionali

### 3.1 Usabilità

Il sistema deve essere fruibile da un pubblico quanto più eterogeneo possibile. Gli utenti che interagiscono con il sistema devono essere in grado di accedere con pochi click alle funzionalità desiderate affinché la semplicità del sistema sia garantita. Per tutti i tipi di Utente, deve essere possibile utilizzare il sistema senza la lettura di istruzioni preliminari.

### 3.2 Prestazioni

L'applicazione dovrà essere eseguita su un dispositivo mobile dalle limitate capacità elaborative e soprattutto e che non sempre può essere collegato ad una fonte di alimentazione stabile. La connessione ad internet è garantita da tecnologie che per loro natura devono sfruttare la trasmissione di onde radio con notevole dispendio di energia. iCAAS Login deve mettere in atto meccanismi che ottimizzino il recupero dei dati cercando di limitare gli accessi alla rete internet.

### 3.3 Sicurezza

Il sistema deve garantire la riservatezza dei dati sensibili e delle informazioni personali attraverso un modulo per l'autenticazione in modo da negare l'accesso da parte degli utenti non autorizzati.

## 4 Modelli del sistema

### 4.1 Attori

Utente, una volta scaricare l'applicazione sul proprio smartphone Android, potrà usufruire del gioco, quale una volta surclassato il primo step, inerente all'abilitazione dell'account, ed avendo accettando i termini d'uso, registrarsi con account formato da username e password, potrà iniziare a raccogliere punti, con ogni livello sbloccato ed ogni nuova locandina indovinata. Il gioco è fruibile da +8 anni.



## 4.2 Modello dei casi d'uso

### Caso d'Uso: UC\_1-RegistrazioneUtente

<b>Caso d'uso</b>	UC_1-RegistrazioneUtente
<b>Attori</b>	<b>Utente</b>
<b>Pre-condizioni</b>	<b>Utente</b> clicca il pulsante <i>Registrati</i> .
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	L' <b>Utente</b> clicca su "Registrati".
2	Il <i>sistema</i> presenta all' <b>Utente</b> un form da riempire con i propri dati di attinenza: <u>Nickname</u> , <u>E-Mail</u> , <u>Password</u> .
3	L' <b>Utente</b> invia il form al sistema.
4	Il <i>sistema</i> stampa a video un messaggio di effettiva registrazione e rimanda l' <b>Utente</b> alla schermata d'inizializzazione gioco.
<b>Scenario d'errore (SE)</b> <b>&lt;DatiErrati,1&gt;</b>	
4(a)	Il <i>sistema</i> stampa a video il messaggio d'errore: "Attenzione i tuoi dati non possono essere accettati".

Tabella 1 - UC\_1-RegistrazioneUtente

### Caso d'Uso: UC\_2-Login

<b>Caso d'uso</b>	UC_2-Login
<b>Attori</b>	<b>Utente</b>
<b>Pre-condizioni</b>	<b>Utente</b> deve esser connesso al sistema.
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	L' <b>Utente</b> avvia l'applicazione.
2	Il <i>sistema</i> presenta all' <b>Utente</b> un form da riempire con i propri dati di attinenza: <u>Email</u> , <u>Password</u> .
3	L' <b>Utente</b> inserisce i propri dati ed invia il form al sistema.
4	Il <i>sistema</i> rimanda l' <b>Utente</b> alla schermata di gioco.
<b>Scenario d'errore (SE)</b> <b>&lt;DatiErrati,1&gt;</b>	
4(a)	Il <i>sistema</i> stampa a video il messaggio d'errore: "Attenzione i tuoi sono errati".

Tabella 1 - UC\_2-Login

### Caso d'Uso: UC\_4-VisualizzaClassificaTOP100

<b>Caso d'uso</b>	UC_4-VisualizzaClassificaTOP100
<b>Attori</b>	<b>Utente</b>
<b>Pre-condizioni</b>	<b>Utente</b> deve aver effettuato il login.
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	L'utente, una volta effettuato il login, clicca su "Visualizza TOP 100".
2	Il <i>sistema</i> , a questo punto mostra a video la classifica aggiornata dei cento migliori giocatori.

Tabella 4 - UC\_4-VisualizzaClassificaTOP100

### Caso d'Uso: UC\_6-IniziaPartita

<b>Caso d'uso</b>	UC_6-IniziaPartita
<b>Attori</b>	<b>Utente</b>
<b>Pre-condizioni</b>	<b>Utente</b> deve aver effettuato il login.
<b>Scenario principale (SP)</b>	
1	L' <b>Utente</b> effettua l'accesso con i propri dati.
2	Il <i>sistema</i> presenta all'Utente la home del gioco.
3	L' <b>Utente</b> clicca su "Gioca Partita".
4	Il <i>sistema</i> rimanda l' <b>Utente</b> alla schermata di gioco.

Tabella - UC\_6-IniziaPartita

4.3 Diagramma delle classi

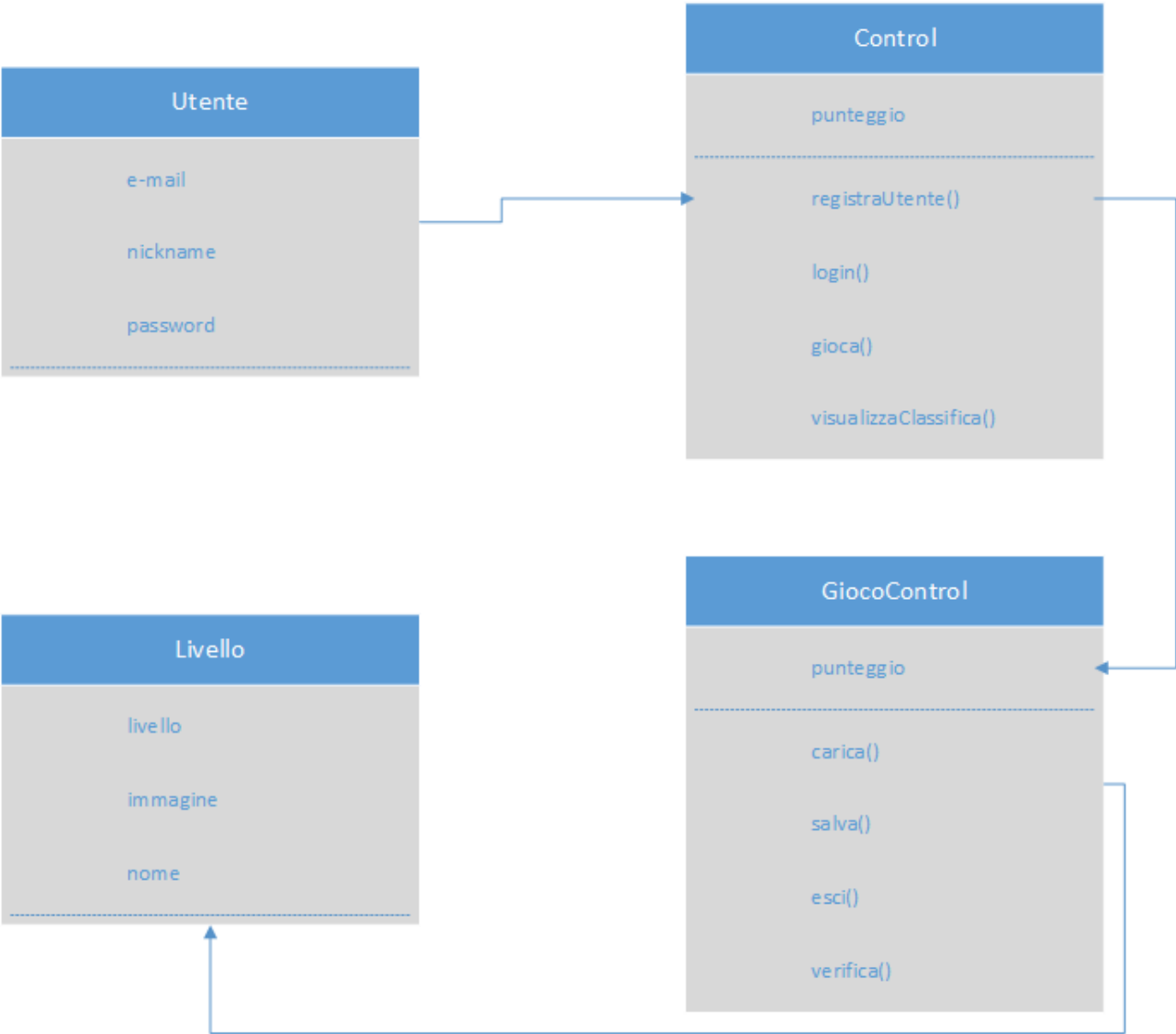


Figura 1-CD

## 4.4 Diagrammi di sequenza

### Diagramma di sequenza: DS\_1-RegistrazioneUtente

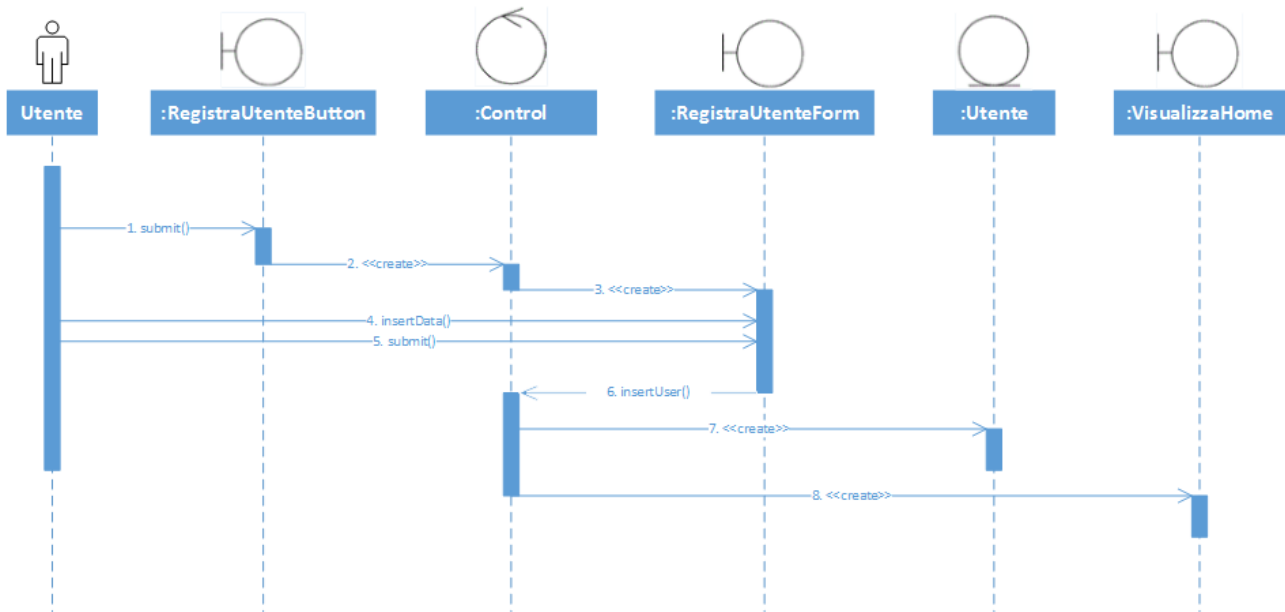


Figura 2-DS\_1-RegistrazioneUtente

### Diagramma di sequenza: DS\_2-Login

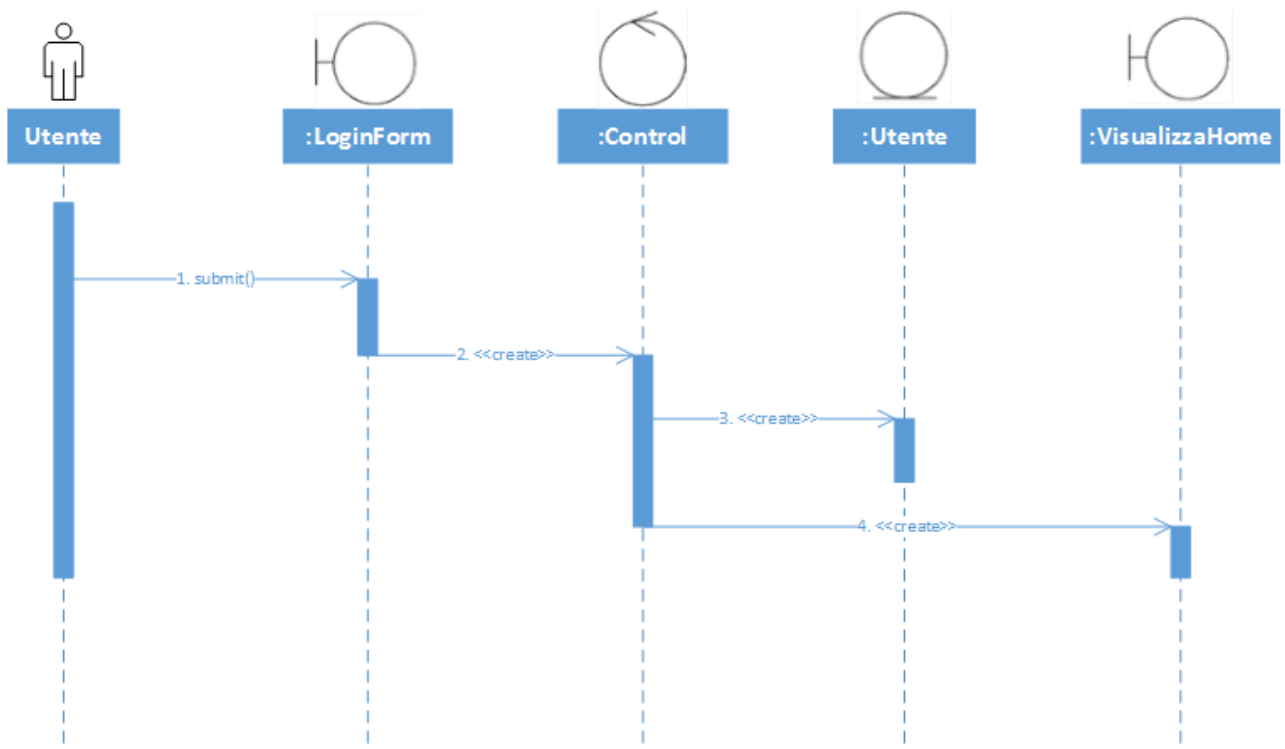


Figura 3-DS\_2-Login

### Diagramma di sequenza: DS\_4-VisualizzaClassificaTOP100

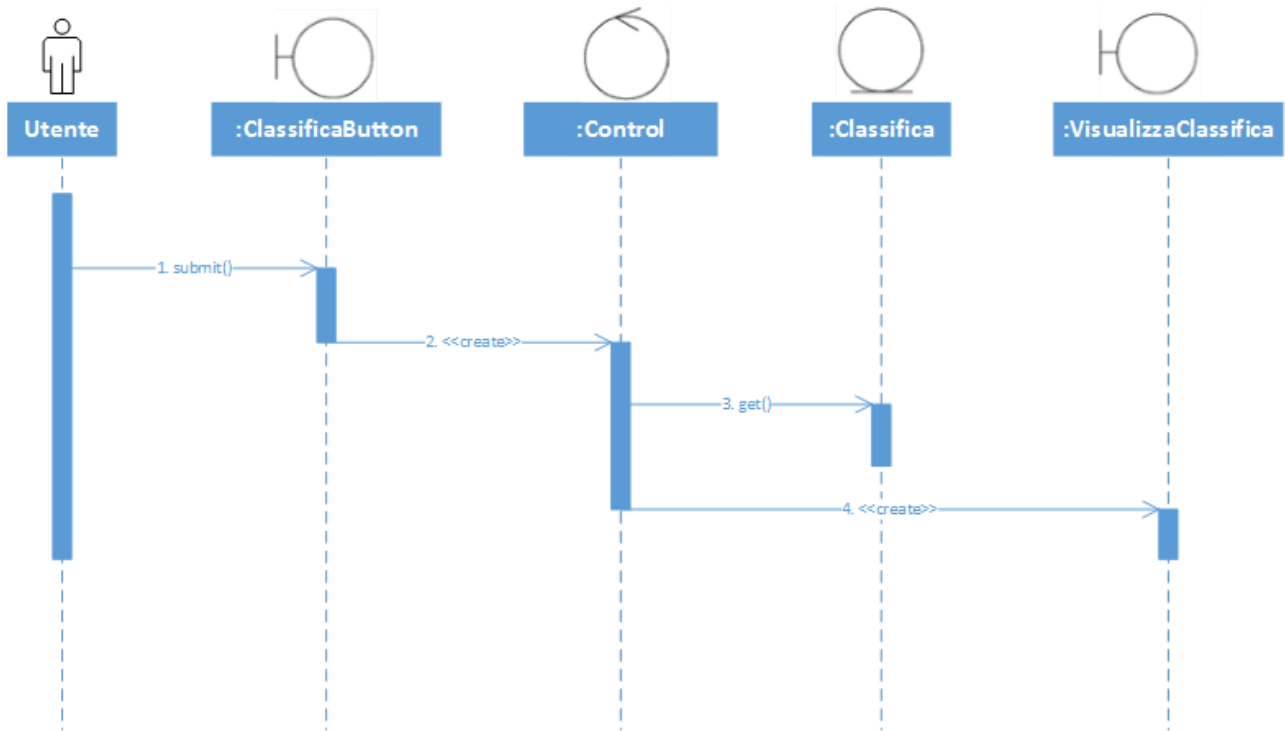


Figura 4-DS\_4-VisualizzaClassificaTOP100

### Diagramma di sequenza: DS\_6-IniziaPartita

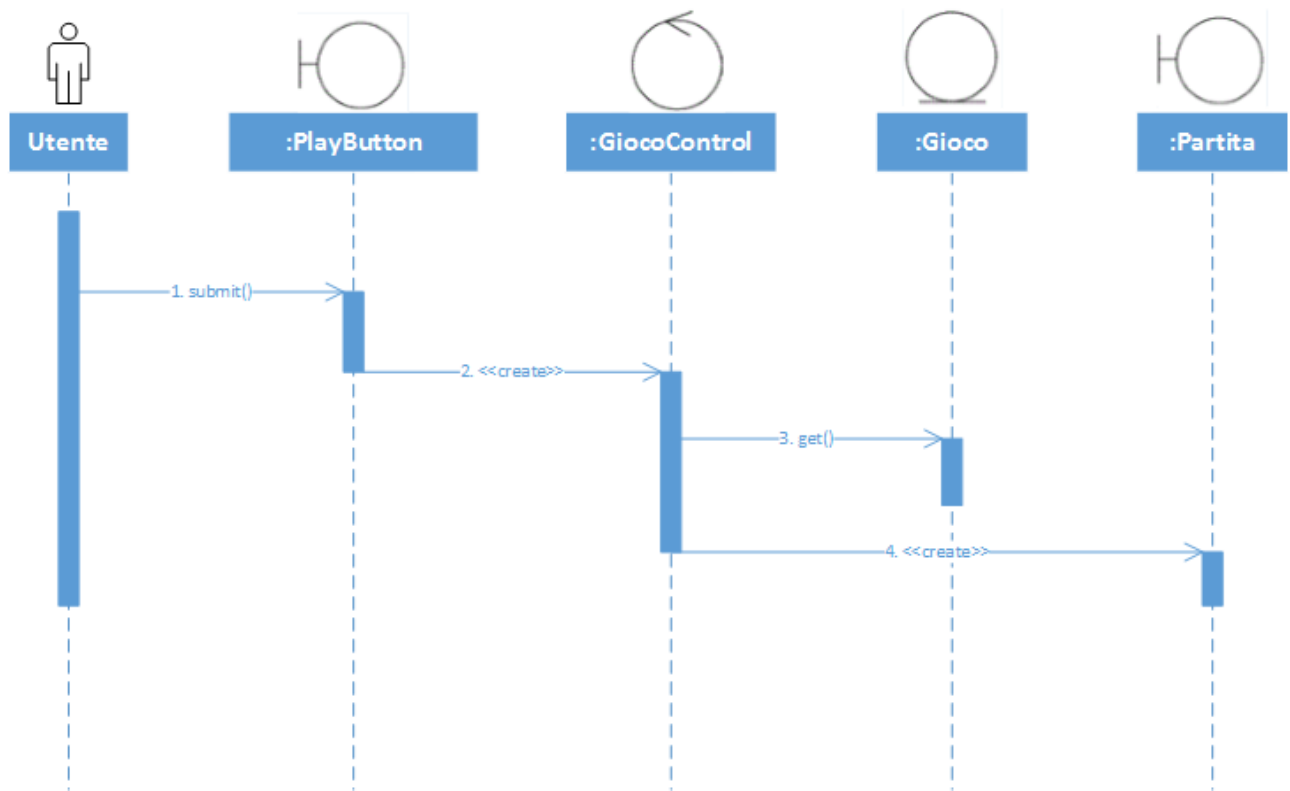
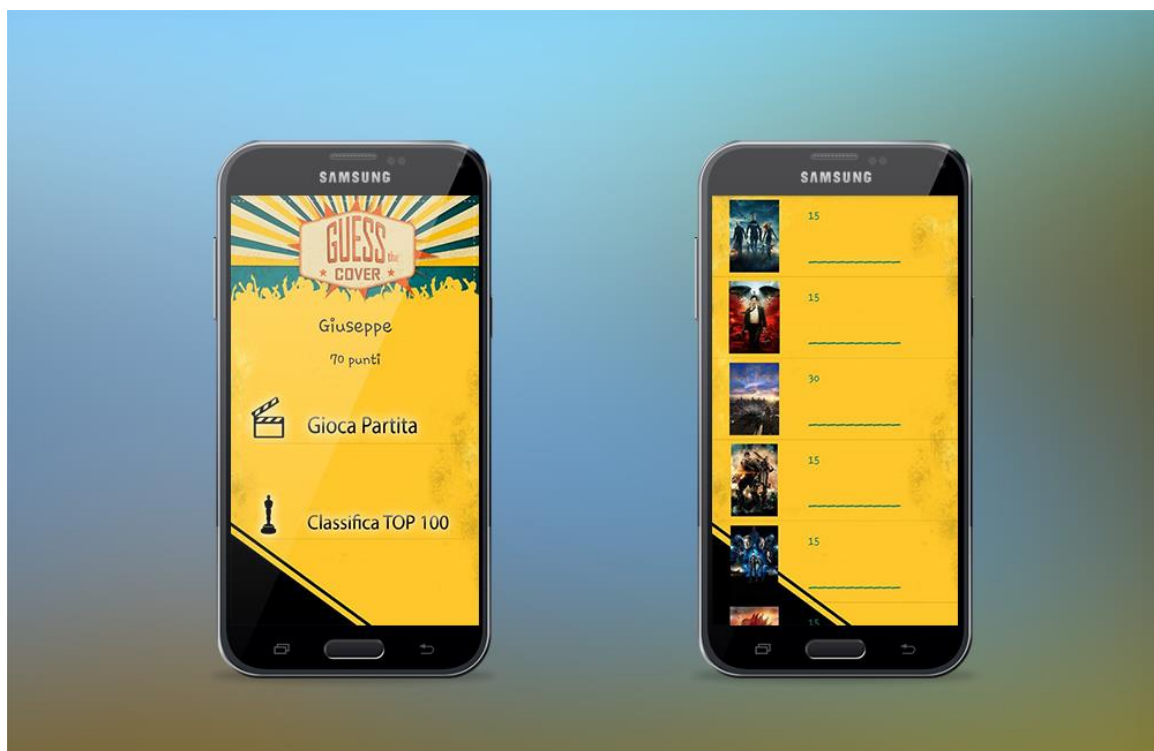
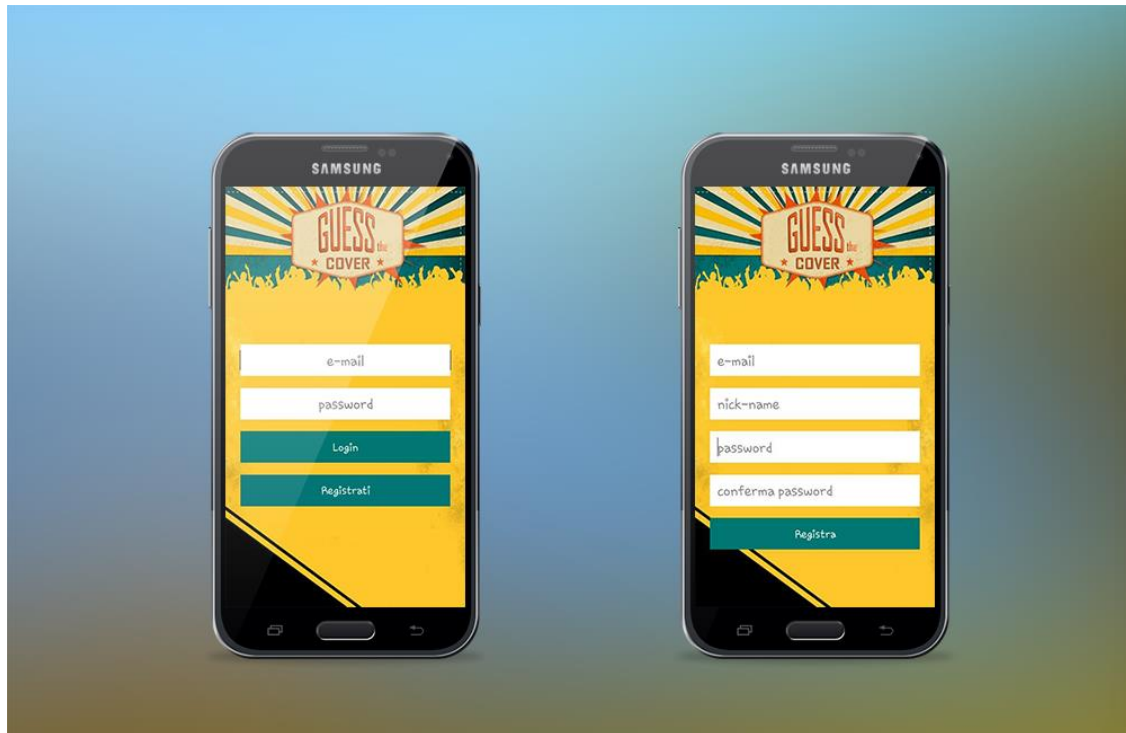


Figura 5-DS\_5-PosizioneDelGiocatore

## 5 Mocks up delle interfacce

### 5.1 Intro & Menù principale



## 5.2 Il gioco

