

Università degli Studi di Salerno

Corso di Basi di Dati e Sistemi Informativi su Reti



Guess The Cover

Requirements Analysis Document

1.0

04/04/2014

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:

Nome	Matricola
Armando Autuori	0512101175
Giuseppe De Carluccio	0512101319

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
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

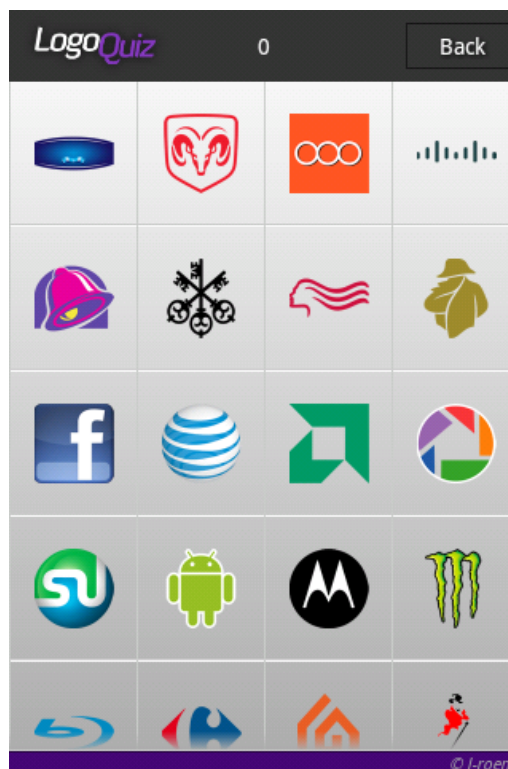
Sommario

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	Esci dalla Partita	6
2.4	Visualizza classifica "Top-100"	7
2.5	Visualizzazione "Posizione del giocatore"	7
2.6	Inizia partita	8
3	Requisiti non funzionali	9
3.1	Usabilità	9
3.2	Prestazioni	9
3.3	Sicurezza	9
4	Modelli del sistema	9
4.1	Attori	9
4.2	Modello dei casi d'uso	10
4.3	Diagramma delle classi	13
4.4	Diagrammi di sequenza	13
5	Mocks up delle interfacce	17
5.1	Intro & Menù principale	17
5.2	Il gioco	18

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	Utente 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">• <u>Nickname</u>• <u>E-Mail</u>• <u>Password</u>
Output	N/A

Destinazione	Stampa a video un messaggio di operazione effettuata e lo destina al menù del gioco.
Pre-Condizione	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente 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	Utente 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"> • <u>Nickname</u> • <u>Password</u>
Output	N/A
Destinazione	Stampa a video un messaggio di operazione effettuata e lo destina al menù del gioco.
Pre-Condizione	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente rimane connesso al sistema.

2.3 Esci dalla Partita

Un utente può decidere di abbandonare una partita in corso e di poter salvare il proprio punteggio per poter partecipare alla classifica dei migliori giocatori, ad ogni fine partita vi si salveranno i propri avanzamenti, eventualmente vi si aggiorneranno punteggio ed stato nella classifica generale.

Funzionalità	Esci Dalla Partita
Codice	RF_3-EsciDallaPartita

Descrizione	Utente deve avere la possibilità di uscire da una partita in corso e di salvare il proprio avanzamento nel gioco.
Priorità	Media
Input	Una volta effettuata la partita, l'utente può decidere d'interromperla e di salvare i propri avanzamenti nel gioco.
Output	N/A
Destinazione	Stampa a video un messaggio di operazione effettuata.
Pre-Condizione	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente rimane connesso al sistema.

2.4 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	Utente 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	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente rimane connesso al sistema.

2.5 Visualizzazione "Posizione del giocatore"

Un utente deve poter visualizzare i propri dati d'avanzamento, una volta effettuato l'accesso con le proprie credenziali, l'utente potrà vedere il suo punteggio e la posizione all'interno della classifica.

Funzionalità	Posizione del giocatore
Codice	RF_5-PosizioneDelGiocatore
Descrizione	Utente deve avere la possibilità di visualizzare il proprio punteggio e la propria posizione all'interno della classifica generale.
Priorità	Bassa
Input	Una volta effettuato l'accesso, l'utente può visualizzare i propri avanzamenti direttamente nella home o menù del gioco.
Output	N/A
Destinazione	Stampa a video i dati dell'utente, quali posizione classifica e punteggio.
Pre-Condizione	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente rimane connesso al sistema.

2.6 Inizia partita

Un utente deve poter iniziare una nuova partita. In caso di prima volta, l'utente potrà cliccare nell'intro del menù "Inizia una nuova partita", a questo punto automaticamente gli verrà richiesto di registrarsi (inclusione Registrazione Utente). In caso di utente già registrato, potrà cliccare su "Continua partita" e a questo punto gli si aprirà il gioco in stato d'avanzamento precedentemente salvato.

Funzionalità	Inizia Partita
Codice	RF_6-IniziaPartita
Descrizione	Utente deve avere la possibilità d'iniziare la partita, dopo aver effettuato l'accesso, in caso di prima volta, inizierà dal primo livello (nuova partita), in caso di salvataggio precedente, potrà iniziare dal punto in cui ha salvato.
Priorità	Alta
Input	Una volta effettuato l'accesso, l'utente può iniziare una partita al gioco, cliccando su "Gioca".
Output	N/A
Destinazione	Il sistema pone davanti la schermata del gioco.
Pre-Condizione	Utente deve essere connesso al sistema.
Post-Condizione	Utente 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

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

Caso d'uso	UC_2-Login
Attori	Utente
Pre-condizioni	Utente deve esser connesso al sistema.
Scenario principale (SP)	
1	L' Utente avvia l'applicazione.
2	Il <i>sistema</i> presenta all' Utente un form da riempire con i propri dati di attinenza: <u>Nickname</u> , <u>Password</u> .
3	L' Utente inserisce i propri dati ed invia il form al sistema.
4	Il <i>sistema</i> rimanda l' Utente alla schermata di gioco.
Scenario d'errore (SE) <DatiErrati,1>	
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_3-EsciDallaPartita

Caso d'uso	UC_3-EsciDallaPartita
Attori	Utente
Pre-condizioni	Utente deve aver effettuato il login e aver giocato almeno una partita.
Scenario principale (SP)	
1	L' Utente clicca su "Esci".
3	Il <i>sistema</i> , una volta terminata una sessione di gioco, salva automaticamente gli avanzamenti dell' Utente .

Tabella 3 - UC_3-EsciDallaPartita

Caso d'Uso: UC_4-VisualizzaClassificaTOP100

Caso d'uso	UC_4-VisualizzaClassificaTOP100
Attori	Utente
Pre-condizioni	Utente deve aver effettuato il login.
Scenario principale (SP)	
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_5-PosizioneDelGiocatore

Caso d'uso	UC_5-PosizioneDelGiocatore
Attori	Utente
Pre-condizioni	Utente deve aver effettuato il login.
Scenario principale (SP)	
1	L' Utente dopo aver effettuato il login.
2	Il <i>sistema</i> presenta all' Utente il proprio punteggio e l'avanzamento nella classifica.

Tabella 5 - UC_5-PosizioneDelGiocatore

Caso d'Uso: UC_6-IniziaPartita

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

Tabella - UC_6-IniziaPartita

4.3 Diagramma delle classi

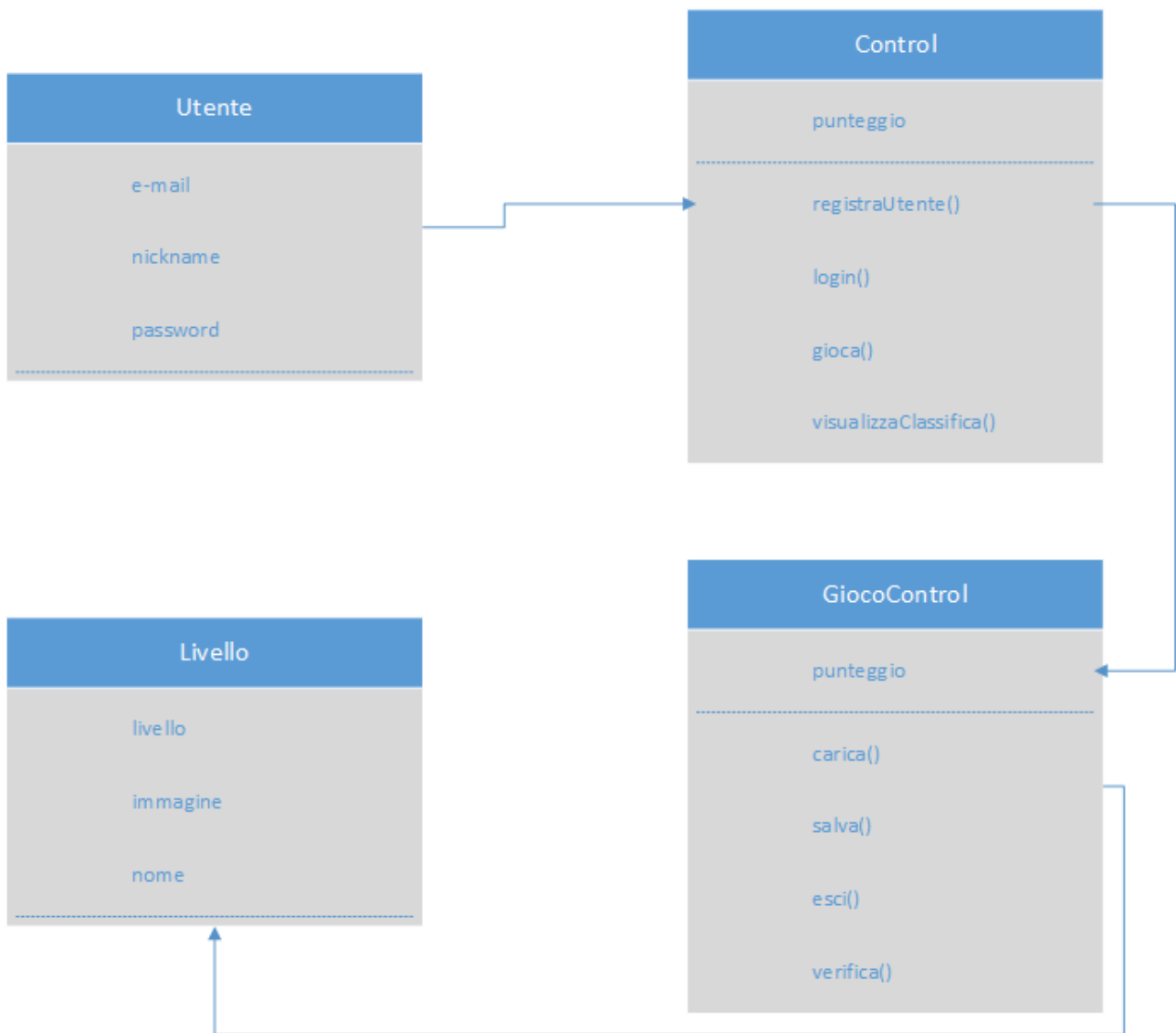


Figura 1-CD

4.4 Diagrammi di sequenza

Diagramma di sequenza: DS_1-RegistrazioneUtente

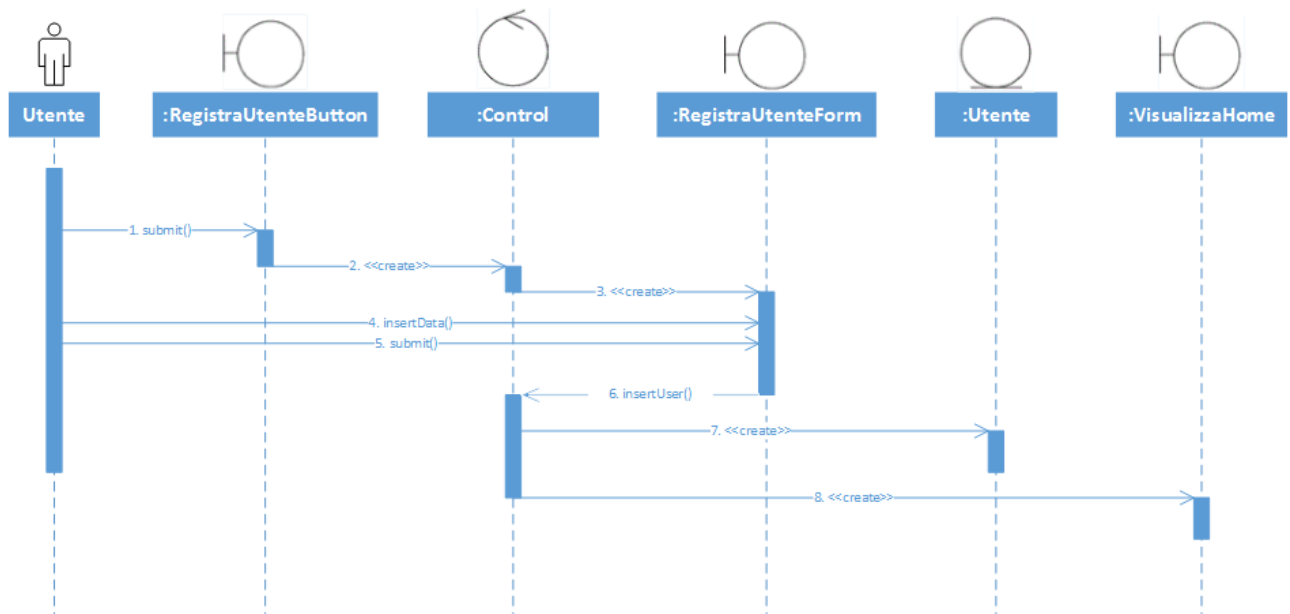


Figura 2-DS_1-RegistrazioneUtente

Diagramma di sequenza: DS_2-Login

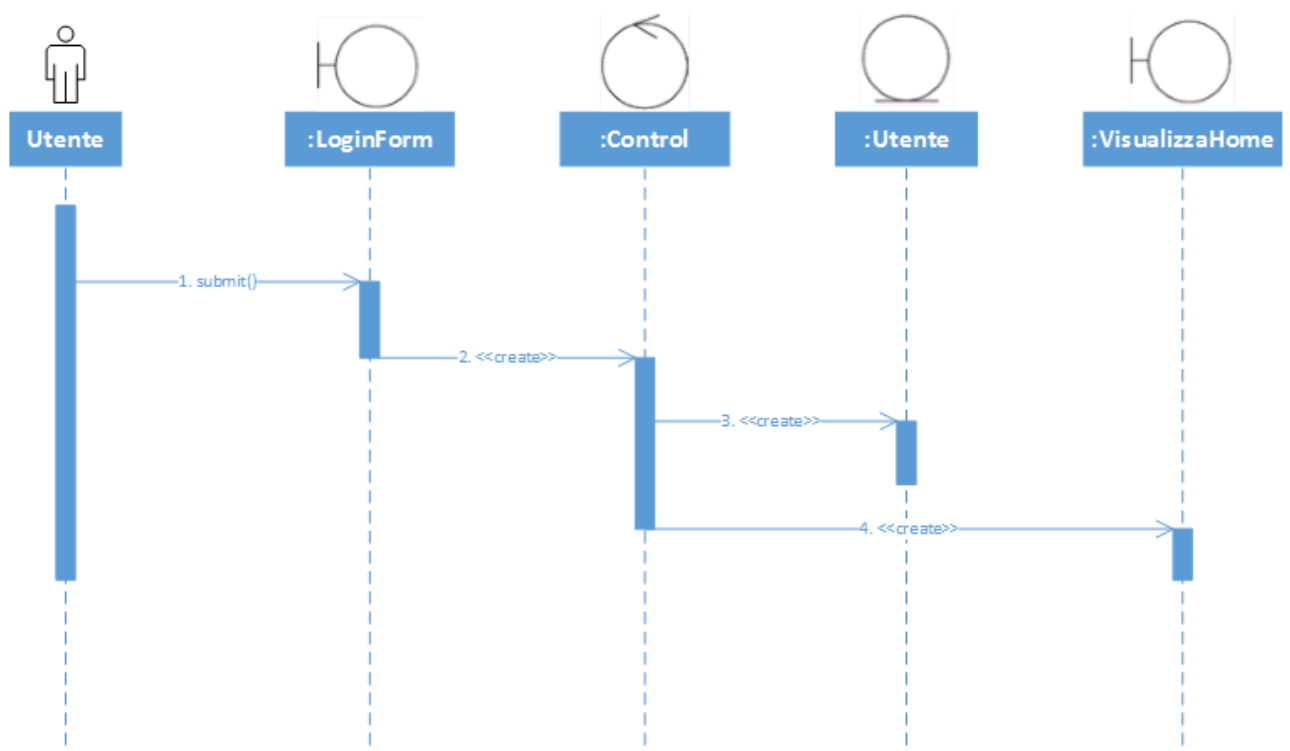


Figura 3-DS_2-Login

Diagramma di sequenza: DS_3-EsciDallaPartita

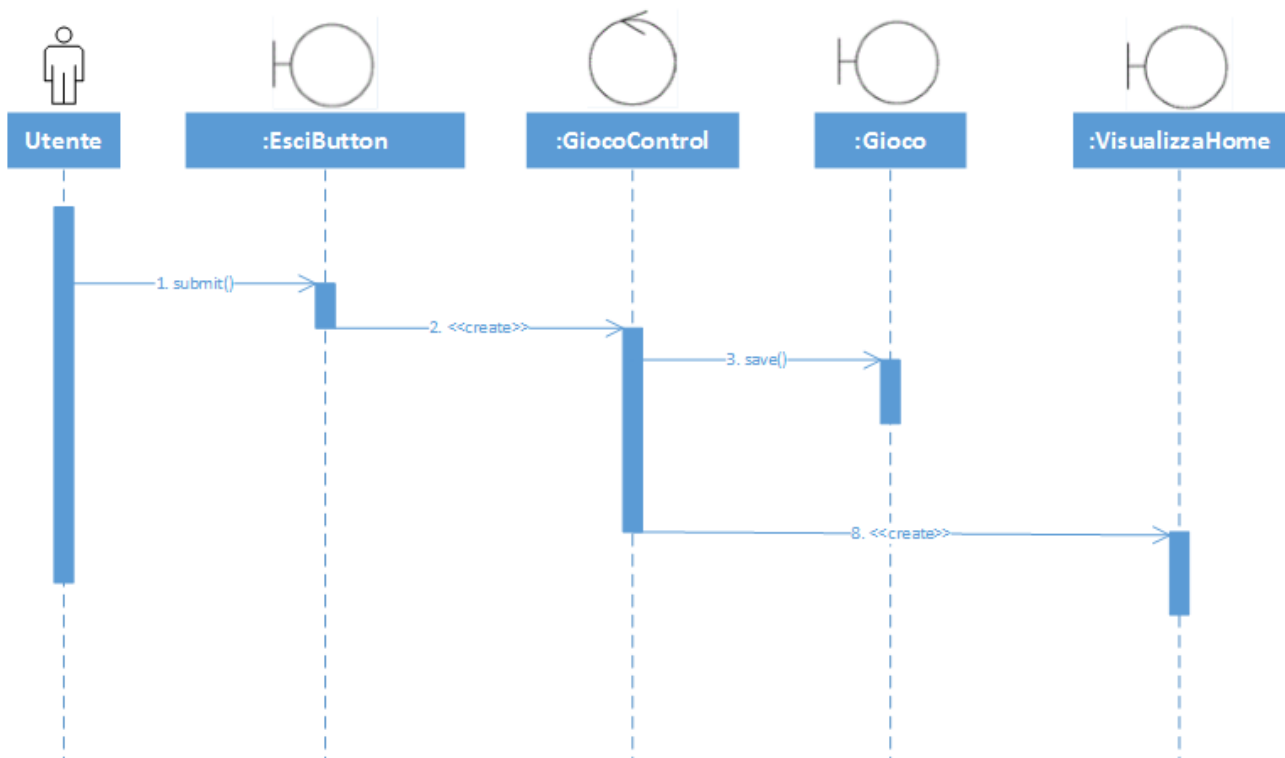


Figura 4-DS_3-EsciDallaPartita

Diagramma di sequenza: DS_4-VisualizzaClassificaTOP100

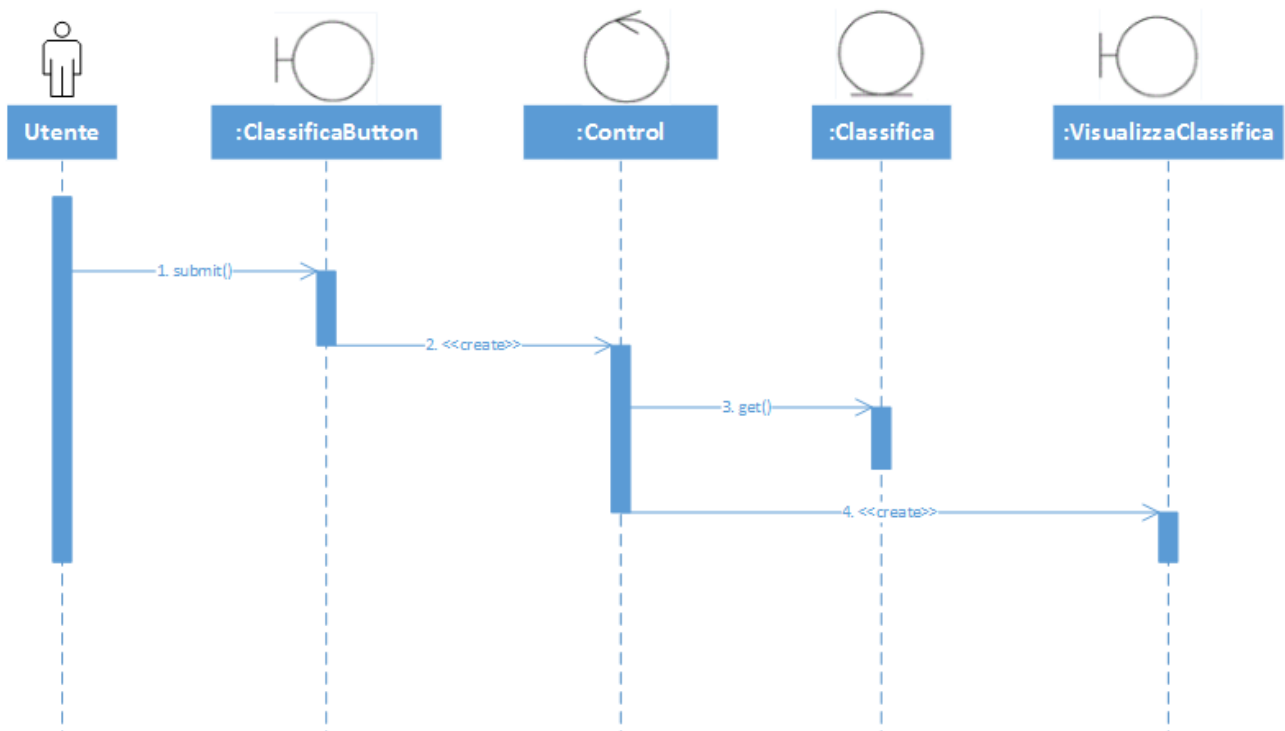


Figura 5-DS_4-VisualizzaClassificaTOP100

Diagramma di sequenza: DS_5-PosizioneDelGiocatore

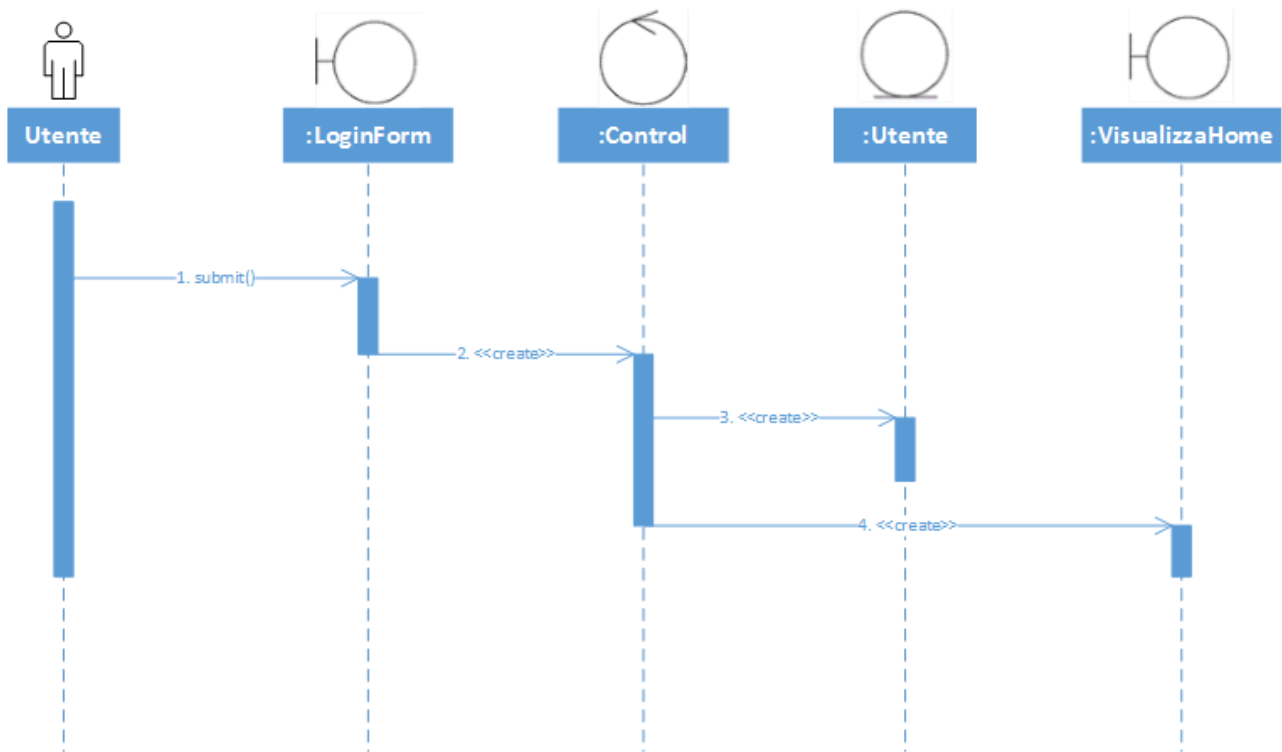


Figura 6-DS_5-PosizioneDelGiocatore

Diagramma di sequenza: DS_6-IniziaPartita

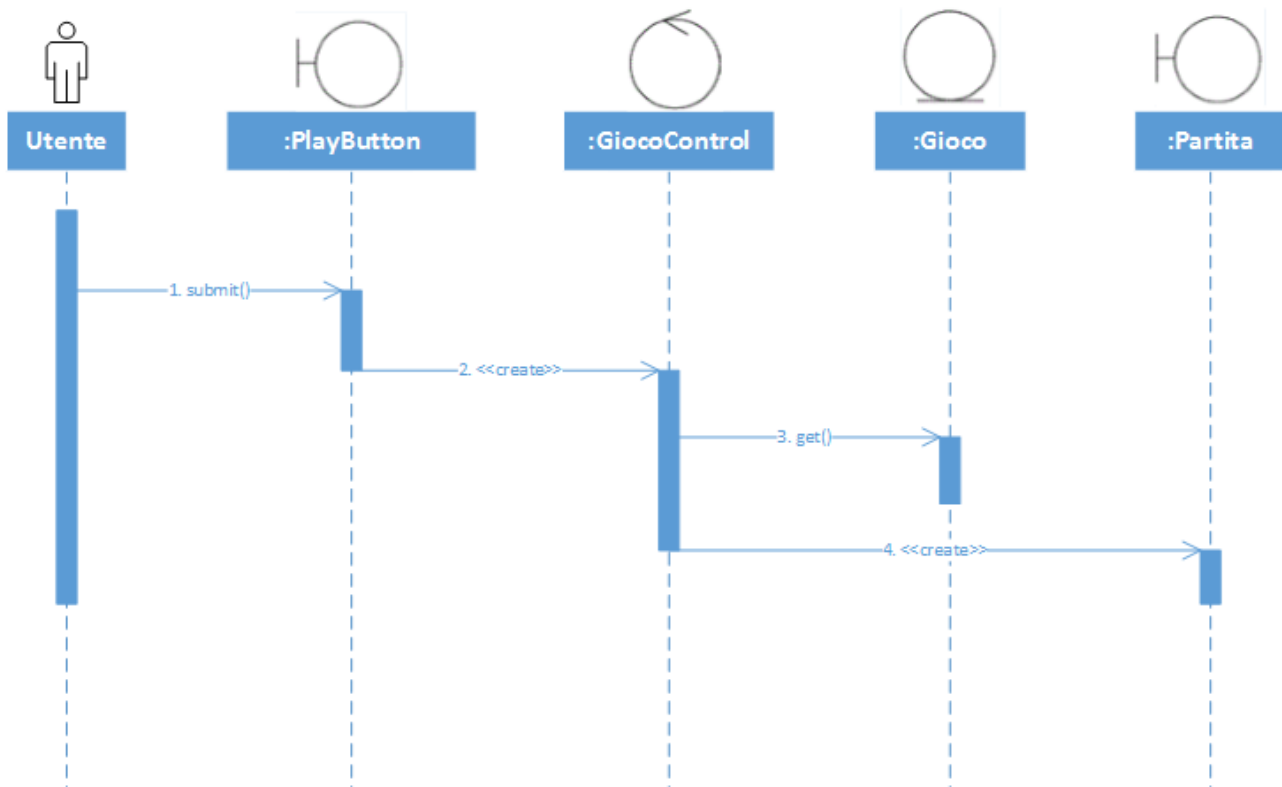
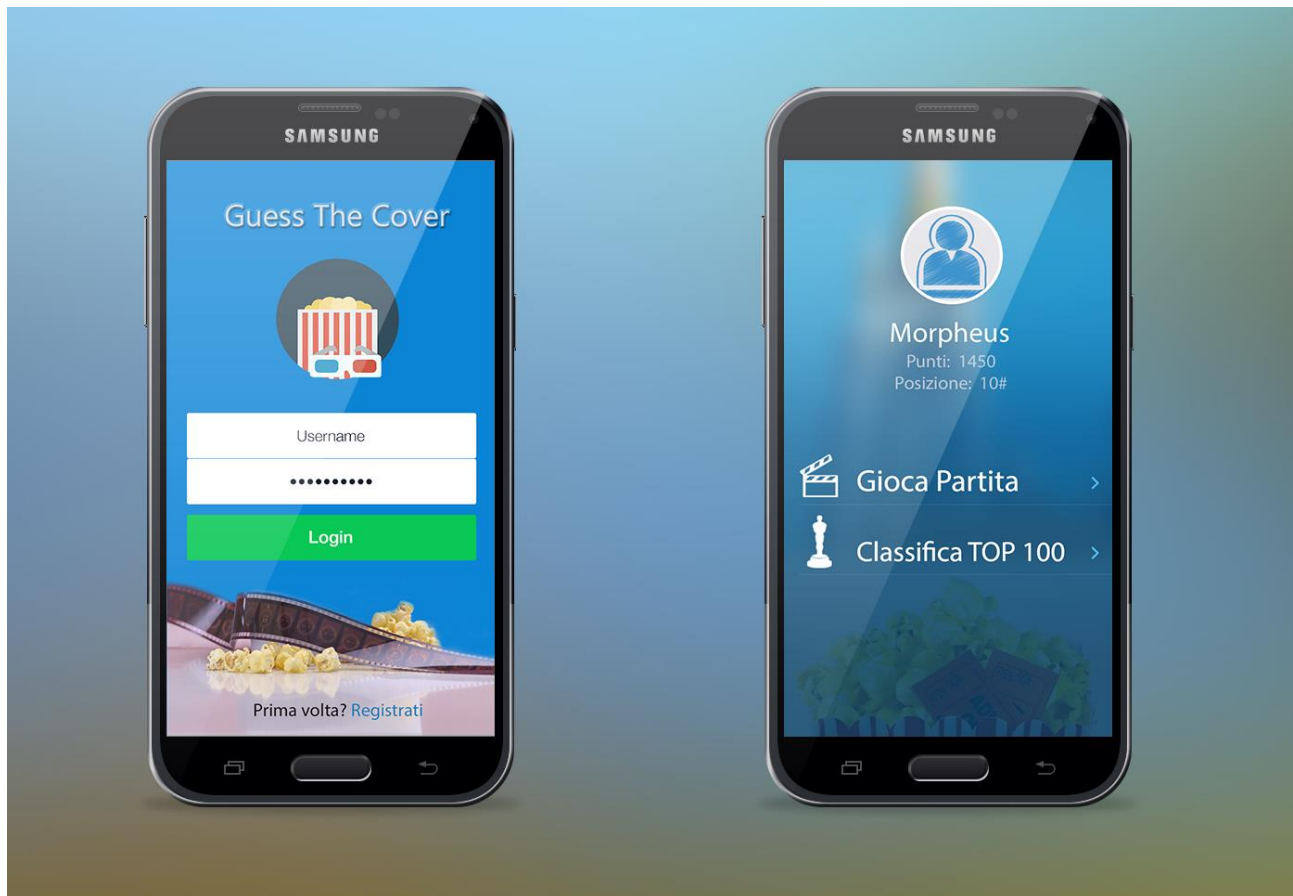


Figura 7-DS_5-PosizioneDelGiocatore

5 Mocks up delle interfacce

5.1 Intro & Menù principale



5.2 Il gioco

