

Università degli Studi di Salerno

Corso di Basi di Dati e Sistemi Informativi su Rete



Shadow Duel

Requirement Analysis Document



Partecipanti:

Nome e Cognome	Matricola
Astrino Francesco	0512101244
Cuoco Michele	0512101196

Revision History

Revisione	Data	Autore
Creazione documento RAD v1.0	30/03/2014	Cuoco Michele, Astrino Francesco

Indice

1. Introduzione

1. Dominio del problema
2. Scopo del sistema
3. Obiettivi e criteri di successo
4. Definizioni e terminologia

2. Requisiti Funzionali

1. RF1.Registrazione di un account utente
2. RF2.Gestione del profilo e dei dati dell'utente
3. RF3.Gestione della collezione di carte
4. RF4.Gestione del proprio deck
5. RF5.Gestione delle connessioni tra utenti
6. RF6.Gestione del duello

3. Requisiti non Funzionali

1. RNF1.Implementazione di un tutorial
2. RNF2.Gestione delle statistiche dell'account
3. RNF3.Gestione di un sistema di matchmaking
4. RNF4.Gestione di un sistema di rewards e achievements
5. RNF5.Gestione di una lista amici
6. RNF6.Sistema di duello tra amici
7. RNF7.Catalogo delle carte

4. Modelli del Sistema

1. Attori di sistema

2. Modello dei casi d'uso

1. Casi D'uso

1. UC1.Login-Autenticazione User
2. UC2.Partita Trovata
3. UC3.Costruzione Deck
4. UC4.Compra Carta
5. UC5.Ottieni Achievement
6. UC6.Gioca Carta dalla Mano
7. UC7.Vittoria/Sconfitta in Battaglia
8. UC8.Registrazione Utente
9. UC9.Aggiungi Amico
10. UC10.Rimuovi Amico
11. UC11.Inserisci Carta
12. UC12.Modifica Carta

- 13. UC13.Cancella Carta
- 14. UC14.Mostra Profilo e Achievement
- 15. UC15.Statistiche Utenti
- 16. UC16.Modifica Utente
- 17. UC17.Cancella utente

2. Scenari

- 1. S1.Utente si Registra
- 2. S2.Utente si Connette
- 3. S3.Nuova Partita
- 4. S4.Nuova Partita personalizzata
- 5. S5.Aggiungi Amico
- 6. S6.Elimina Amico
- 7. S7.Gioca Carta
- 8. S8.Scomponi DNA Creatura
- 9. S9.Utente si Disconnette
- 10. S10.Login Admin
- 11. S11.Creazione Nuovo Deck

3. Modello

3. Diagramma delle classi

4. Diagrammi di sequenza

5. Mockups

- 1.

1.Introduzione

1.Dominio del problema

Negli ultimi anni i vecchi giochi di carte collezionabili “tradizionali” si sono molto sviluppati, al punto di diventare un vero e proprio business.

La notevole complessità di questi giochi è andata via via aumentando fino a raggiungere livelli molto elaborati, che hanno portato l'utilizzo di questi giochi non solo da parte dei più piccoli, ma soprattutto da ragazzi e ragazze di tutte le età.

Basti guardare il grande successo di giochi come “Magic: the Gathering” o “Yu-Gi-Oh” per accorgersi che il fenomeno sta velocemente prendendo piede anche tra i videogiocatori.

Infatti sono stati sviluppati molteplici versioni di tali giochi in formato digitale per lo più su piattaforme “Fisse” come PC e console lasciando in disparte la controparte “Mobile”.

2.Scopo del sistema

Si vuole realizzare un vero e proprio gioco di carte collezionabili che permetta al giocatore di poter costruire il proprio mazzo per creare potenti combinazioni di creature e magie, a partire da un catalogo di carte, espandibile sbloccando le singole carte o acquistandole da un negozio virtuale tramite dei crediti.

Tali crediti saranno ottenibili vincendo i duelli con altri giocatori o sbloccando determinati “Achievements” o “Obiettivi”.

Si creerà quindi un intero regolamento, originale e bilanciato, per regalare ore ed ore di gioco agli utenti finali.

Si terrà presente inoltre che essendo un'applicazione basata sui canoni del “mobile gaming” le partite dovranno essere veloci e permettere al giocatore di non annoiarsi, e, quindi, di terminare la partita nel giro di pochi minuti.

Inoltre si offrirà all'admin del sistema la possibilità di inserire nuove carte per ampliare ulteriormente l'esperienza di gioco.

3.Obiettivi e criteri di successo

Gli obiettivi che ci poniamo di raggiungere sono:

1. Creazione di un Database accessibile online e aggiornabile dall'admin del sistema.
2. Creazione di un'applicazione lato client per l'utente finale.

3. Creazione di un sito web per pubblicizzare il prodotto e permettere all'admin di sistema di aggiornare il gioco.
4. Creazione di un sistema di "Matchmaking".
5. Creazione di un sistema di battaglia fra utenti.
6. Gestione degli account degli utenti su Database e sistema di login sull'app.
7. Gestione delle carte e dei mazzi Utente.
8. Creazione di un'interfaccia grafica semplice e accattivante.

I criteri di successo del nostro progetto sono:

1. Termine del progetto entro e non oltre la fine del corso di Basi di Dati e Sistemi Informativi su Reti tenuto dalla Prof.ssa Francese.
2. Rispetto dei requisiti funzionali.
3. Rispetto della maggior parte dei requisiti non funzionali.

4. Definizioni e Terminologia

Mobile Gaming: Termine utilizzato per indicare la sezione dei videogiochi disponibili su dispositivi portatili.

Gioco di carte collezionabili: Gioco composto da carte vendute in confezioni o bustine che contengono ognuna un assortimento di carte diverso, combinando il fascino del gioco con vere e proprie regole con quello del collezionismo.

Achievement: Sistema di obiettivi ottenibili, in generale, sbloccando zone di gioco o completando missioni.

Matchmaking: Processo di connessione di giocatori per sessioni di gioco online che utilizza un algoritmo per creare le coppie di giocatori.

Deck: Il mazzo di carte da gioco.

Carta Creatura: Carta che identifica una creatura giocabile dal giocatore. Ogni carta Creatura ha le proprie statistiche.

Carta Magia: Carta usata durante la fase di battaglia per potenziare la propria creatura o per applicare effetti magici al nemico.

Punti DNA: Ogni creatura puo' essere scomposta e, utilizzando il suo DNA, si possono aumentare i punti DNA.

Utilizzo DNA: Se si possiedono abbastanza punti DNA e le caratteristiche giuste per permetterlo si puo' usare il DNA accumulato per fare evolvere la propria creatura.

Lista Friend: Lista degli amici dell'utente.

Mano: Nell'ambito di un gioco di carte per mano si intende l'insieme delle carte nella propria mano.

Campo: Nell'ambito di un gioco di carte per campo si intende la zona in cui le carte possono essere giocate.

2.Requisiti Funzionali

1. RF1.Registrazione di un account utente

Ogni utente potrà registrare il proprio account univoco, necessario per poter accedere all'applicazione e gestire le proprie informazioni.

2. RF2.Gestione del profilo e dei dati dell'utente

Ogni utente potrà modificare i propri dati inseriti durante la registrazione tramite una apposita schermata accessibile tramite l'applicazione.

3. RF3.Gestione della collezione di carte

Ogni utente potrà visualizzare la propria collezione di carte, visualizzando molteplici informazioni relative sia alle carte possedute, sia alle carte mancanti.

4. RF4.Gestione del proprio deck

Ogni utente potrà modificare il proprio deck tramite molteplici operazioni quali l'aggiungere carte dalla propria collezione, rimuovere carte dal deck, ricreare un deck da una configurazione salvata.

5. RF5.Gestione delle connessioni tra utenti

Il sistema dovrà gestire le varie connessioni al server e tramite gli utenti connessi tra loro.

6. RF6.Gestione del duello

Il sistema dovrà gestire il sistema di duello, che consiste in molteplici scambi di dati tra i due utenti in sfida e codificati in tutte le possibili azioni disponibili del gioco.

3.Requisiti non Funzionali

1. RNF1.Implementazione di un tutorial

Un sistema dove l'utente potrà imparare le basi, tramite apposite schermate verranno mostrate le varie regole e meccaniche del gioco.

2. RNF2.Gestione delle statistiche dell'account

Il sistema gestirà le statistiche di gioco di ogni utente, quali il numero di partite giocate, il numero di vittorie, di sconfitte ed il livello.

3. RNF3.Gestione di un sistema di matchmaking

Un sistema che, tramite l'analisi delle statistiche di gioco di un utente, permette nel duello di assegnare un avversario con simili caratteristiche e livello di gioco.

4. RNF4.Gestione di un sistema di rewards ed achievements

Il sistema gestirà un sistema di ricompense in base all'andamento dell'utente nel gioco, verranno assegnate una quantità di monete in base alle statistiche di ogni duello.

5. RNF5.Gestione di una lista amici

Il sistema permetterà di gestire una lista amici, dove l'utente potrà aggiungere altri utenti ed interagire con loro, visionare le loro statistiche di gioco, sfidarli a duello.

6. RNF6.Sistema di duello tra amici

Il sistema permetterà all'utente di poter sfidare un qualsiasi utente presente nella propria lista amici, in tal caso non verrà effettuato nessun matchmaking.

7. RNF7.Catalogo delle carte

Il sistema permetterà all'utente di visualizzare il catalogo delle carte, che consiste nella lista di tutte le carte disponibili nel gioco, e permetterà all'utente di sbloccare, in base ai reward ottenuti, le carte scelte ed aggiungerle alla collezione.

4.Modelli del Sistema

1.Attori del Sistema

Il Sistema presenta 3 Attori:

-Utente non Registrato

 Utente non ancora registrato al sistema.

-Utente Registrato

 Utente che ha già effettuato la registrazione al sistema.

-Admin

 Admin del sistema.

2. Modello dei casi d'uso

Casi D'uso

Nome Caso D'uso	UC1.Login-AutenticazioneUser	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente apre l'applicazione.	
Exit Condition	L'utente è loggato.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore Autenticazione, Errore Software.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente apre l'applicazione.</p> <p>3.L'utente inserisce i propri dati per l'accesso e preme il bottone per accedere.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema carica la schermata di login.</p> <p>4.Il sistema effettua la connessione al database verifica l'identità dell'utente e lo fa entrare nell'applicazione.</p>
Alternative Flow(s)	<p>Utente</p> <p>1.L'utente apre l'applicazione.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema crasha e viene restituito un errore software.</p>
	<p>1.L'utente apre l'applicazione.</p> <p>3.L'utente inserisce i propri dati per l'accesso e preme il bottone per accedere.</p>	<p>2.Il sistema carica la schermata di login.</p> <p>4.Il sistema non riesce a connettersi al server oppure l'autenticazione fallisce e viene restituito un errore di connessione.</p>

Nome Caso D'uso		UC2.Partita Trovata	
Actor(s)	Utente Registrato		
Entry Condition	L'utente avvia la ricerca di un duello.		
Exit Condition	L'utente ha cominciato la partita.		
Error Condition	Errore Connessione, Errore Matchmaking.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente avvia la ricerca di un duello.</div> <div>3.L'utente attende il responso dal server.</div> <div>5.L'utente visualizza che è stata trovata una partita e preme il pulsante per cominciarla.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema avvia il processo di matchmaking.</div> <div>4.Il sistema fornisce responso all'utente della partita trovata.</div> <div>6.Il sistema mette in comunicazione i due utenti tra loro ed il server e la partita comincia.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente avvia la ricerca di un duello.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	
	<div>1.L'utente avvia la ricerca di un duello.</div> <div>3.L'utente attende il responso dal server.</div>	<div>2.Il sistema avvia il processo di matchmaking.</div> <div>4.Il server va in timeout e fallisce il matchmaking.</div>	

Nome Caso D'uso		UC3.Costruzione Deck	
Actor(s)	Utente Registrato		
Entry Condition	L'utente vuole costruire un deck.		
Exit Condition	L'utente salva il deck.		
Error Condition	Errore Connessione.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente clicca sul pulsante deck.</div> <div>3.L'utente può inserire le carte dalla propria collezione al deck.</div> <div>5.L'utente da un nome al suo deck e conferma.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema avvia il processo di costruzione del deck.</div> <div>4.Il sistema aggiorna il deck con le carte appena aggiunte.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server e salva il deck.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente clicca sul pulsante deck.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	

Nome Caso D'uso		UC4.Compra Carta	
Actor(s)	Utente Registrato		
Entry Condition	L'utente vuole acquistare una carta.		
Exit Condition	L'utente ha acquistato la carta desiderata.		
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente clicca sul pulsante catalogo.</div> <div>3.L'utente cerca la carta che vuole acquistare.</div> <div>5.L'utente conferma l'acquisto.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema avvia il processo di visualizzazione del catalogo.</div> <div>4.Il sistema chiede conferma dell'acquisto all'utente.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server, detrae il costo della carta dalle monete dell'utente ed aggiunge la carta alla sua collezione.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente clicca sul pulsante catalogo.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	
	<div>Utente</div> <div>1.L'utente clicca sul pulsante catalogo.</div> <div>3.L'utente cerca la carta che vuole acquistare.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema avvia il processo di visualizzazione del catalogo.</div> <div>4.Il sistema chiede conferma</div>	

	5.L'utente conferma l'acquisto.	dell'acquisto all'utente. 6.Il sistema restituisce errore poiché le monete possedute sono inferiori al costo della carta selezionata.
--	---------------------------------	--

Nome Caso D'uso	UC5.Ottieni Achievement	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente ha terminato una partita o effettuato un acquisto.	
Exit Condition	L'utente ha ottenuto un achievement.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente ha appena effettuato un acquisto oppure ha terminato una partita.</div> <div>3.L'utente attende responso dal server.</div> <div>5.L'utente visualizza l'achievement ottenuto ed ottiene un eventuale reward.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema avvia il controllo delle statistiche e dei requisiti degli achievement.</div> <div>4.Il sistema mostra l'achievement ottenuto.</div> <div>6.Il sistema invia i dati al server</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente ha appena effettuato un acquisto oppure ha terminato una partita.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di</div>

		connessione.
	<p>Utente</p> <p>1.L'utente ha appena effettuato un acquisto oppure ha terminato una partita.</p> <p>3.L'utente attende responso dal server.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema avvia il controllo delle statistiche e dei requisiti degli achievement.</p> <p>4.Il sistema non riscontra il raggiungimento dei requisiti degli achievement e non ne assegna nessuno.</p>

Nome Caso D'uso	UC6.Gioca Carta dalla Mano	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente sceglie una carta da giocare.	
Exit Condition	L'utente ha giocato la carta.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente vuole giocare una carta dalla sua mano.</p> <p>3.L'utente attende responso dal server.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema analizza la carta selezionata ed effettua la corrispondente azione.</p> <p>4.Il sistema mostra il risultato dell'azione della carta.</p>

Alternative Flow(s)	<p>Utente</p> <p>1.L'utente vuole giocare una carta dalla sua mano.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</p>
	<p>Utente</p> <p>1.L'utente vuole giocare una carta dalla sua mano.</p> <p>3.L'utente attende responso dal server.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema analizza la carta selezionata ed effettua la corrispondente azione.</p> <p>4.Il sistema restituisce un errore.</p>

Nome Caso D'uso	UC7.Vittoria/Sconfitta in Battaglia	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente inizia una partita.	
Exit Condition	L'utente ha terminato la partita.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente sconfigge una creatura avversaria e l'avversario perde una vita.</div> <div>3.L'utente attende responso dal server.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e controlla lo stato della battaglia</div> <div>4.Il giocatore avversario ha esaurito le vite, l'utente vince.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente sconfigge una creatura avversaria oppure perde una vita.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>
	<div>Utente</div> <div>1.L'utente registrato avversario sconfigge la tua creatura e l'utente perde una vita.</div> <div>3.L'utente attende responso dal server.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e controlla lo stato della battaglia</div> <div>4.Il giocatore ha esaurito le vite, l'utente registrato è stato sconfitto.</div>

Nome Caso D'uso	UC8. Registrazione Utente	
Actor(s)	Utente Non Registrato	
Entry Condition	L'utente non registrato avvia l'applicazione	
Exit Condition	L'utente si è registrato.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente non registrato vuole registrare un account e preme il pulsante registrati.</div> <div>3.L'utente non registrato quindi inserisce i dati necessari e preme il pulsante di conferma.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata di registrazione.</div> <div>4.Il sistema invia le informazioni al server e registra i dati.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente non registrato vuole registrare un account e preme il pulsante registrati.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Nome Caso D'uso	UC9.Aggiungi Amico	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente registrato avvia l'applicazione	
Exit Condition	L'utente ha aggiunto un amico alla sua lista amici.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il pulsante della lista amici.</p> <p>3.L'utente preme il pulsante aggiungi amico.</p> <p>5.L'utente inserisce il nome dell'amico da aggiungere e preme il pulsante aggiungi.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata degli amici.</p> <p>4.Il sistema avvia la schermata per inserire un amico.</p> <p>6.Il sistema invia le informazioni al server e aggiunge l'amico alla lista.</p>
Alternative Flow(s)	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il pulsante della lista amici.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</p>

Nome Caso D'uso	UC10.Rimuovi Amico	
Actor(s)	Utente Registrato	
Entry Condition	L'utente registrato avvia l'applicazione	
Exit Condition	L'utente ha aggiunto un amico alla sua lista amici.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente preme il pulsante della lista amici.</div> <div>3.L'utente preme il pulsante rimuovi amico.</div> <div>5.L'utente conferma l'azione.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata degli amici.</div> <div>4.Il sistema avvia la schermata di conferma.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server e rimuove l'amico dalla lista.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'utente preme il pulsante della lista amici.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Nome Caso D'uso		UC11.Inserisci Carta	
Actor(s)	Admin		
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.		
Exit Condition	L'Admin ha aggiunto la carta al database.		
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div> <div>3.L'Admin inserisce i dati della carta e preme il pulsante aggiungi carta.</div> <div>5.L'utente conferma l'azione.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata delle carte.</div> <div>4.Il sistema avvia la schermata di conferma.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server e aggiunge la carta al database.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	

Nome Caso D'uso		UC12.Modifica Carta	
Actor(s)	Admin		
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.		
Exit Condition	L'Admin ha modificato le informazioni della carta nel database.		
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div> <div>3.L'Admin modifica i dati della carta e preme il pulsante modifica carta.</div> <div>5.L'utente conferma l'azione.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata delle carte.</div> <div>4.Il sistema avvia la schermata di conferma.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server e modifica la carta nel database.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	

Nome Caso D'uso	UC13.Cancella Carta	
Actor(s)	Admin	
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.	
Exit Condition	L'Admin ha rimosso le informazioni della carta nel database.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div> <div>3.L'Admin seleziona la carta da eliminare.</div> <div>5.L'utente conferma l'azione.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata delle carte.</div> <div>4.Il sistema avvia la schermata di conferma.</div> <div>6.Il sistema invia le informazioni al server e rimuove la carta dal database.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione carte.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Nome Caso D'uso		UC14.Mostra Profilo e Achievement	
Actor(s)	Utente Registrato		
Entry Condition	L'Utente Registrato avvia l'applicazione		
Exit Condition	L'Utente Registrato visualizza le informazioni del profilo.		
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Utente preme il pulsante profilo.</div> <div>3.L'Utente visualizza le varie informazioni del profilo e gli ultimi achievement ottenuti.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata del profilo.</div>	
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Utente preme il pulsante profilo.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>	

Nome Caso D'uso	UC15.Statistiche Utenti	
Actor(s)	Admin	
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.	
Exit Condition	L'Admin visualizza le statistiche degli utenti.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante statistiche utenti.</div> <div>3.L'Admin seleziona l'utente da visualizzare.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata delle statistiche.</div> <div>4.Il sistema visualizza le statistiche dell'utente selezionato.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante statistiche utenti.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Nome Caso D'uso	UC16.Modifica Utente	
Actor(s)	Admin	
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.	
Exit Condition	L'Admin modifica le informazioni dell'utente.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione utenti.</div> <div>3.L'Admin seleziona un utente, effettua le modifiche desiderate e preme il pulsante modifica utente.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata della lista utenti.</div> <div>4.Il sistema aggiorna i dati e visualizza le informazioni aggiornate.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione utenti.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Nome Caso D'uso	UC17.Cancella Utente	
Actor(s)	Admin	
Entry Condition	L'Admin accede al pannello di controllo.	
Exit Condition	L'Admin ha rimosso un utente.	
Error Condition	Errore Connessione, Errore di Sistema.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione utenti.</div> <div>3.L'Admin seleziona un utente e preme il pulsante cancella utente.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema analizza l'azione e carica la schermata della lista utenti.</div> <div>4.Il sistema rimuove l'utente, aggiorna i dati e visualizza le informazioni aggiornate.</div>
Alternative Flow(s)	<div>Utente</div> <div>1.L'Admin preme il pulsante gestione utenti.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema restituisce un errore di sistema o non riesce a connettersi al server e viene restituito un errore di connessione.</div>

Scenari

Nome Scenario	S1.Utente si Registra	
Actor(s)	Utente non Registrato.	
Entry Condition	L'utente apre l'applicazione.	
Exit Condition	L'utente si registra.	
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente apre l'applicazione.</div> <div>3.L'utente preme il bottone di “Registrazione”.</div> <div>5.L'utente compila i campi e li sottomette al sistema tramite il bottone “Registrati”.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema carica la schermata di login.</div> <div>4.Il sistema carica la sezione di registrazione con relativi campi.</div> <div>6.Il sistema carica i dati e ne verifica la validità, se la registrazione è andata a buon fine carica l'applicazione, altrimenti restituisce un messaggio di errore dando la possibilità all'utente di reinserire i dati.</div>

Nome Scenario		S2.Utente si Connette	
Actor(s)	Utente Registrato.		
Entry Condition	L'utente apre l'applicazione.		
Exit Condition	L'utente ha effettuato la connessione.		
Flow of Events	<div>Utente</div> <div>1.L'utente apre l'applicazione.</div> <div>3.L'utente inserisce i dati per l'autenticazione e preme il bottone “Login”.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema carica la schermata di login.</div> <div>4.Il sistema effettua una connessione al database, verifica i dati e se sono corretti carica l'applicazione, altrimenti restituisce un messaggio di errore dando la possibilità all'utente di reinserire i propri dati.</div>	

Nome Scenario		S3.Nuova Partita	
Actor(s)	Utente Registrato.		
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione.		
Exit Condition	La partita termina.		
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il bottone “Gioca”.</p> <p>3.L'utente preme il bottone “Partita Normale”.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema carica la schermata di gioco offrendo la possibilità di giocare una partita personalizzata o una partita normale contro un avversario casuale.</p> <p>4.Il sistema cerca un avversario casuale sfruttando un algoritmo di “matchmaking” e una volta trovato carica la partita.</p>	

Nome Scenario	S5.Aggiungi Amico	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione.	
Exit Condition	L'utente ha aggiunto i suoi amici nella “Lista Friend”.	
Flow of Events	<p style="text-align: center;">Utente</p> <p>1.L'utente preme il bottone “Amici”.</p> <p>3.L'utente preme il bottone “Aggiungi Amico”.</p> <p>5.L'utente inserisce il nome dell'amico e preme il bottone “Aggiungi”.</p>	<p style="text-align: center;">Sistema</p> <p>2.Il sistema carica la schermata degli amici.</p> <p>4.Il sistema offre la possibilità di scrivere il nome dell'amico da aggiungere.</p> <p>6.Il sistema cerca l'amico e se lo trova lo inserisce nella lista degli amici dell'utente altrimenti restituisce un messaggio d'errore offrendo la possibilità di reinserire il nome.</p>

Nome Scenario	S6.Elimina Amico	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione.	
Exit Condition	L'utente ha eliminato i suoi amici dalla “Lista Friend”.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il bottone “Amici”.</p> <p>3.L'utente seleziona l'amico da eliminare e preme il bottone “Elimina Amico”.</p> <p>5.L'utente preme il bottone “Si”.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema carica la schermata degli amici.</p> <p>4.Il sistema chiede la conferma per l'eliminazione.</p> <p>6.Il sistema elimina l'amico dalla “Lista Friend”.</p>

Nome Scenario	S7.Gioca carta	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione e ha iniziato una nuova partita.	
Exit Condition	L'utente ha giocato la carta.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente seleziona la carta che vorrebbe giocare dalla propria "Mano".</p> <p>3.L'utente preme il bottone "Gioca" per giocare la carta.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema ingrandisce l'immagine mostrando le caratteristiche avanzate della carta.</p> <p>4.Il Sistema carica la carta e la mette in campo.</p>

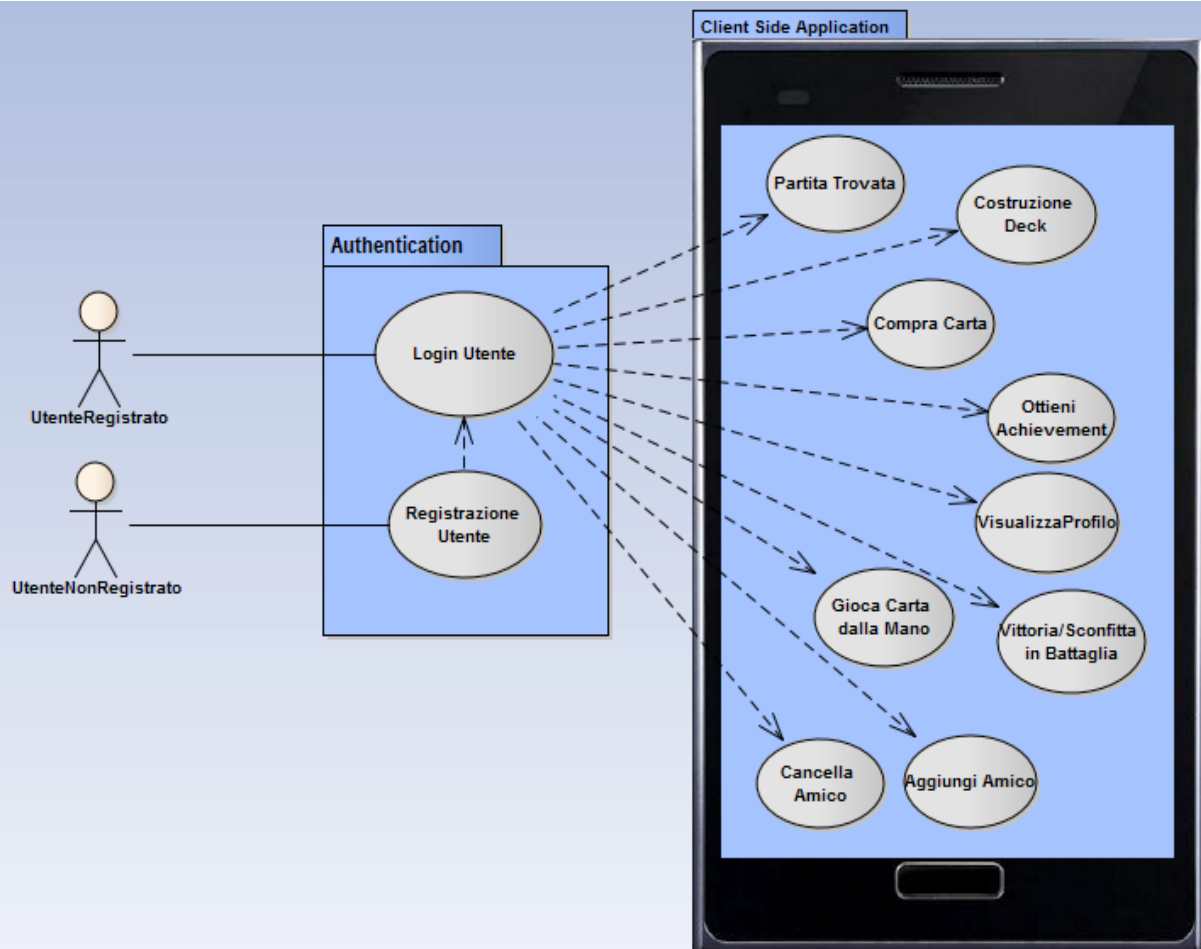
Nome Scenario	S8.Scomponi DNA Creatura	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione e ha iniziato una nuova partita.	
Exit Condition	L'utente ha ottenuto punti DNA.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente seleziona la carta "Creatura" che vorrebbe scomporre dalla propria "Mano".</p> <p>3.L'utente preme il bottone "Scomponi" per giocare la carta.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema ingrandisce l'immagine mostrando le caratteristiche avanzate della carta.</p> <p>4.Il Sistema carica la carta e la scompone aumentando i punti DNA dell'utente.</p>

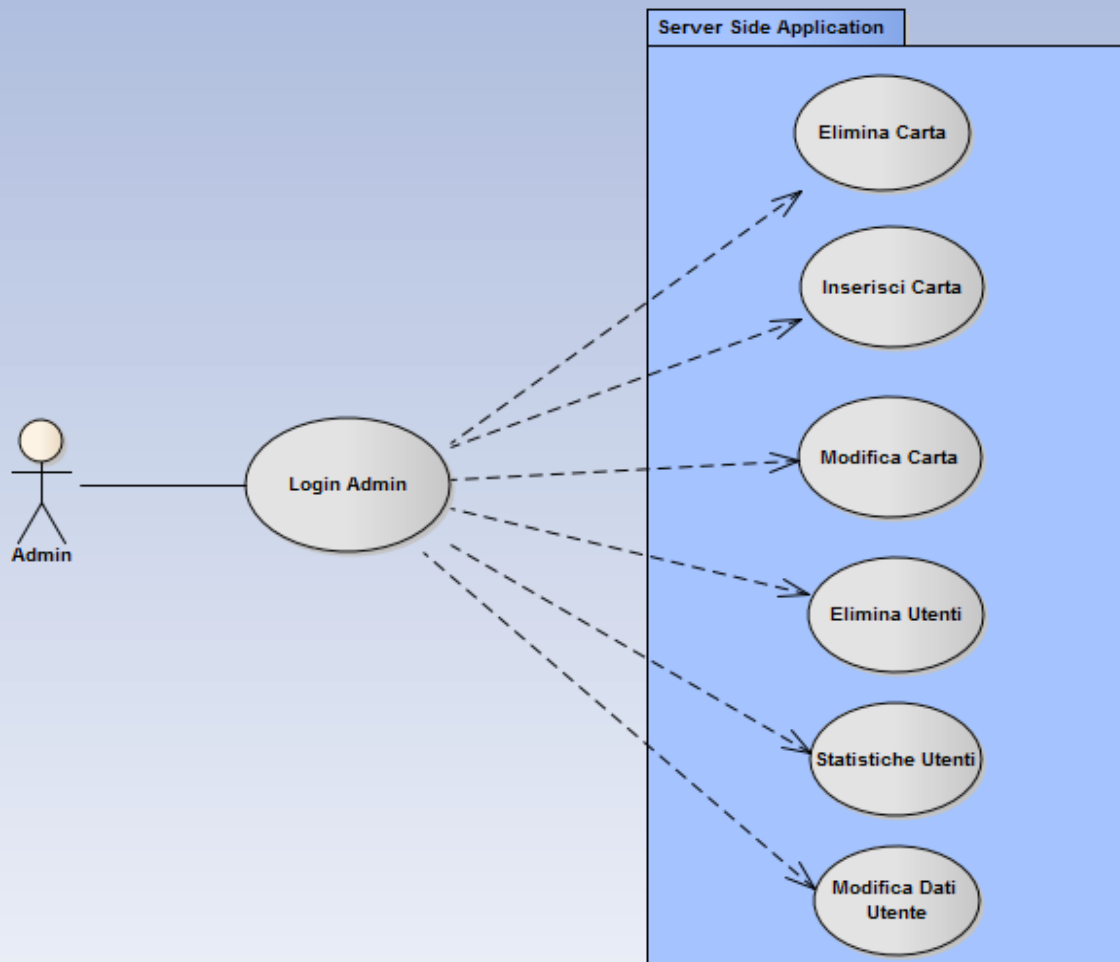
Nome Scenario	S9.Utente si Disconnette	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione.	
Exit Condition	L'utente si è disconnesso.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il bottone "Esci".</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema effettua un salvataggio delle statistiche dell'utente,lo disconnette e chiude l'applicazione.</p>

Nome Scenario	S10.Login Admin	
Actor(s)	Admin.	
Entry Condition	L'Admin entra sul sito web dell'applicazione.	
Exit Condition	L'Admin si e' loggato.	
Flow of Events	<div>Admin</div> <div>1.L'Admin preme il bottone “Pannello di Controllo Admin”.</div> <div>3.L'Admin inserisce i propri dati e preme il bottone “Login”.</div>	<div>Sistema</div> <div>2.Il sistema carica la pagina web del login admin.</div> <div>4.Il Sistema effettua la connessione al database e controlla i dati di accesso, se i dati sono corretti l'Admin entra nel “Pannello di controllo” altrimenti viene restituito un messaggio d'errore e il sistema dà la possibilità all'Admin di reinserire i propri dati.</div>

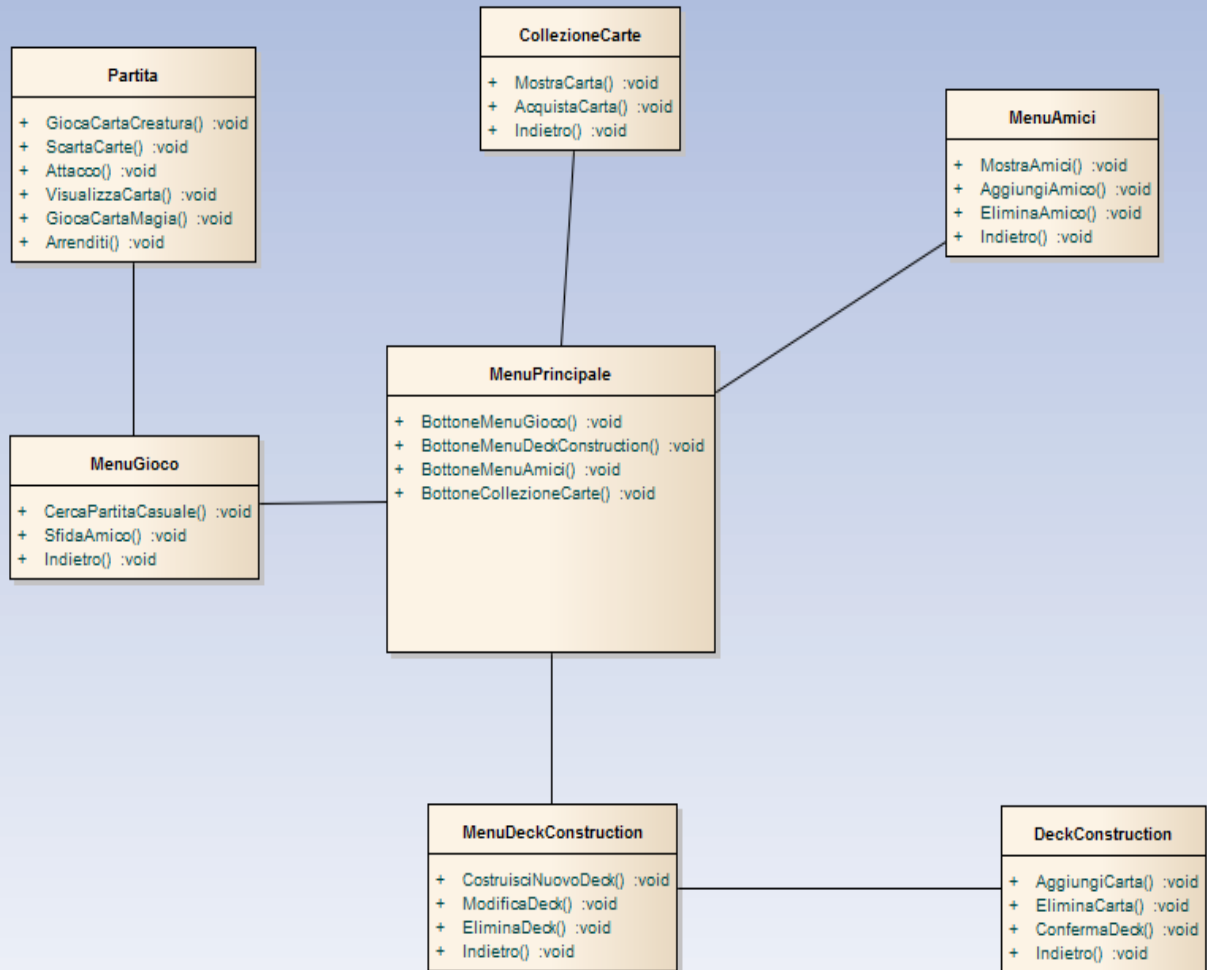
Nome Scenario	S11.Creazione nuovo Deck	
Actor(s)	Utente Registrato.	
Entry Condition	L'utente ha effettuato il Login sull'applicazione.	
Exit Condition	L'utente ha terminato di creare un “Deck”.	
Flow of Events	<p>Utente</p> <p>1.L'utente preme il bottone “Costruzione Deck”.</p> <p>3.L'utente preme il bottone “Crea Deck”.</p> <p>5.L'utente seleziona 30 carte premendo sull'immagine delle stesse, una volta selezionate tutte preme il bottone “Conferme Deck”.</p> <p>7.L'utente inserisce un nome per il deck e preme il bottone “conferma”.</p>	<p>Sistema</p> <p>2.Il sistema carica la schermata di costruzione del deck.</p> <p>4.Il sistema mostra una lista di tutte le carte possedute dall'utente.</p> <p>6.Il sistema verifica che il numero di carte selezionate sia corretto, se è corretto chiede di inserire un nome per il deck.</p> <p>8.Il sistema salva il nuovo deck che sarà disponibile per essere giocato o modificato.</p>

Modello

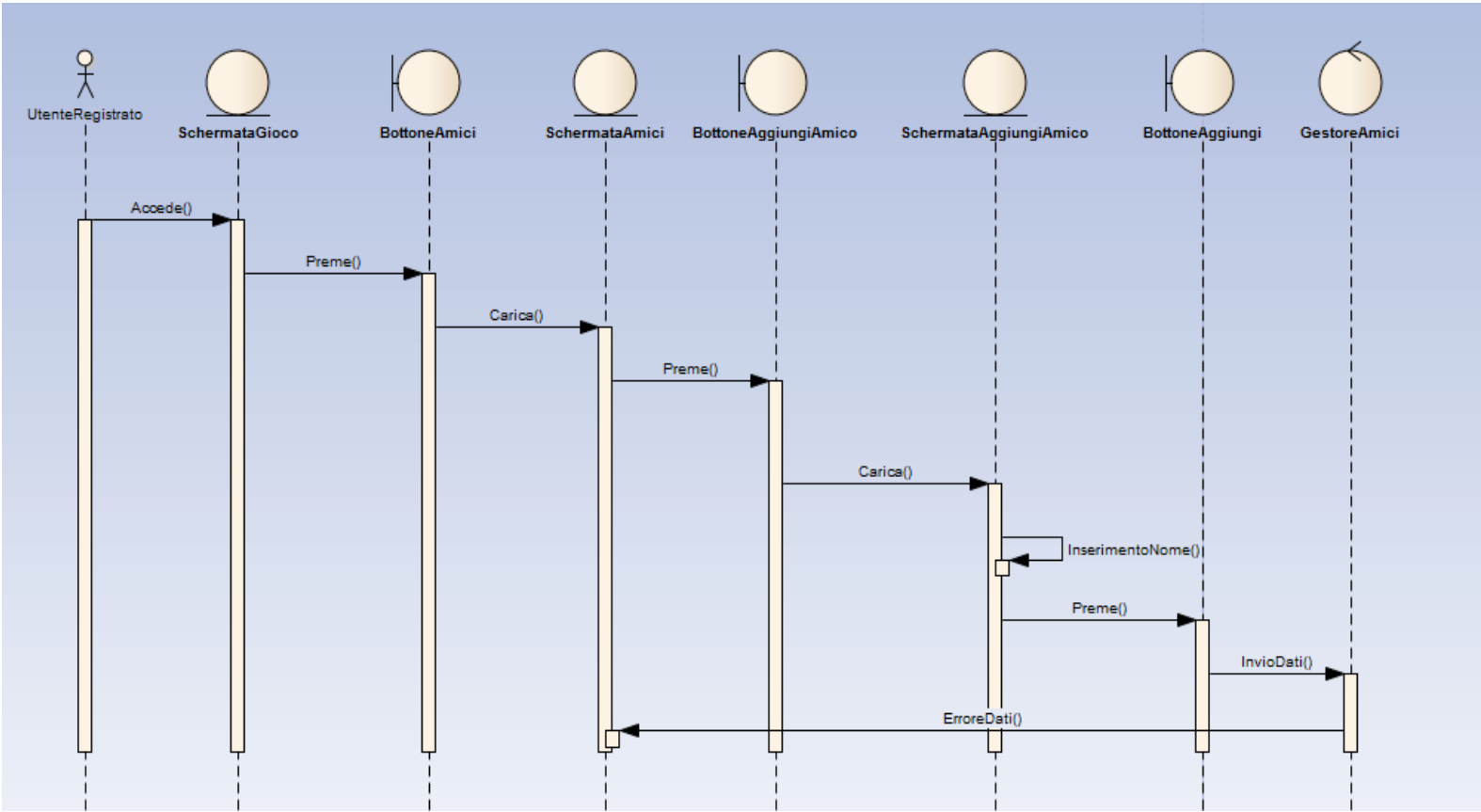


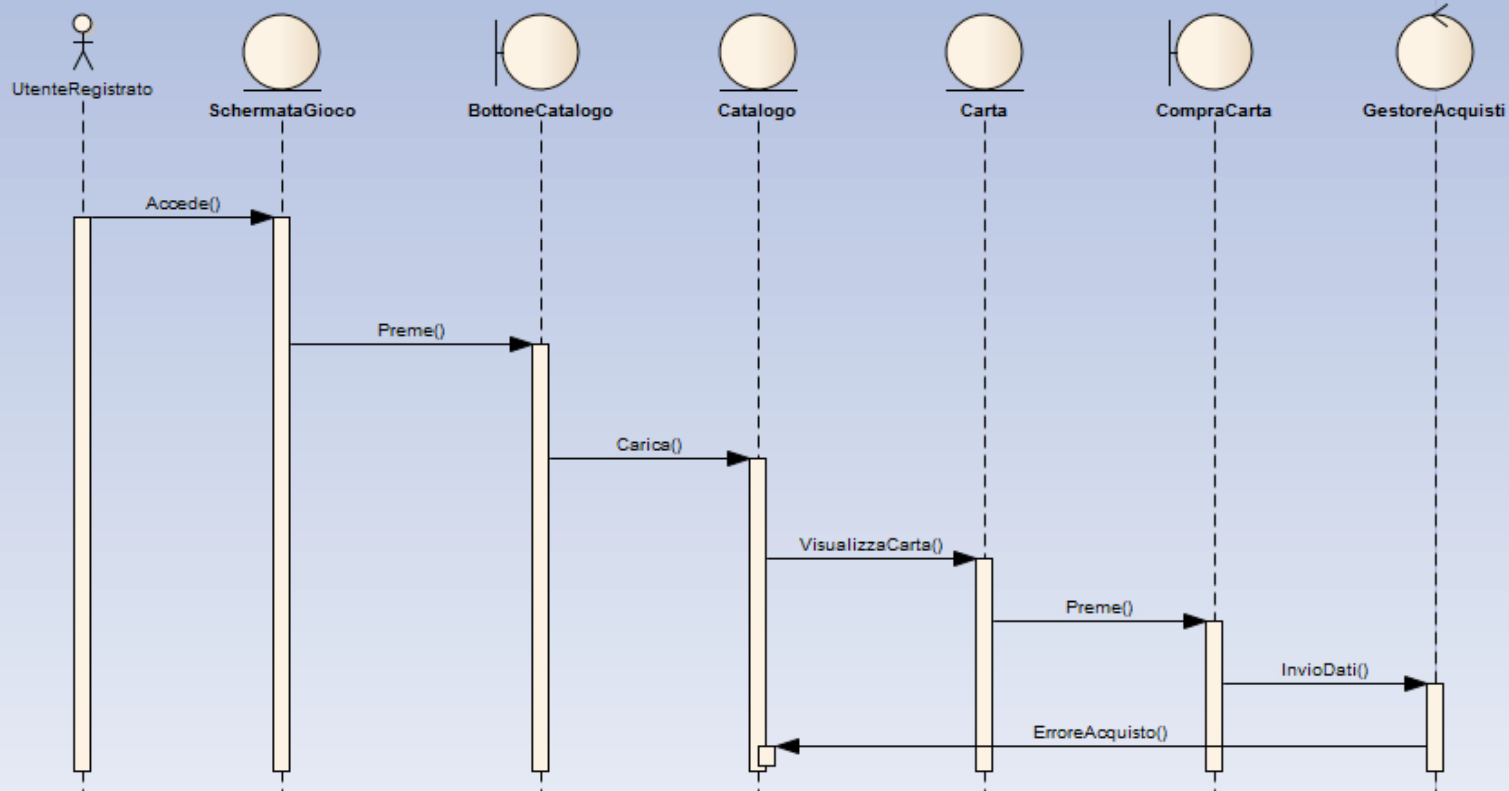


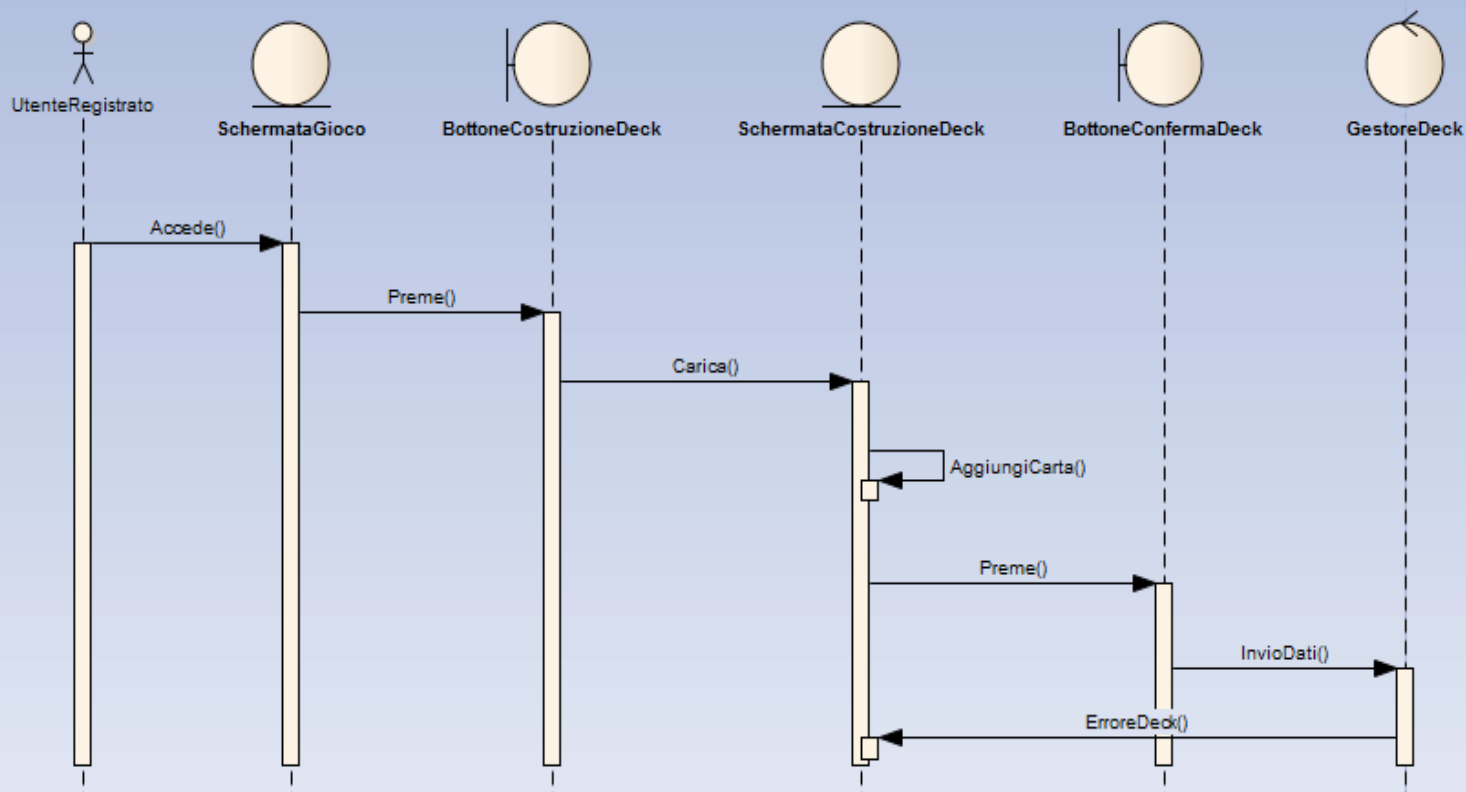
3. Diagrammi delle Classi

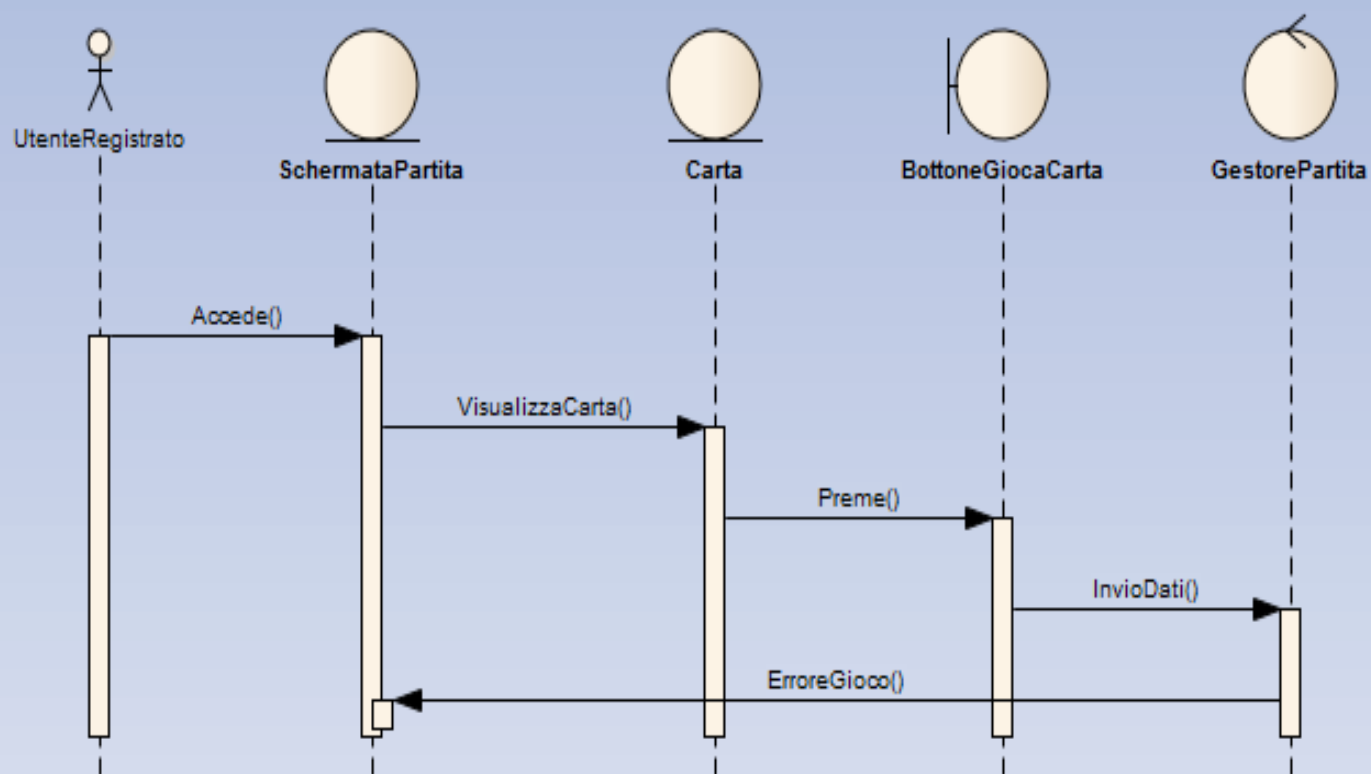


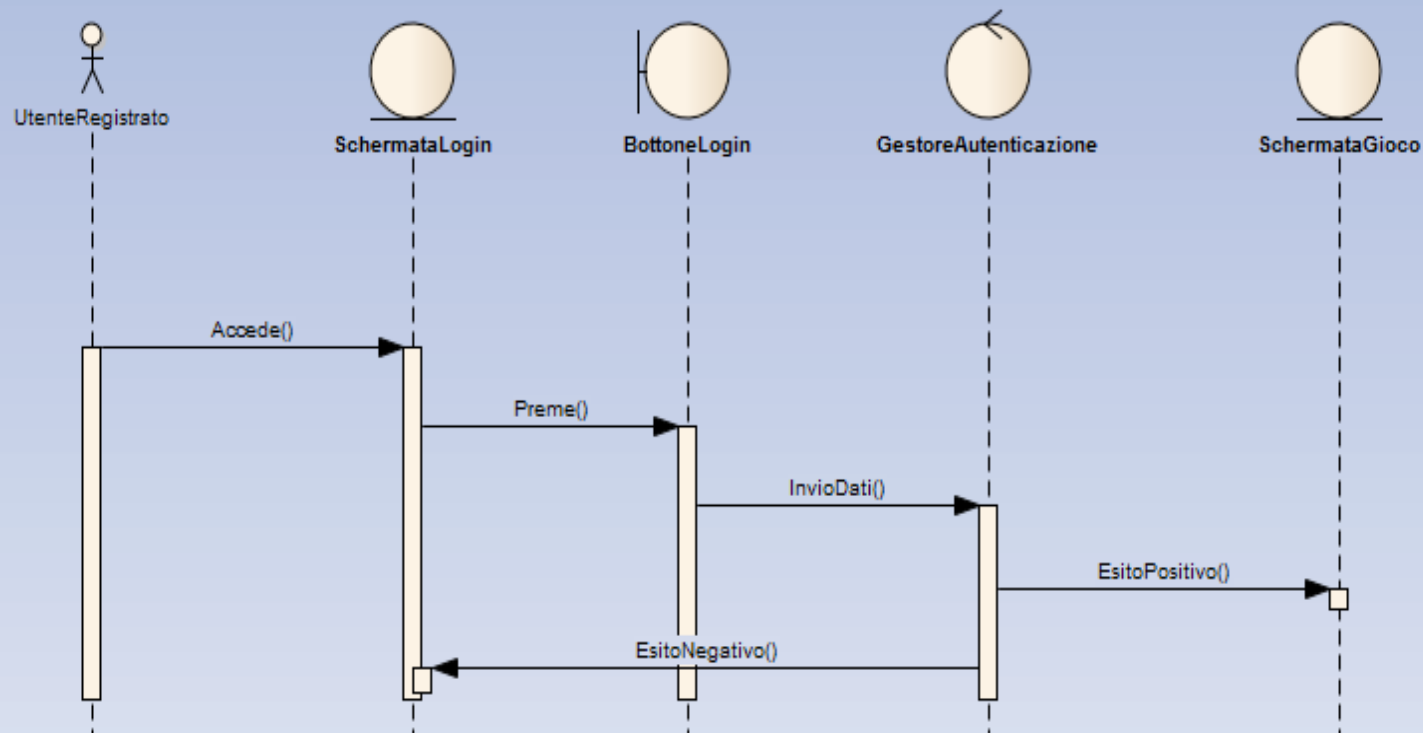
4.Diagrammi di sequenza

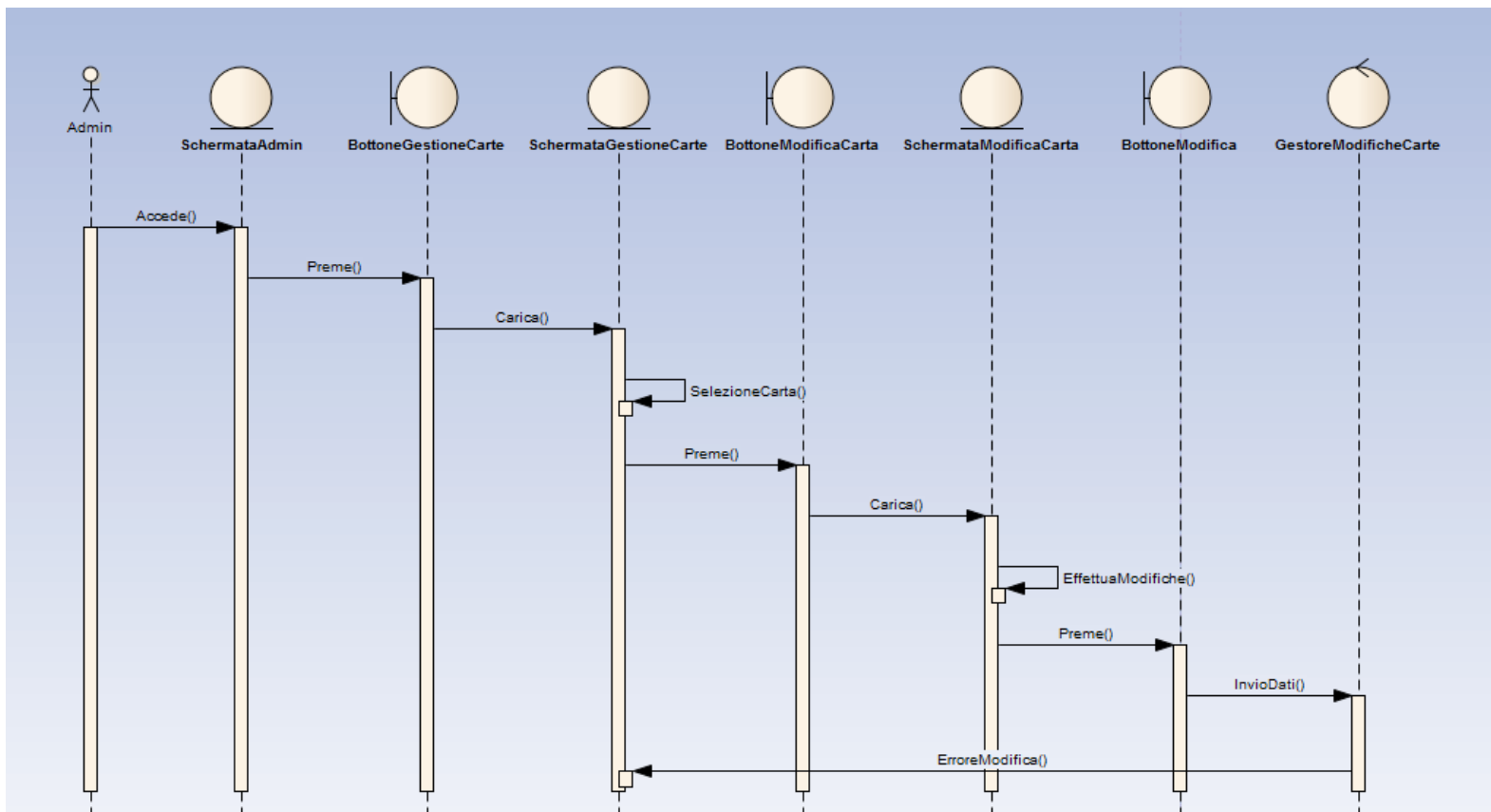


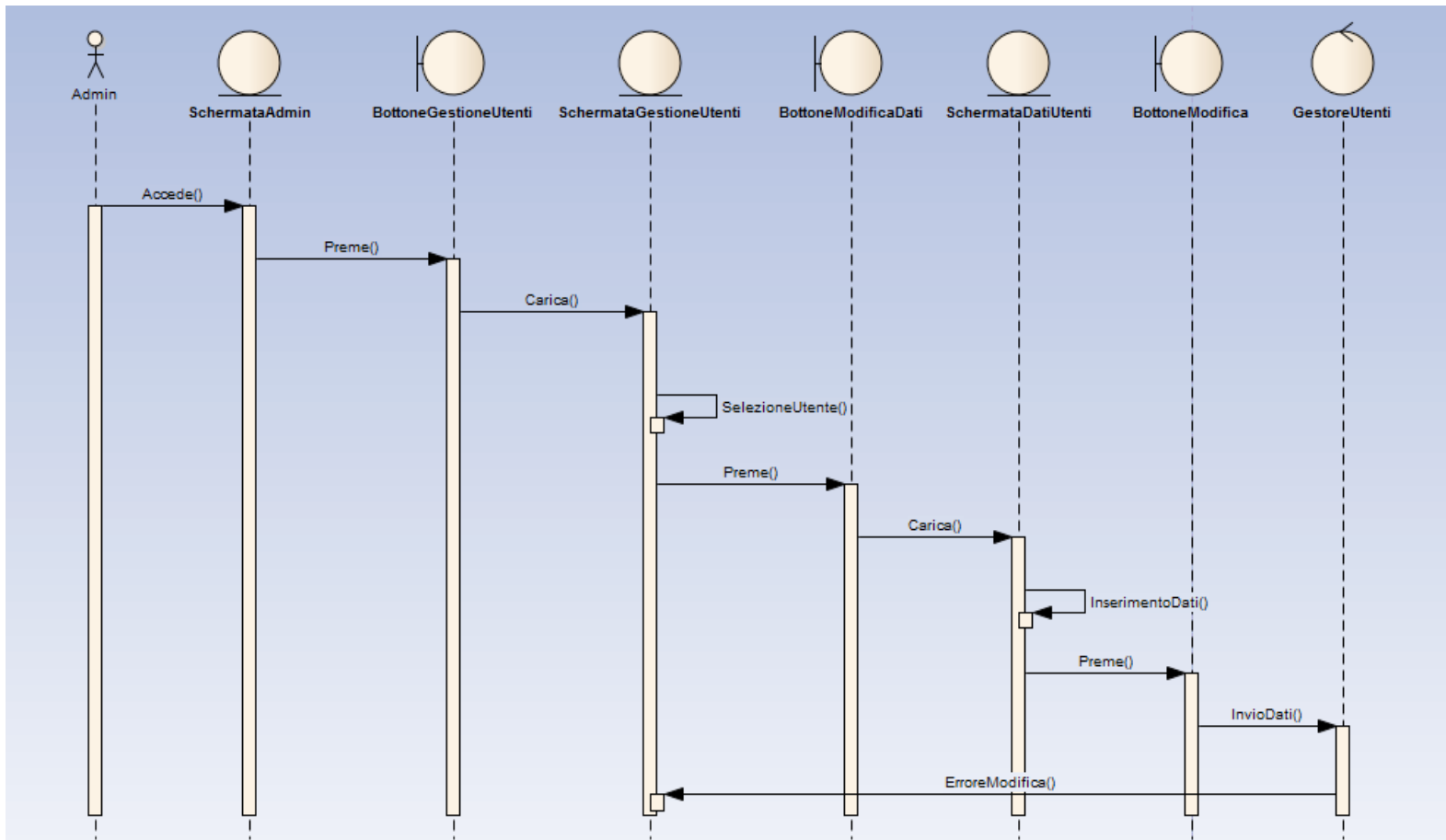


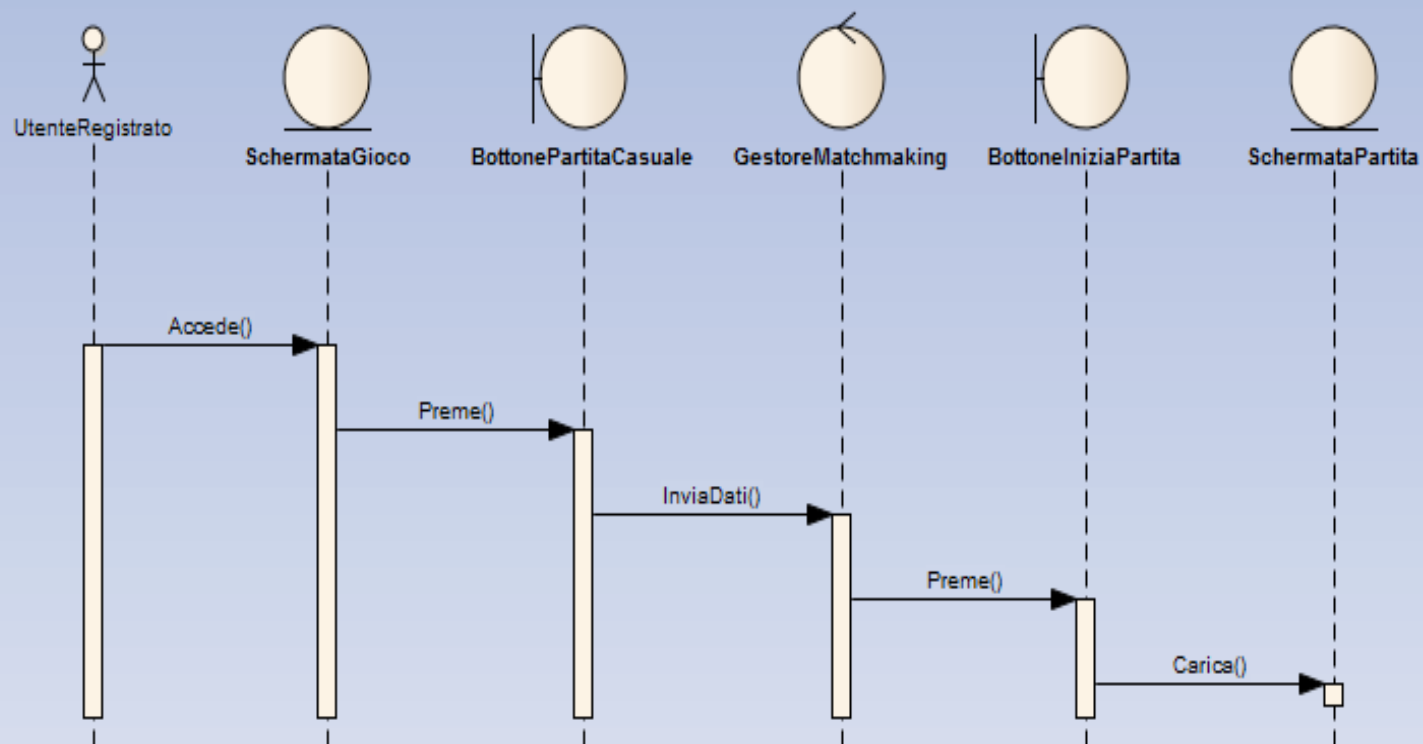


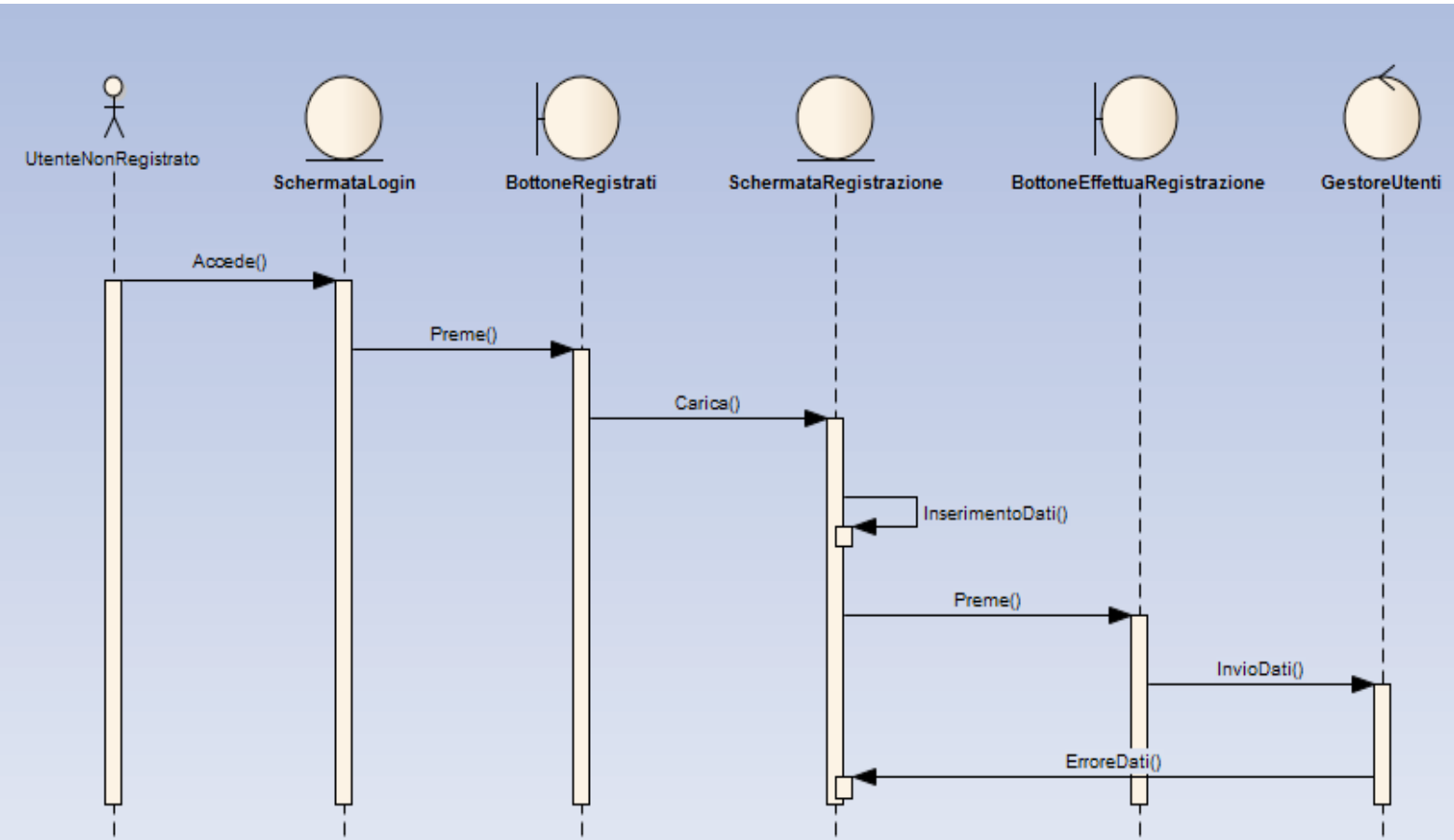










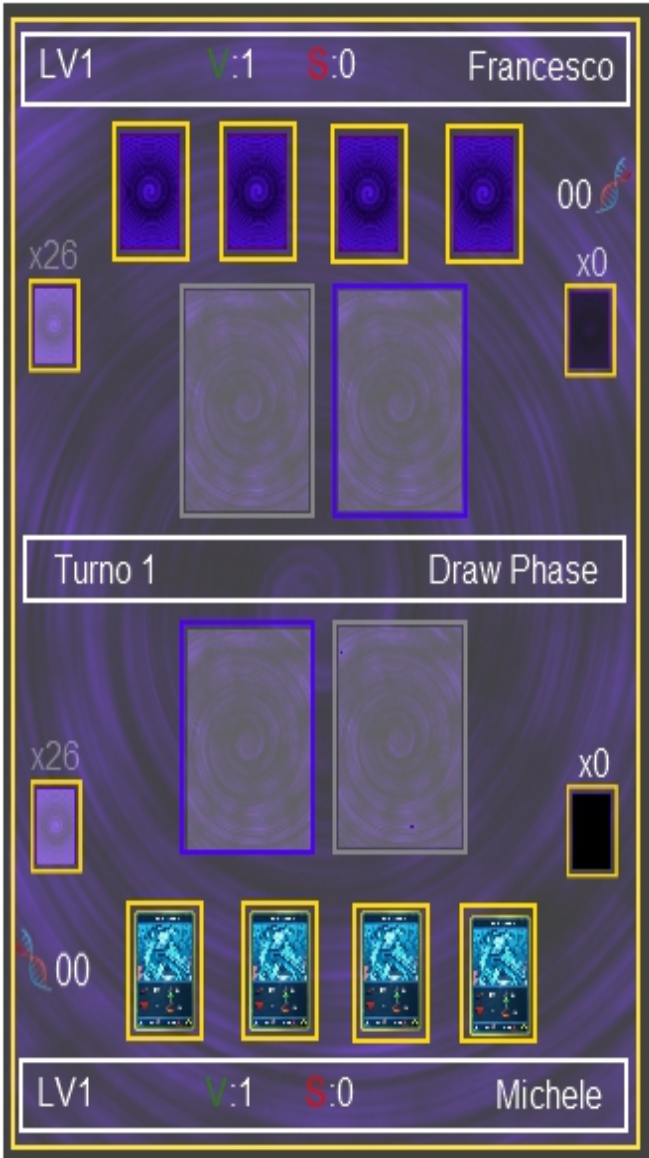


5.Mockups

Menu Principale



Battaglia



Carta creatura

Drago Acquatico



400

700

30

50

- 50

+ 50





Carta Magia



Dorso Carte

