

PROPOSTA PROGETTO BDSIR

Il progetto prevede la realizzazione di una app android che sia di interesse per il mercato. La proposta va motivata analizzando le app esistenti e confrontando la propria proposta con queste ultime, mostrando come vengono migliorate (anche analizzando i commenti degli utenti). L'applicazione dovrà interagire con un server remoto con cui dovranno essere scambiate delle informazioni con JSON. Dovrà essere realizzato il sito web (anche mobile) vetrina dell'applicazione, da cui dovrà essere scaricata. L'applicazione dovrà usare le funzionalità native dello smartphone (mappe, sensori, telefonate, sms, etc), supportare la rotazione. Utilizzo di SQLite (must).

Partecipanti (max 2)

Part. 1

Nome Francesco Cognome Astrino Matr. 0512101244

Part. 2

Nome Michele Cognome Cuoco Matr. 0512101196

1. Titolo del Progetto
2. Dominio del problema
3. Analisi del mercato
4. Confronto con applicazioni esistenti. *Elencare le differenze tra l'applicazione proposta ed altre simili presenti su Apple Store o su Google Play.* Potenziali Utenti.
5. Requisiti funzionali
6. Requisiti non funzionali

Nota: Il progetto di BDSIR prevede due partecipanti. Se il numero è superiore ne verrà penalizzato il voto finale.

1)TITOLO

Shadow Duel

2)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 dalle persone comprese nella fascia di età fra i 15 e i 40 anni.

Si vuole quindi realizzare un vero e proprio gioco di carte collezionabili che permetta la creazione di un mazzo personalizzato, a partire da un catalogo di carte, espandibile sbloccando le singole carte o acquistandole da un negozio virtuale tramite dei crediti, ottenibili vincendo i duelli con altri giocatori.

Tale gioco avrà un 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.

3) ANALISI DI MERCATO

Quindi l'applicazione, dal momento che gli utenti potranno giocare ad un vero e proprio gioco di carte collezionabili semplicemente prendendo in mano il proprio cellulare, rappresenta una delle poche novità dal punto di vista del mobile gaming.

Per l'ideazione dell'applicazione si terranno presente dei canoni di giocabilità, espandibilità del numero di carte disponibili, personalizzazione dello stile di gioco, il tutto accompagnato da una grafica leggera e accattivante.

L'applicazione sarà sia accessibile ai novizi del genere, e appetibile dai veterani dal momento che offrirà un livello di difficoltà variabile in base alle proprie abilità, e sarà rivolta ad un pubblico sia più che meno giovane.

4)CONFRONTO CON APPLICAZIONI ESISTENTI

Per la realizzazione si terrà presente la grande quantità di giochi di carte collezionabili cartacei presenti sul mercato, dal momento che la controparte virtuale per quanto riguarda il mobile sembra ancora poco sviluppata.

5)REQUISITI FUNZIONALI

-Gestione account giocatori

Ogni giocatore avrà un proprio account con una username e una password per loggarsi.

-Persistenza dei dati gestiti online per ogni giocatore

Ad ogni account di gioco sarà collegata una entry all'interno del database per la gestione delle statistiche personali, delle carte, e del mazzo personalizzato.

-Sistema di duello

Sarà implementato un sistema di duello che rispetti le regole di gioco e permetta agli utenti di giocare tra di loro.

-Sistema gestione del mazzo

Ogni giocatore potrà gestire il proprio mazzo personalizzato.

6)REQUISITI NON FUNZIONALI

-Grafica accattivante e semplice

L'applicazione sarà resa con una grafica semplice e che riesca a coinvolgere visivamente l'utente.

-Catalogo delle carte

Sarà implementato un catalogo delle carte che dia informazioni riguardanti le carte possedute e quelle non ancora ottenute, per quest'ultime sarà disponibile un'opzione per acquistarle tramite dei crediti virtuali, ottenibili con le vittorie contro altri giocatori.

-Sistema di matchmaking per le partite

Dovrà essere implementato un sistema che gestisca l'accoppiamento dei giocatori in maniera casuale ma rispettando le statistiche di quest'ultimi per rendere le partite bilanciate e non frustranti.

-Sistema di livelli per il giocatore

Ogni giocatore avrà un proprio livello che influirà sul matchmaking delle partite.

-Sistema di vincita di carte e crediti

Sarà implementato un sistema che assegni casualmente una carta dopo ogni vittoria e un numero prefissato di crediti virtuali che dipenderà anche dalla difficoltà del match e dalla bravura del giocatore vincente nell'affrontarlo.