

Università degli Studi di Salerno

Corso di Basi Dati e Sistemi Informativi su Rete



Problem Statement

Coordinatore del progetto:

Prof.ssa Rita Francese

Partecipanti:

Nome	Matricola
Andrea Palladino	0512101277
Giosuè Bifulco	0512101845

Sommario

- 1 Dominio del problema e analisi del mercato4
- 2 Requisiti funzionali5
 - 2.1 Nuova partita.....5
 - 2.2 Gameplay.....5
 - 2.3 Visualizza tutorial.....5
 - 2.4 Visualizza propri punteggi5
 - 2.5 Visualizza punteggi globali.....5
- 3 Requisiti non funzionali6
 - 3.1 Usabilità6
 - 3.2 Prestazioni6
 - 3.3 Supportabilità6

1 Dominio del problema e analisi del mercato

Effettuando numerose ricerche di mercato nell'ambito di gaming, l'attenzione dei possessori di smartphone Android è caduta sul gioco Flappy Bird, videogioco per telefono cellulare sviluppato dal programmatore vietnamita Dong Nguyen. Risultato uno dei giochi più scaricati nell'ultimo semestre del 2013, ha attirato l'attenzione di grandi e piccini, riuscendo con la sua semplicità a far parlare l'intero globo, diventando il gioco più discusso e temuto del 2013.

A questo punto ci sorgono numerose domande alle quali potrebbero portarci a capire le motivazioni di tale successo.

Leggendo numerosi commenti degli utenti, tenendo considerazione anche molti aspetti legati ad essi quali età, sesso ecc... Abbiamo constatato che nel 2014, il cellulare non è ancora pronto ad essere utilizzato come una vera e propria piattaforma per giochi con missioni lunghe e propedeutiche per il semplice motivo che le batterie di tutte le fasce di mercato di cellulari, non sono ancora ottimizzate per garantire numerose ore di gioco, in più, molti terminali specialmente quelli di media e bassa fascia di mercato, oltre la batteria hanno anche carenze come il processore e la ram, quindi potrebbero far risultare l'esperienza del gioco molto noiosa nelle attese di elaborazione. **The Line**, che con la sua semplicità di gioco, con le sue partite che durano pochi secondi e soprattutto con la sua compatibilità su tutti i terminali, permette di mettere in competizione amici, colleghi e conoscenti mentre sei in pausa caffè, attendendo la fermata della metropolitana, aspettando il bus. Tutto questo pensiamo che sia sicuramente la chiave di successo che lega una cerchia molto ampia di persone che ne usufruiscono.

Quindi, perché "**The Line**"?

The Line è un'applicazione basata sull'idea sopra descritta, si tratta di un prodotto non esistente ancora sul mercato, quindi non esistono varianti di questo gioco e la sua autenticità dovrebbe essere già un ottimo punto di partenza per tutti gli amanti delle novità e della sfida. Il gioco tende a premiare tutti coloro che con più tempo, riusciranno a rispettare le semplici regole del gioco, valutando la loro abilità con i riflessi e concentrazione. Tutto semplicemente appoggiando il proprio dito sullo schermo e seguire l'andamento della linea che secondo dopo secondo diventa sempre più veloce e facendo accumulare sempre più punti. Accompagnato da una grafica minimale, il gioco dovrebbe risultare anche poco stancante per chi decidesse di trascorrere più tempo a giocare... Pensiamo che the line sia il nuovo candidato ad una sfida senza confini, pronto ad essere aggiornato di volta in volta, per rendere l'esperienza utente sempre più coinvolgente e appassionante senza uscire fuori ai suoi canoni di gioco.

2 Requisiti funzionali

2.1 Nuova partita

Nel menu principale sarà possibile iniziare una nuova partita in **The Line** premendo sull'apposito bottone.

2.2 Gameplay

Ogni partita di **The Line** consiste nel toccare costantemente la linea disegnata sullo schermo che cambierà spesso direzione e forma, incrementando punti rimanendoci sopra più tempo possibile. Verrà sfruttato il giroscopio integrato nello smartphone per evitare ostacoli durante il gioco. Il game over arriverà quando l'utente non toccherà più la linea per una certa quantità di tempo. Il gameplay prevede un grado di sfida elevato.

2.3 Visualizza tutorial

Nel menu principale sarà possibile osservare una spiegazione guidata del funzionamento del gioco premendo sull'apposito bottone.

2.4 Visualizza propri punteggi

Nel menu principale, premendo sull'apposito bottone, sarà possibile vedere il proprio record e gli ultimi 10 punteggi ottenuti. In base alla media dei punteggi l'applicazione darà una valutazione all'utente sulle sue abilità.

2.5 Visualizza punteggi globali

Nel menu principale, premendo sull'apposito bottone, sarà possibile vedere il proprio record relazionato a quello degli altri utenti che usano l'applicazione, se si ha accesso ad internet. I punteggi vengono salvati in un webserver.

3 Requisiti non funzionali

3.1 Usabilità

The Line prevede un gameplay che fornisce un grado di sfida elevato. Per questo motivo, per evitare di rendere l'esperienza del giocatore frustrante, l'applicazione mirerà ad essere più usabile possibile.

3.2 Prestazioni

L'applicazione non richiederà un potente hardware ma per invitare un utilizzo più frequente di essa verrà ottimizzata per richiedere il minor consumo possibile di batteria.

3.3 Supportabilità

L'applicazione verrà sviluppata in modo da rendere facili manutenzioni e aggiunte di nuovi moduli in un secondo momento dopo il completamento.