

1 Introduzione

Il progetto è un *serious game* progettato per assistere i docenti di storia delle scuole secondarie di primo e di secondo grado nel loro insegnamento.

La funzione principale del gioco è amministrare quiz, personalizzabili dai docenti. Inoltre ogni giorno crea un nuovo quiz giornaliero.

2 Requisiti

Il progetto deve seguire questi requisiti per essere utilizzato in ambito scolastico

2.1 Requisiti funzionali

- Modalità single player: il gioco deve permettere al giocatore di giocare da solo, per allenarsi/imparare
- Sfida giornaliera: il gioco deve avere una semplice sfida giornaliera per agevolare il ritorno al gioco
- Homepage: il gioco deve avere una pagina principale dal cui selezionare la modalità di gioco desiderata
- Pannello di controllo per insegnanti: il gioco deve permettere agli insegnanti di scegliere il tipo di domande del quiz
- CRUD e import/export dei quiz
- Tracking punteggio: il risultato dei quiz giornaliero deve venire salvato
- Feedback positivo e negativo

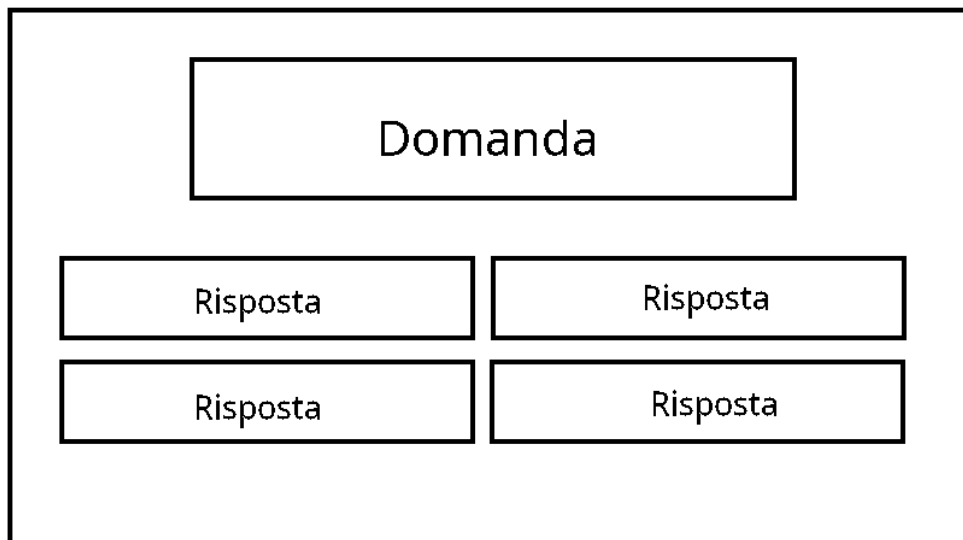
2.2 Requisiti non funzionali

- Interfaccia intuitiva
- Gioco responsivo, senza eccessivi caricamenti
- Compatibilità con Windows, macOS e Linux
- Codice facilmente migliorabile

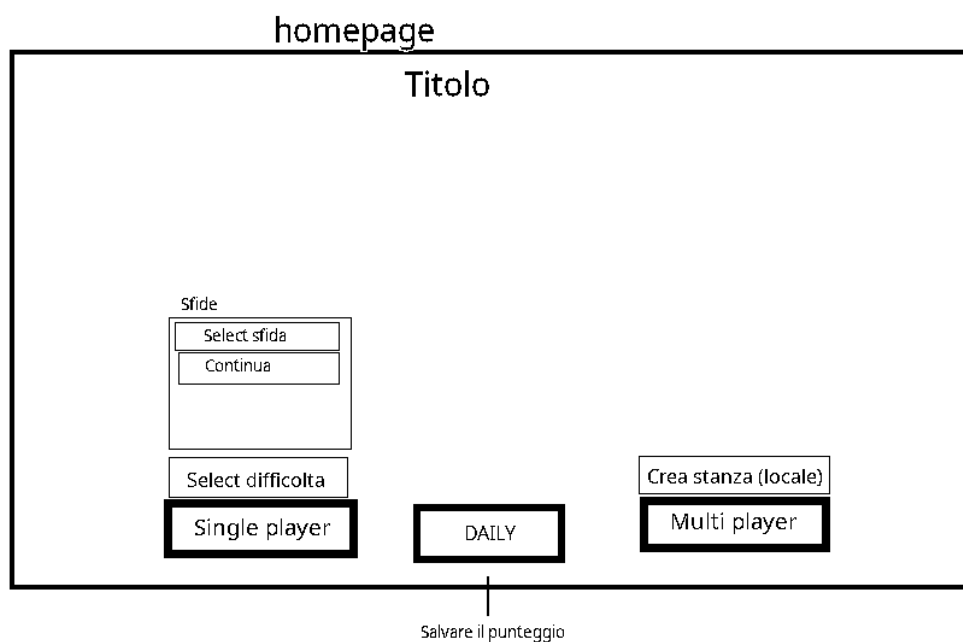
3 Architettura sistema

3.1 Sketch GUI

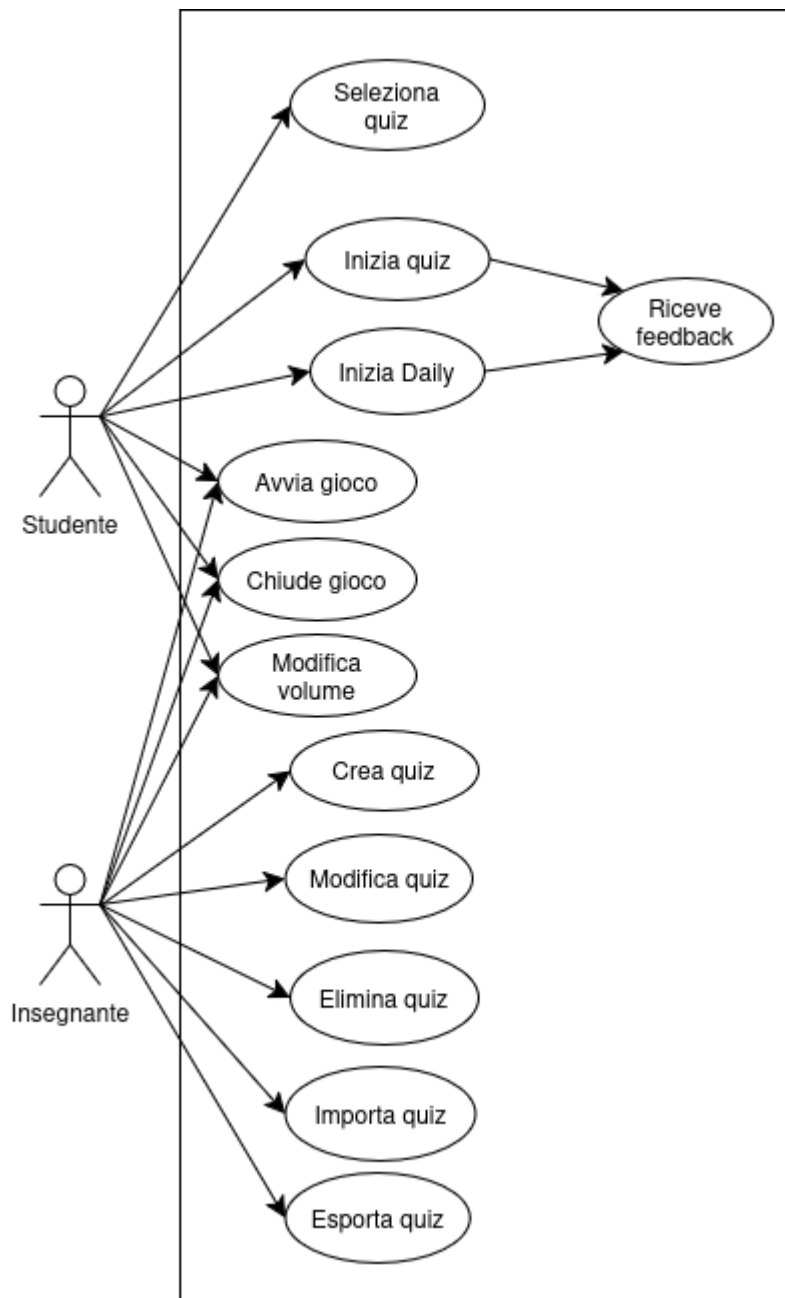
Mockup GUI dell'interfaccia quiz



Mockup GUI della Homepage



3.2 Diagramma use case



3.3 Diagramma classi

