

# Requirements Analysis Document

Progetto GameSquare



Partecipanti:

Francesco Galasso 0512105314

Cosimo Botticelli 0512105460

Aniello Pio La Pietra 0512105716

## Sommario

1. Introduzione .....	4
1.1 Scopo del sistema.....	4
1.2 Ambito del sistema.....	5
1.3 Obiettivi e criteri di successo.....	5
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	5
1.5 Riferimenti .....	6
1.6 Panoramica .....	6
2. Sistema corrente .....	6
3. Sistema proposto.....	6
3.1 Panoramica .....	6
3.2 Requisiti funzionali.....	7
<b>RF_AUT: AUTENTICAZIONE</b> .....	7
<b>RF_USER: CONTRIBUTI UTENTE</b> .....	7
<b>RF_NAV: NAVIGAZIONE</b> .....	8
<b>RF_ADMIN: AMMINISTRAZIONE</b> .....	8
3.3 Requisiti non funzionali .....	9
3.3.1 Usabilità.....	9
3.3.2 Affidabilità.....	9
3.3.3 Prestazioni .....	9
3.3.4 Manutenibilità.....	9
3.3.5 Implementazione .....	9
3.3.6 Packaging.....	9
3.4 Modelli di sistema .....	10
3.4.1 Scenari.....	10
3.4.2 Use Case Model .....	12
UserRegistration .....	16
IncorrectFields.....	17
ExistingUsername .....	17
UserLogin .....	17
SessionNotActive .....	18
InvalidEmail.....	18
WrongPassword .....	19
UserLogout.....	19

RetrievePassword .....	19
ChangePassword .....	20
InvalidPassword .....	20
SearchGame .....	21
EmptySearch .....	21
SearchByKeyword .....	21
SearchByPublisher .....	22
SearchByGenre.....	22
ViewGameInfo .....	23
ViewThread .....	23
SortThreads.....	23
AddGameToList.....	24
AlreadyInList.....	24
ChangeCategoryInList .....	24
RemoveElementFromList.....	25
VoteGame .....	25
OverwriteVote.....	26
PostComment .....	26
LikeComment .....	26
RemoveLike .....	27
RequestThread.....	27
RequestGame.....	27
ReportComment .....	28
ViewUserArea .....	28
AcceptThread.....	29
AddThread.....	29
AcceptGame.....	29
AddGame .....	30
UpdateGame .....	30
AcceptReport .....	31
RefuseRequest .....	31
RemoveThread.....	31
RemoveComment .....	32

<b>3.4.3 Object Model</b> .....	32
<b>3.4.4 Dynamic Model</b> .....	37
<b>3.4.5 User Interface</b> .....	58
<b>3.5 Glossario dei termini</b> .....	63

## 1. Introduzione

---

### 1.1 Scopo del sistema

GameSquare propone una piattaforma centralizzata e pensata per videogiocatori, a prescindere dalla loro esperienza, e sviluppatori.

Gli utenti registrati potranno aggiungere al proprio profilo i videogiochi in loro possesso, catalogandoli come “acquistati”, “in corso di gioco”, “completati”, e opzionalmente aggiungere a un gioco completato l’accezione di “platinato” (completato al 100%), con possibilità di spostarli da una categoria all’altra. Si potranno inoltre recensire videogiochi che sono stati già aggiunti alla propria lista personale, fornendo un voto in decimi. Ogni utente potrà proporre al gestore del catalogo di aggiungere un titolo mancante, fornendo della documentazione che prova l’esistenza dello stesso. Infine, i giocatori avranno un punteggio personale, che aumenterà completando o platinando giochi, e terrà conto della difficoltà degli stessi mettendo in relazione la quantità di persone che lo hanno giocato e quanti lo hanno finito per calcolare il punteggio guadagnato per il completamento, e la quantità di persone che lo hanno finito con quanti lo hanno platinato per calcolare il punteggio ottenuto per il conseguimento del platino.

Ogni gioco avrà la sua pagina, in cui sarà possibile visualizzare le informazioni base del titolo, la valutazione generale sulla base dei voti degli utenti e quanto sono stati aggiunti a una determinata categoria rispetto alle altre. La pagina di ogni gioco avrà una sezione discussioni suddivisa per categorie (FAQs, discussione generale, tornei, etc.).

Una piattaforma del genere è utile all'utente che vuole avere un'idea d'insieme di un titolo prima di acquistarlo, come anche a coloro che vogliono chiedere a giocatori più esperti come completare sezioni difficoltose, o semplicemente chi vuole discutere di un titolo di suo gradimento.

Inoltre può giovare anche agli sviluppatori, in quanto possono rendersi conto di quante persone apprezzino il loro prodotto tanto da completarlo, e ovviamente leggere e scambiare commenti con la community.

### **1.2 Ambito del sistema**

Il mondo dell'intrattenimento videoludico è diventato negli ultimi anni un fenomeno esteso a centinaia di milioni di persone, grazie a servizi e piattaforme che permettono un semplice accesso a cataloghi molto grandi di videogiochi (e. g. Steam, PSN, Nintendo eShop, etc.), e fenomeni mediatici come la comunità di videogiocatori su YouTube o su Twitch, gli eSports e le molte riviste online specializzate.

Con questa crescita, molti utenti del prodotto sentono il bisogno di catalogare i propri giochi e analizzarli per avere un'idea di quanti titoli in proprio possesso debbano ancora essere completati (il cosiddetto backlog). Inoltre la ricerca di una community specifica per un determinato gioco, che sia per fare domande riguardo al completamento dello stesso, organizzare tornei in caso di un titolo competitivo, o semplicemente discussione generale, si fa sempre più difficoltosa. Ciò avviene a causa dell'aumento più che lineare della quantità di titoli sul mercato, grazie anche al successo recente di titoli creati da sviluppatori indipendenti e la riscoperta di giochi di generazioni passate (retrogaming).

Un altro aspetto da considerare è la quantità di servizi diversi che offrono qualche tipo di aggregazione per i giocatori, come gruppi Facebook, 4chan, Discord e le miriadi di forum e imageboards che tuttavia non sono centralizzati, e raramente pensati per ospitare questo specifico tipo di utenza.

### **1.3 Obiettivi e criteri di successo**

Obiettivi primari:

- Fornire una piattaforma centralizzata per tenere traccia del proprio catalogo videoludico.
- Compartimentalizzare le discussioni riguardanti uno specifico gioco per rendere più intuitivo lo scambio di opinioni o l'organizzazione di community.
- Offrire agli sviluppatori l'occasione di avere feedback diretto sulle loro opere.

Criteri di successo:

- Il sito deve essere online 24/7.
- Deve avere un tempo di risposta basso.

### **1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni**

RAD: Requirements Analysis Document

RF: Requisito Funzionale

RNF: Requisito Non Funzionale

## 1.5 Riferimenti

NA

## 1.6 Panoramica

Il seguente documento “GameSquare RAD” è diviso in sezioni ed ha la seguente composizione:

### - Sezione di Introduzione:

In questa sezione è spiegato in breve qual è l'ambito del progetto e lo scopo del sistema che verrà implementato definendo gli obiettivi e i criteri di successo del sistema.

### -Sezione Sistema Corrente:

Questa sezione resterà vuota in quanto il sistema proposto verrà creato da zero e non andrà a sostituire alcun servizio pubblico esistente.

### -Sezione SISTEMA PROPOSTO:

In questa sezione viene inizialmente data una panoramica del sistema che deve essere realizzato e cosa andrà ad implementare.

Si procede con la sottosezione dei Requisiti Funzionali del sistema dove vengono identificate le funzionalità che Il sistema deve offrire.

I Requisiti Non Funzionali seguono il modello FURPS+, composto da: Usabilità, Affidabilità, Prestazioni, Manutenibilità, Implementazione, Interfaccia, Packaging, Legali. Seguono poi gli scenari, gli use-case e gli use-case diagram.

## 2. Sistema corrente

---

NA

## 3. Sistema proposto

---

### 3.1 Panoramica

Il sistema da noi proposto è un sito web che offrirà servizi a utenti facenti parte della community videoludica, siano essi sviluppatori, nella forma di discussioni con i fruitori del loro prodotto, o i fruitori stessi, nella forma di liste per tenere traccia del proprio catalogo, discussioni con altri utenti e valutazioni.

L'utente registrato standard potrà:

- Visionare il proprio profilo con i relativi dati più rilevanti.

- Accedere alla lista da lui creata e modificarla a piacimento.
- Valutare i giochi presenti nel sito.
- Creare o contribuire a discussioni già esistenti, oltre che richiederne la creazione.
- Proporre l'aggiunta di un gioco, se dispone delle prove della sua esistenza.

Lo sviluppatore potrà:

- Visionare il proprio profilo con una sezione dedicata ai propri giochi sviluppati.
- Creare o contribuire a discussioni già esistenti.
- Aggiungere i propri giochi al sito, senza doverli richiedere.

I moderatori potranno:

- Moderare e rimuovere qualsiasi tipo di contenuto (discussioni, commenti, etc.) qualora questo sia inopportuno.
- Accettare o eliminare richieste di creazione di discussioni o di cancellazione di contenuti inopportuni da parte degli utenti.

I gestori catalogo potranno:

- Accettare o rifiutare richieste da parte degli utenti di aggiunta di un gioco al sito.
- Aggiungere essi stessi un gioco al sito, oltre che modificarne le informazioni.

Gli utenti non registrati potranno:

- Navigare il sito e cercare giochi tramite ricerca testuale, parametri o titoli correlati.
- Visualizzare la pagina di un prodotto e le informazioni relative, comprese le discussioni a riguardo.

### 3.2 Requisiti funzionali

#### RF\_AUT: AUTENTICAZIONE

- **RF\_AUT\_01 – Registrazione** – Priorità Media  
Il sistema deve permettere la registrazione di un utente.
- **RF\_AUT\_02 – Login** – Priorità Alta  
Il sistema deve permettere l'accesso di un utente.
- **RF\_AUT\_03 – Log out** – Priorità Alta  
Il sistema deve permettere all'utente di terminare la propria sessione.
- **RF\_AUT\_04 – Recupero Password** – Priorità Medio-Bassa  
Il sistema deve permettere all'utente di recuperare la propria password.
- **RF\_AUT\_05 – Modifica Password** – Priorità Medio-Bassa  
Il sistema deve permettere all'utente di modificare la propria password.

#### RF\_USER: CONTRIBUTI UTENTE

- **RF\_USER\_01 – Aggiungi Gioco alla Lista** – Priorità Alta  
Il sistema deve permettere all'utente di aggiungere un qualsivoglia gioco alla sua lista, selezionando una categoria a piacimento.
- **RF\_USER\_02 – Vota Gioco** – Priorità Alta  
Il sistema deve permettere all'utente di poter aggiungere una valutazione ad un gioco.

- **RF\_USER\_03 – Commenta** – Priorità Media  
Il sistema deve permettere all'utente di contribuire a una discussione tramite un commento.
- **RF\_USER\_04 – Like** – Priorità Medio-Bassa  
Il sistema deve permettere all'utente di mettere "mi piace" a un commento.
- **RF\_USER\_05 – Richiesta Discussione** – Priorità Media  
Il sistema deve permettere all'utente di richiedere la creazione di una discussione.
- **RF\_USER\_06 – Richiesta Aggiunta Gioco** – Priorità Alta  
Il sistema deve permettere all'utente di richiedere l'aggiunta di un gioco ai gestori del catalogo.
- **RF\_USER\_07 – Segnalazione contenuto** – Priorità Media  
Il sistema deve permettere all'utente di segnalare ai moderatori contenuti ritenuti inopportuni o non pertinenti.

## **RF\_NAV: NAVIGAZIONE**

- **RF\_NAV\_01 – Cerca Elemento** – Priorità Alta  
Il sistema permette all'utente di eseguire una ricerca testuale o tramite parametri sui giochi.
- **RF\_NAV\_02 – Visualizza Elemento** – Priorità Alta  
Il sistema deve far visualizzare la pagina dedicata di un gioco con le relative informazioni.

## **RF\_ADMIN: AMMINISTRAZIONE**

- **RF\_ADMIN\_01 – Valuta Richiesta Discussione** – Priorità Media  
Il moderatore deve poter valutare (accettare o rifiutare) richieste di creazione di discussioni da parte degli utenti.
- **RF\_ADMIN\_02 – Creazione Discussione** – Priorità Alta  
Il moderatore e gli sviluppatori di videogiochi devono poter creare discussioni relative a determinati giochi, senza che esse necessitino di approvazione.
- **RF\_ADMIN\_03 – Valuta Segnalazione** – Priorità Media  
Il moderatore deve poter valutare segnalazioni di contenuti inappropriati da parte degli utenti.
- **RF\_ADMIN\_04 – Valuta Richiesta aggiunta gioco** – Priorità Alta  
Il gestore catalogo deve poter valutare richieste per l'aggiunta di nuovi giochi al sito da parte degli utenti
- **RF\_ADMIN\_05 – Aggiungi Gioco** – Priorità Alta  
Il gestore del catalogo deve poter aggiungere giochi al sistema.
- **RF\_ADMIN\_06 – Modifica Gioco** – Priorità Medio-Alta  
Il gestore del catalogo deve poter modificare giochi presenti nel sistema
- **RF\_ADMIN\_07 – Rimuovi Elemento** – Priorità Media  
Il moderatore deve poter rimuovere elementi creati dall'utenza che ritiene non opportuni.



### 3.3 Requisiti non funzionali

#### 3.3.1 Usabilità

Il sistema deve:

- Permettere di accedere alle funzioni principali (ricerca di un gioco, accesso al profilo utente) in modo intuitivo e dalla homepage.
- Contenere una sezione “Aiuto” che funge da breve guida per l’utente.

#### 3.3.2 Affidabilità

Il servizio, in quanto sito web, dovrà essere online 24/7 con basso rischio di crash del servizio di hosting.

Inoltre, agli utenti non sarà richiesto di fornire dati sensibili in quanto non utili ai fini dell’utilizzo di GameSquare.

#### 3.3.3 Prestazioni

- Il tempo di risposta di una query deve essere basso, in condizioni medie minore o uguale a un secondo.
- Non c’è un limite realistico ai giochi che è possibile aggiungere al database.
- Non c’è un limite realistico ai giochi che l’utente può avere nella sua libreria.
- Il servizio deve funzionare correttamente su dispositivi con diverse risoluzioni e aspect ratio.

#### 3.3.4 Manutenibilità

- In futuro ci sarà, per ogni gioco, una sezione dei giochi consigliati.
- La rimozione dei bug sarà a carico degli sviluppatori.
- Le modifiche e le migliorie saranno a carico di sviluppatori e progettisti, in base alle direttive e alle richieste dell’utenza.

#### 3.3.5 Implementazione

- La parte back-end deve essere programmata in Java.
- Il database deve supportare query SQL.
- La parte front-end deve essere strutturata tramite CSS e JavaScript.

#### 3.3.6 Packaging

Il sistema, in quanto sito web dovrà essere supportato da tutti i browser più usati.

### 3.4 Modelli di sistema

#### 3.4.1 Scenari

##### -Scenario 1:

**Nome Scenario:** `ricercaTorneo`

---

**Attori Partecipanti:** `Nico:utenteStandard`

---

**Descrizione:** Nico, un giocatore di Tekken 7, vuole partecipare al suo primo torneo competitivo online.

---

**Flusso di eventi:**

1. Si reca sulla homepage di GameSquare e cerca il gioco interessato.
2. Sulla pagina del gioco in questione visualizza la sezione "discussioni".
3. Filtra le discussioni per argomento selezionando "competitivo".
4. Nota varie organizzazioni di tornei online, fra cui una per giocatori con poca esperienza in tale ambito.
5. Esprime il suo desiderio di partecipare in quanto orari e modalità gli sono convenienti.
6. L'autore del thread risponde a Nico e si mettono d'accordo sulle modalità di partecipazione.

##### -Scenario 2:

**Nome Scenario:** `communityFeedback`

---

**Attori Partecipanti:** `Lorenzo:Sviluppatore`

---

**Descrizione:** Lorenzo, uno sviluppatore indipendente, ha pubblicato il suo primo videogioco da pochi giorni e sta cercando del feedback a riguardo.

---

**Flusso di eventi:**

1. Cerca il proprio gioco sulla piattaforma, visualizzandone la pagina.
2. Nota che l'85% delle persone che lo hanno acquistato lo hanno anche giocato, indice di alta curiosità da parte del pubblico.
3. Nota anche che il 70% delle persone che lo hanno giocato lo hanno anche completato, indice forse di scarsa longevità.
4. Si dirige poi nella sezione discussioni, dove nonostante un generale elogio ha conferma della scarsa difficoltà del titolo.
5. Comincia, infine, egli stesso una discussione dove si annuncia come creatore del titolo in questione e richiede consigli e feedback direttamente ai propri acquirenti.

-Scenario 3:

**Nome Scenario:** richiestaAggiuntaGioco

---

**Attori Partecipanti:** Francesco:utenteStandard

---

**Descrizione:** Francesco, un appassionato di videogiochi meno conosciuti, non riesce a trovare su GameSquare il titolo "Garage: Bad Dream Adventure".

---

**Flusso di eventi:**

1. Si reca sull'apposita pagina contenente il form per proporre l'aggiunta di un gioco.
2. Inserisce i requisiti, ossia il nome del gioco e una fonte attendibile della sua esistenza, in questo caso un riferimento a un video del gameplay caricato per intero su YouTube.
3. Dopo qualche giorno, la sua proposta viene approvata e il gioco aggiunto al database.
4. Francesco aggiunge il gioco al suo catalogo di titoli completati.

-Scenario 4:

**Nome Scenario:** eliminazioneContenuto

---

**Attori Partecipanti:** Piero:moderatore

---

**Descrizione:** Piero, un admin di GameSquare, nota che un contenuto è inopportuno.

---

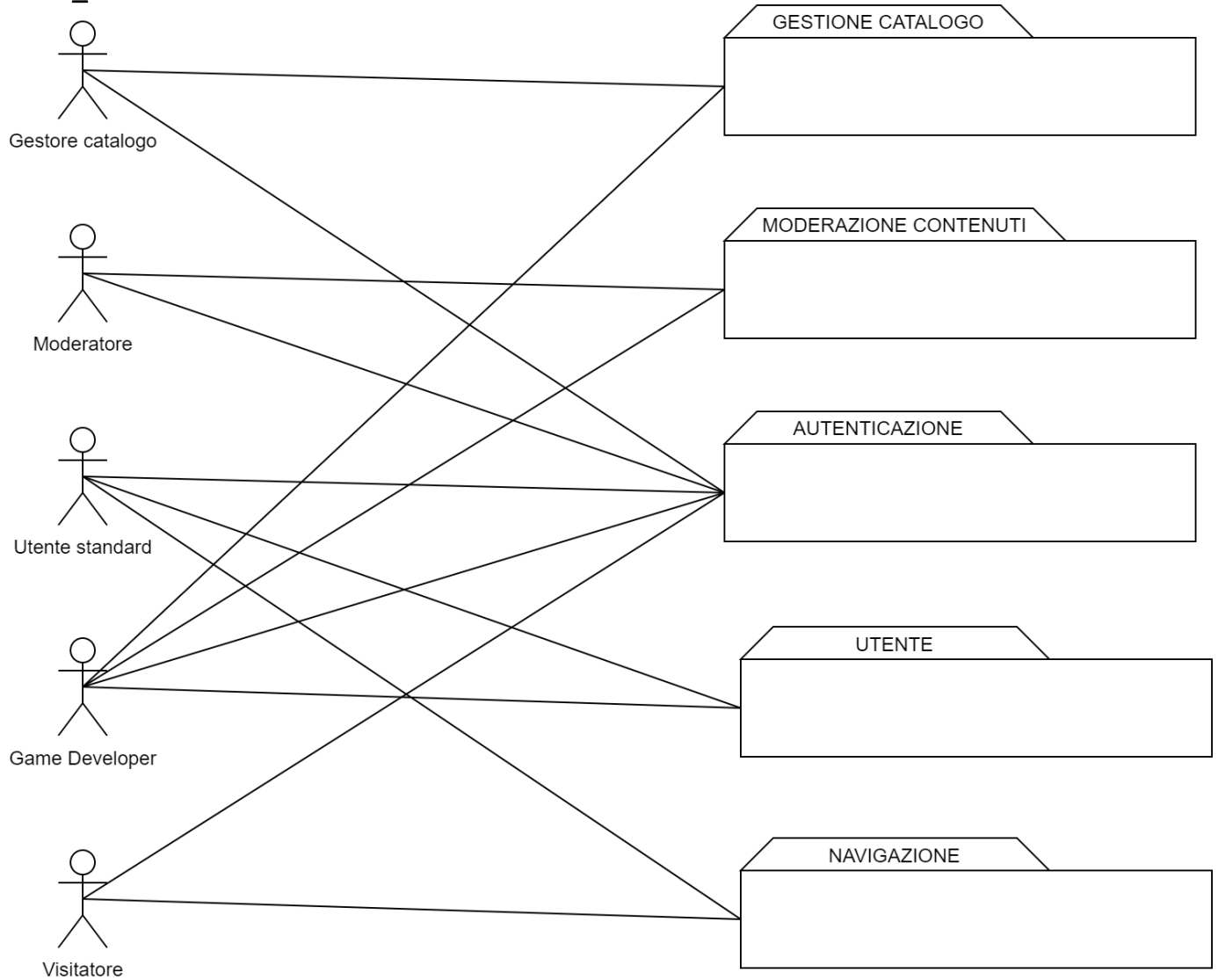
**Flusso di eventi:**

1. Molti utenti hanno segnalato una discussione come non opportuna, a causa della mancanza di contributi significativi alla community e all'eccessiva volgarità.
2. L'admin nota le molte segnalazioni e decide di rimuovere il contenuto nocivo.
3. Tramite un apposito tasto elimina il contenuto inviando una segnalazione privata all'utente che lo ha creato incoraggiandolo a soppesare meglio le proprie parole la prossima volta.

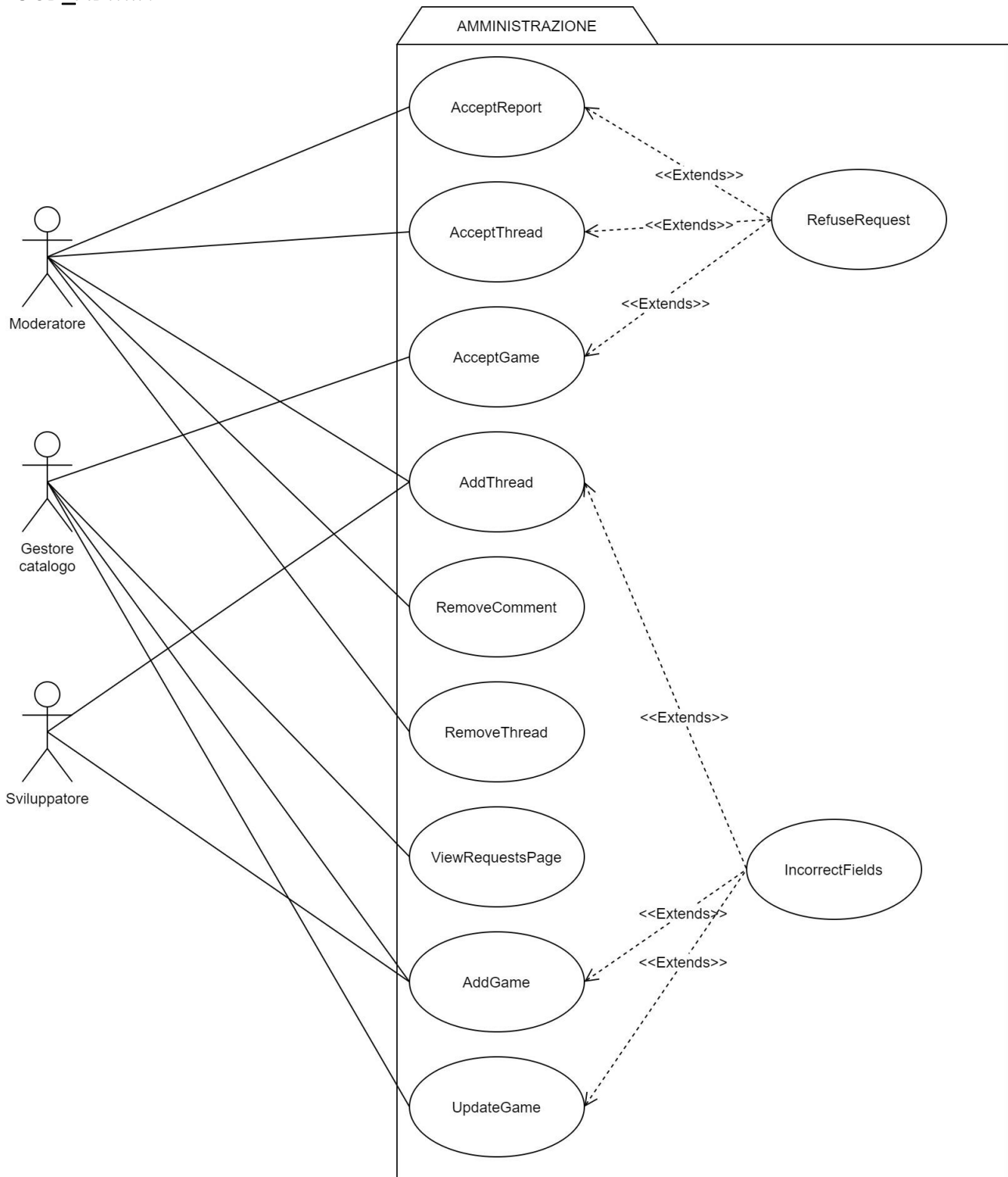
### 3.4.2 Use Case Model

#### 3.4.2.1 Use Case Model Diagrams

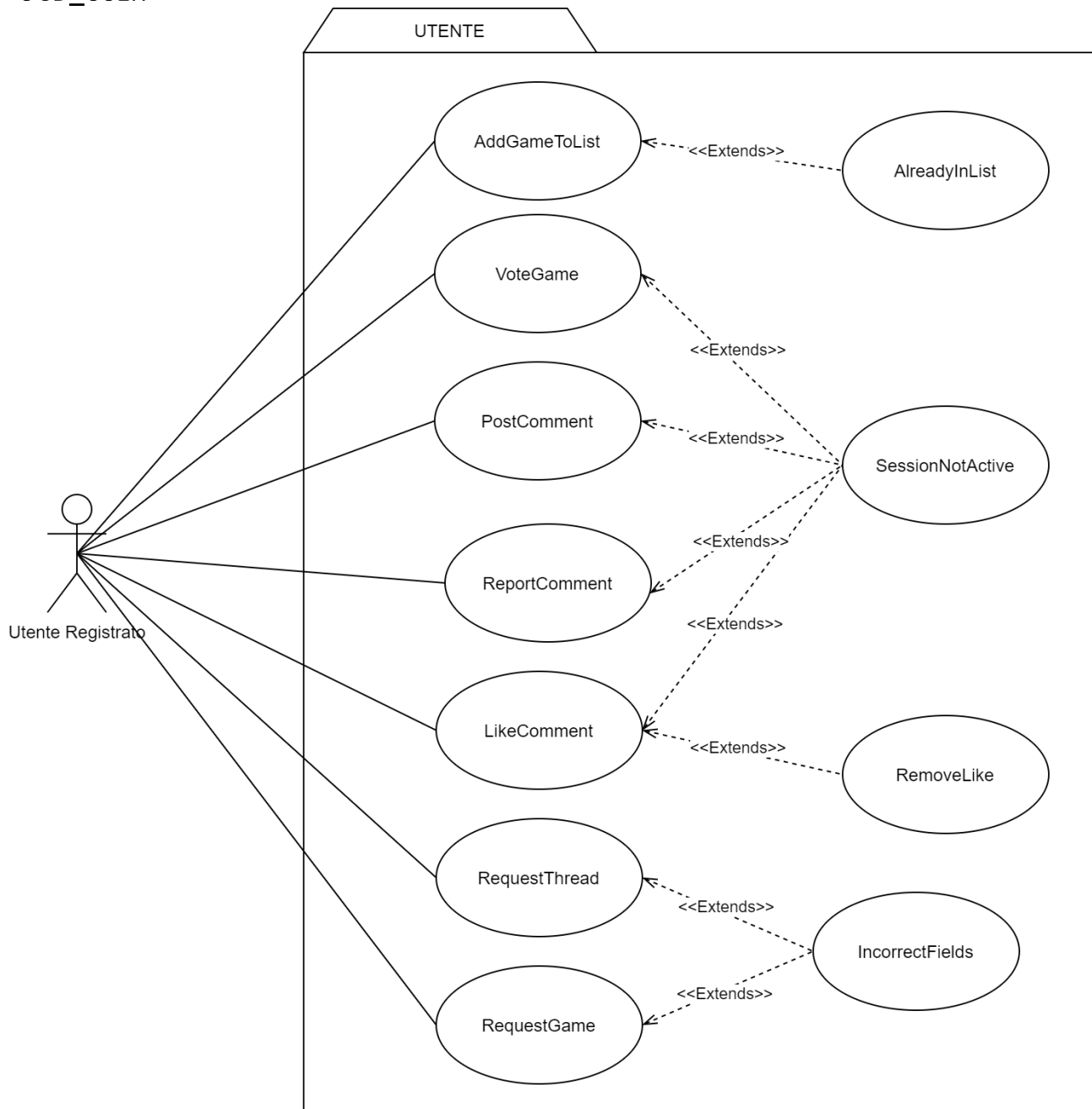
-UCD\_GENERALE



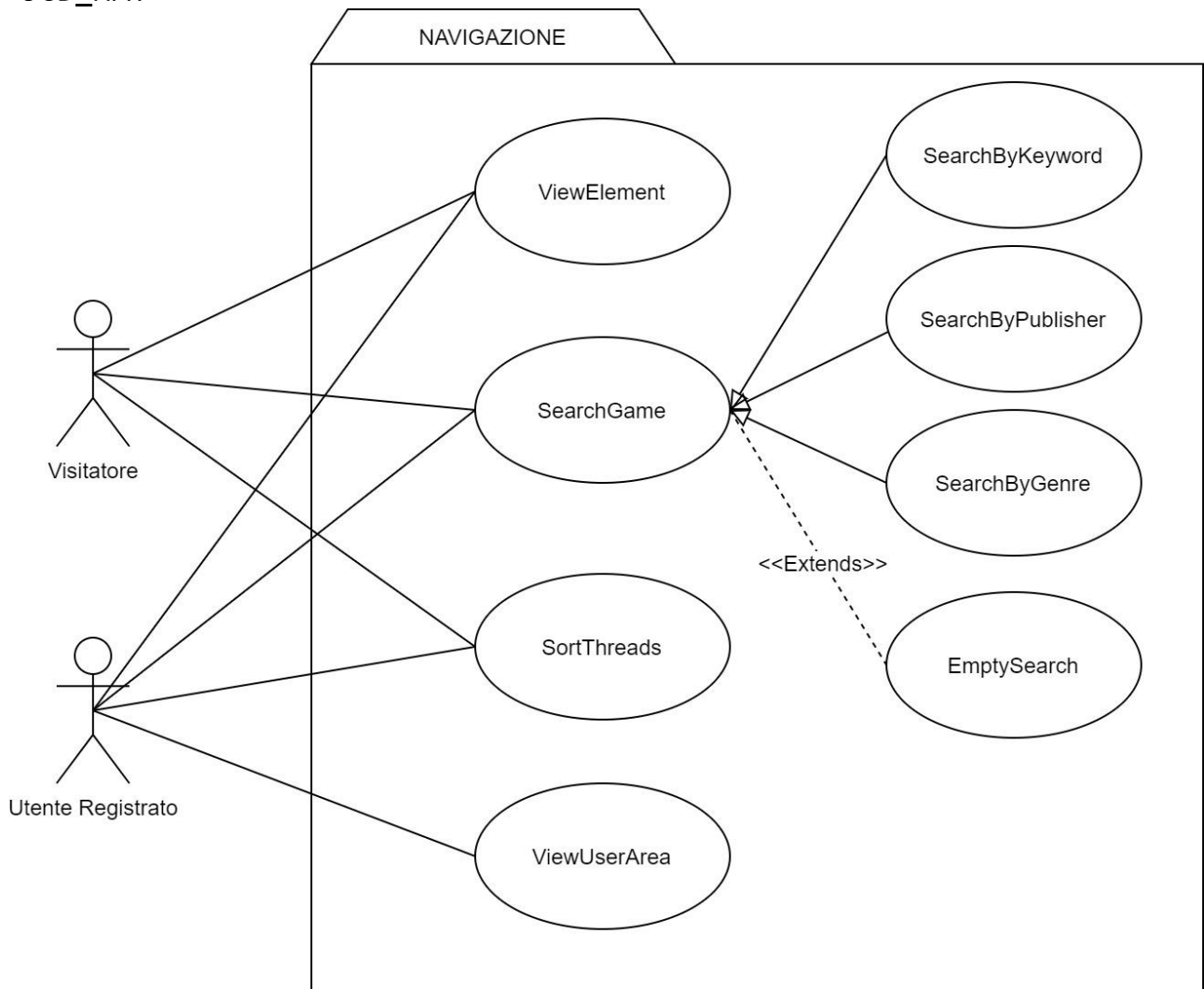
-UCD\_ADMIN



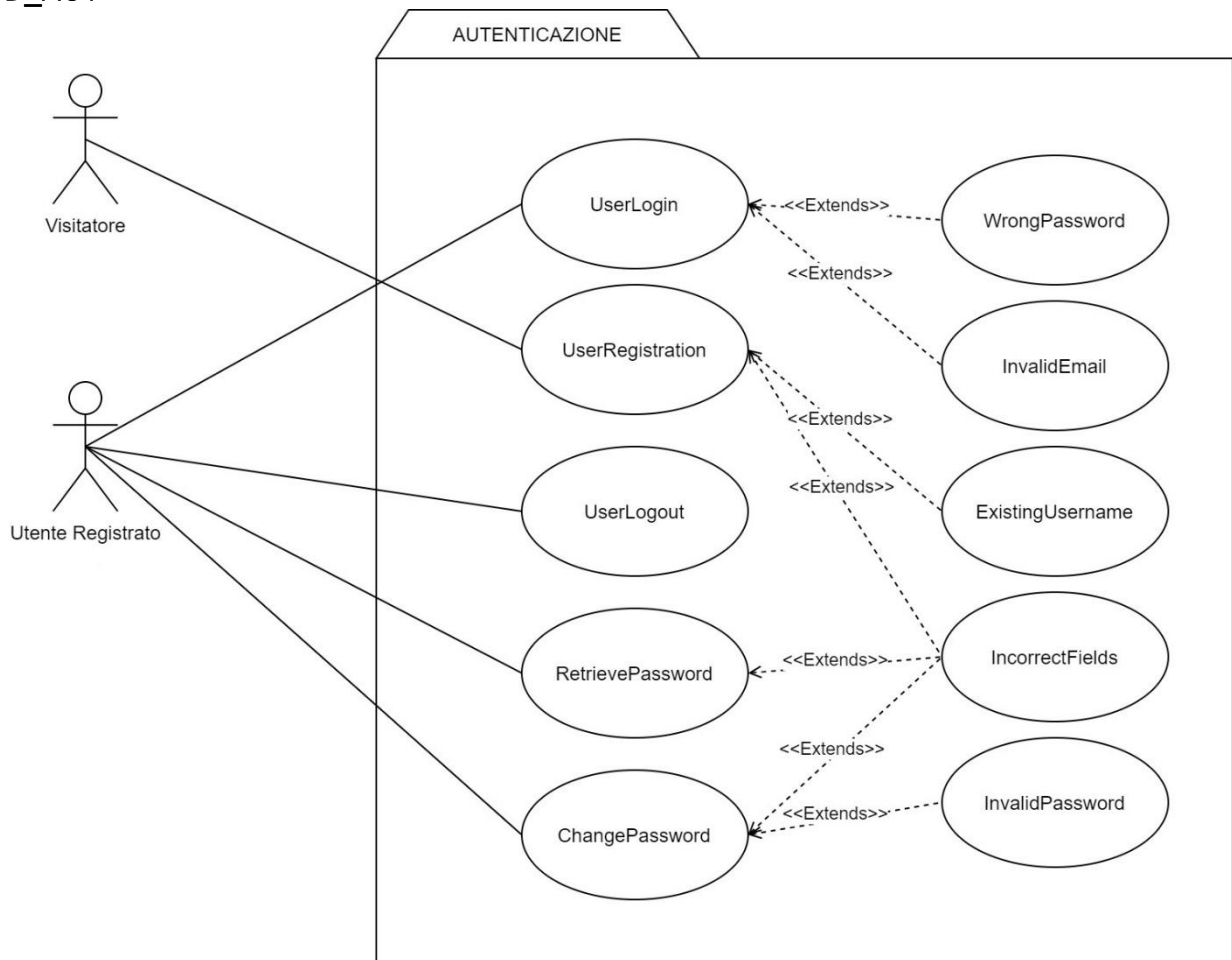
-UCD\_USER



-UCD\_NAV



## -UCD\_AUT



### 3.4.2.2 Use Cases

#### UC\_AUT\_1:

Nome del caso d'uso	<b>UserRegistration</b>
Attori partecipanti	Visitatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando un visitatore seleziona la funzionalità di registrazione.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il visitatore inserisce in un form il nome utente, la password e il suo indirizzo e-mail.</li> <li>2. Il visitatore accetta i termini e le condizioni.</li> <li>3. Dopo aver inserito i dati, clicca sul pulsante "registrati".</li> <li>4. Viene effettuato un controllo sulla correttezza dei dati.</li> <li>5. I dati inviati vengono validati.</li> </ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente si è correttamente registrato e viene quindi reindirizzato alla homepage da utente registrato.
Eccezioni	<p>Se all'occorrenza del punto 4 uno dei campi non è stato inserito correttamente, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).</p> <p>Se all'occorrenza del punto 5 il nome utente è già stato usato, inizierà il caso d'uso "ExistingUsername" (UC_AUT_1.2).</p>



---

## UC\_AUT\_1.1:

---

Nome del caso d'uso	<b>IncorrectFields</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha inserito in un form dei dati che non rispettano il formato corretto.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operazione di submit del form viene impedita.</li><li>2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all'utente che i campi del form non sono stati compilati correttamente.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente inserisce i dati che rispettano il formato corretto.
Eccezioni	

---

## UC\_AUT\_1.2:

---

Nome del caso d'uso	<b>ExistingUsername</b>
Attori partecipanti	Visitatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il visitatore prova a registrarsi con un nome utente già presente nel sistema.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operazione di registrazione viene impedita.</li><li>2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando al visitatore che il nome utente immesso è già stato usato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il visitatore effettua correttamente la registrazione.
Eccezioni	

---

## UC\_AUT\_2:

---

Nome del caso d'uso	<b>UserLogin</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando un utente registrato seleziona la funzionalità di login.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente, che non ha una sessione attiva, compila il form di login con le sue credenziali.</li><li>2. Dopo aver riempito i campi, conferma.</li><li>3. Viene effettuato un controllo sulla correttezza dei dati.</li><li>4. Le credenziali inviate vengono validate.</li></ol>

Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente ha effettuato correttamente l'accesso al sito
Eccezioni	Se l'indirizzo email inserito non esiste, inizia il caso d'uso "InvalidEmail"(UC_AUT_2.2). Se la password non è corretta, inizia il caso d'uso "WrongPassword"(UC_AUT_2.3).

---

## UC\_AUT\_2.1:

Nome del caso d'uso	<b>SessionNotActive</b>
Attori partecipanti	Visitatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che non ha una sessione attiva, richiede di effettuare un'azione per cui è necessario avere una sessione attiva.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Reindirizzamento dell'utente alla pagina di login.</li><li>2. Visualizzazione della notifica a schermo "sessione non attiva".</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina immediatamente, iniziando il caso d'uso "UserLogin" (UC_AUT_2).
Eccezioni	

---

## UC\_AUT\_2.2:

Nome del caso d'uso	<b>InvalidEmail</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente registrato inserisce un indirizzo email non corretto nel form di login.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operazione di login viene impedita.</li><li>2. Il Sistema mostra una notifica a schermo indicando all'utente che l'indirizzo email non è valido.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente inserisce un indirizzo email valido ed effettua il login.
Eccezioni	

---

## UC\_AUT\_2.3:

Nome del caso d'uso	<b>WrongPassword</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente inserisce una password sbagliata al momento del login.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operazione di login non viene effettuata.</li><li>2. Visualizzazione della notifica a schermo "password errata".</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente inserisce la password corretta ed effettua il login
Eccezioni	

## UC\_AUT\_3:

Nome del caso d'uso	<b>UserLogout</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, seleziona la funzionalità di logout
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sul button relativo al logout.</li><li>2. Sullo schermo appare un messaggio che conferma l'avvenuta disconnessione.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina che conferma l'avvenuto logout.
Eccezioni	

## UC\_AUT\_4:

Nome del caso d'uso	<b>RetrievePassword</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che non ha una sessione attiva, clicca sul pulsante "recupera password".
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente indica su un form l'indirizzo e-mail di recupero (obbligatoria) dove inviare il link per rinnovare la password.</li><li>2. Dopo aver inserito correttamente i dati, essi vengono inviati e validati.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta per la modifica della password viene correttamente inviata all'email di recupero specificata.
Eccezioni	Se l'utente non specifica l'indirizzo e-mail nel campo obbligatorio, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1)

## UC\_AUT\_5:

Nome del caso d'uso	<b>ChangePassword</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, si trova nella schermata per il rinnovo della password.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente compila un form con due campi in cui inserire la nuova password e confermare la stessa (entrambi obbligatori).</li><li>2. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la password viene modificata correttamente.
Eccezioni	<p>Se la password immessa nel campo di conferma è diversa da quella proposta, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).</p> <p>Se almeno uno dei due campi del form è vuoto, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).</p> <p>Se la password non sarà composta da almeno 6 caratteri, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).</p> <p>Se la nuova password corrisponde alla precedente, inizierà il caso d'uso "InvalidPassword" (UC_AUT_5.1).</p>

## UC\_AUT\_5.1:

Nome del caso d'uso	<b>InvalidPassword</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente registrato ha cercato di rinnovare la sua password inserendo quella precedente.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema non procederà alla modifica della password.</li><li>2. L'utente verrà notificato del fatto che la password è uguale alla precedente.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente modifica correttamente la password.
Eccezioni	

## UC\_NAV\_1:

Nome del caso d'uso	<b>SearchGame</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha accesso alla modalità di ricerca.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente decide di effettuare una ricerca per parola chiave, inizia il caso d'uso "SearchByKeyword" (UC_NAV_1.2); oppure, l'utente decide di effettuare una ricerca per publisher o genere, inizia il caso d'uso "SearchByPublisher" (UC_NAV_1.3) o "SearchByGenre" (UC_NAV_1.4) rispettivamente.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina che mostra i titoli correlati alla sua ricerca.
Eccezioni	Se la ricerca effettuata non porta a nessun risultato, inizierà il caso d'uso "EmptySearch" (UC_NAV_1.1)

## UC\_NAV\_1.1:

Nome del caso d'uso	<b>EmptySearch</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando la ricerca effettuata dall'utente non porta a nessun risultato.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema mostra una pagina dei risultati vuota.</li><li>2. L'utente verrà notificato del fatto che la ricerca non contiene risultati.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina dei risultati della ricerca
Eccezioni	

## UC\_NAV\_1.2:

Nome del caso d'uso	<b>SearchByKeyword</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha effettuato una ricerca per parola chiave.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema effettua una ricerca in base alla parola chiave immessa dall'utente.</li><li>2. L'utente viene reindirizzato alla pagina che mostra i risultati correlati ad essa.</li></ol>

Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina dei risultati di ricerca
Eccezioni	

---

### UC\_NAV\_1.3:

Nome del caso d'uso	<a href="#">SearchByPublisher</a>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha effettuato una ricerca per publisher (editore del gioco).
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema effettua una ricerca in base al parametro selezionato dall'utente.</li><li>2. L'utente viene reindirizzato alla pagina che mostra i risultati correlati ad esso.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina dei risultati della ricerca.
Eccezioni	

---

### UC\_NAV\_1.4:

Nome del caso d'uso	<a href="#">SearchByGenre</a>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha effettuato una ricerca per genere
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il Sistema effettua una ricerca in base al parametro selezionato dall'utente.</li><li>2. L'utente viene reindirizzato alla pagina che mostra i risultati correlati ad esso.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina dei risultati della ricerca.
Eccezioni	

---

## UC\_NAV\_2:

Nome del caso d'uso	<b>ViewGameInfo</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è su una pagina in cui sono presenti link che indirizzano a pagine di giochi.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sulla voce di un determinato gioco.</li><li>2. Il sistema mostra la pagina relativa al gioco, con tutte le informazioni su di esso.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina richiesta
Eccezioni	

## UC\_NAV\_3:

Nome del caso d'uso	<b>ViewThread</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul nome di un thread.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sulla voce di una determinata discussione relativa al gioco in questione.</li><li>2. Il Sistema mostra la pagina relativa all'intera discussione.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente è sulla pagina richiesta
Eccezioni	

## UC\_NAV\_4:

Nome del caso d'uso	<b>SortThreads</b>
Attori partecipanti	Utente qualsiasi
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è sulla pagina di un gioco e ha accesso alle modalità di ricerca delle discussioni per parametro.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente seleziona determinati parametri dall'apposito menu.</li><li>2. Il sistema effettua una ricerca in base ai parametri selezionati dall'utente.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la lista delle discussioni è stata aggiornata correttamente.
Eccezioni	

## UC\_USER\_1:

Nome del caso d'uso	<b>AddGameToList</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è sulla pagina di un gioco e decide di aggiungerlo alla propria lista.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente seleziona la categoria alla quale aggiungere il gioco.</li><li>2. L'utente clicca sulla voce "aggiungi alla lista".</li><li>3. Calcolo del punteggio abilità e aggiornamento del relativo dato utente.</li><li>4. Aggiornamento delle statistiche sulla pagina del gioco.</li><li>5. Il sistema mostra una notifica a schermo per indicare che il gioco è stato aggiunto alla lista.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il gioco è correttamente inserito nella lista e le statistiche aggiornate.
Eccezioni	Se il gioco è già presente nella lista con la categoria selezionata, inizierà il caso d'uso "AlreadyInList" (UC_USER_1.1). Se il gioco era già presente nella lista ma con una categoria diversa, inizierà il caso d'uso "ChangeCategoryInList" (UC_USER_1.2).

## UC\_USER\_1.1:

Nome del caso d'uso	<b>AlreadyInList</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente tenta di aggiungere un gioco già presente nella lista con la medesima categoria.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'operazione di aggiunta non viene effettuata.</li><li>2. Il sistema mostra una notifica a schermo per indicare che il gioco era già presente nella lista con la medesima categoria.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina immediatamente, e la posizione del gioco nella lista e le statistiche dell'utente non vengono modificate.
Eccezioni	

## UC\_USER\_1.2:

Nome del caso d'uso	<b>ChangeCategoryInList</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente tenta di aggiungere un gioco già presente nella lista ma in una categoria differente.



Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il gioco rimarrà nella lista dell'utente ma la sua categoria verrà aggiornata.</li><li>2. Il sistema aggiorna il punteggio dell'utente e le statistiche del gioco aggiunto in base alla categoria selezionata.</li><li>3. Il sistema mostra una notifica a schermo per indicare che la categoria è stata aggiornata.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la categoria del gioco nella lista dell'utente viene aggiornata.
Eccezioni	

---

## UC\_USER\_1.3:

Nome del caso d'uso	<a href="#">RemoveElementFromList</a>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è sulla pagina di un gioco presente nella sua lista e decide di rimuoverlo cliccando sull'apposito button.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sull'apposito button per rimuovere il gioco dalla lista</li><li>2. Il sistema aggiorna la lista dell'utente e i dati del gioco in questione.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il gioco viene rimosso dalla lista dell'utente e le sue statistiche aggiornate.
Eccezioni	

---

## UC\_USER\_2:

Nome del caso d'uso	<a href="#">VoteGame</a>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, è sulla pagina del gioco.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Votazione dell'elemento con un valore in decimi.</li><li>2. Il sistema calcola la media dei voti per quel determinato gioco.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la media dei voti del gioco viene aggiornata e il voto dell'utente viene salvato
Eccezioni	Se l'utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d'uso "SessionNotActive" (UC_AUT_2.1) Se l'utente aveva già votato il gioco, inizierà il caso d'uso "OverwriteVote" (UC_USER_2.1)

---

## UC\_USER\_2.1:

Nome del caso d'uso	<b>OverwriteVote</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente valuta un gioco per il quale aveva già espresso un voto.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il voto precedente viene sovrascritto.</li><li>2. Il sistema calcola la media dei voti per quel determinato gioco.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la media dei voti del gioco viene aggiornata e il nuovo voto dell'utente viene salvato.
Eccezioni	

## UC\_USER\_3:

Nome del caso d'uso	<b>PostComment</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, desidera commentare un elemento esistente.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Selezione dell'elemento da commentare.</li><li>2. Scrittura del commento.</li><li>3. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il commento viene correttamente postato.
Eccezioni	Se l'utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d'uso "SessionNotActive" (UC_AUT_2.1) al momento del submit.

## UC\_USER\_3.1:

Nome del caso d'uso	<b>LikeComment</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, vuole lasciare un like su un commento esistente.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sul tasto "like" relativo al commento.</li><li>2. Se non aveva già aggiunto il like, esso viene aggiunto al numero di like totali del commento.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il like viene aggiunto il numero di like totali al commento aumenta di uno.
Eccezioni	Se l'utente non ha una sessione attiva, inizierà il caso d'uso "SessionNotActive"(UC_AUT_2.1). Se l'utente ha già aggiunto un like al commento, si passa al caso d'uso "RemoveLike" (UC_USER_3.2).

## UC\_USER\_3.2:

Nome del caso d'uso	<b>RemoveLike</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente ha già messo like ad un commento vuole rimuoverlo.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sul tasto "like" relativo al commento.</li><li>2. Il like precedentemente aggiunto viene eliminato</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il like viene tolto e il numero complessivo decrementa di uno.
Eccezioni	

## UC\_USER\_4:

Nome del caso d'uso	<b>RequestThread</b>
Attori partecipanti	Utente Standard o Gestore Catalogo
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente registrato clicca sulla voce "nuova discussione sulla pagina di un determinato gioco.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio) e una tipologia (facoltativa).</li><li>2. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta per la nuova discussione, assieme allo username dell'utente che l'ha effettuata, viene salvata.
Eccezioni	Se l'utente non inserisce un nome nel form di richiesta della discussione, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).

## UC\_USER\_5:

Nome del caso d'uso	<b>RequestGame</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è sulla pagina di richiesta per l'aggiunta di un nuovo gioco, che non deve essere già presente nel sito.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente compila un form in cui inserire un titolo(obbligatorio), il publisher del gioco, il genere, l'anno e un link a una fonte che attesta l'esistenza del gioco (obbligatorio).</li><li>2. Il submit viene effettuato</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta per l'aggiunta del gioco viene aggiunta al sistema.
Eccezioni	Se l'utente non inserisce un campo obbligatorio nel form di richiesta del gioco, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).

## UC\_USER\_6:

---

Nome del caso d'uso	<b>ReportComment</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente, che ha una sessione attiva, intende segnalare un commento esistente.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente clicca sul pulsante "segna" presente sul commento.</li><li>2. L'utente segna in una checkbox nel form le motivazioni per cui sta segnalando il commento (facoltativo).</li><li>3. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta per la rimozione del commento viene aggiunta al sistema.
Eccezioni	Se l'utente che non ha una sessione attiva, inizierà il caso d'uso "SessionNotActive" (UC_AUT_2.1).

---

## UC\_USER\_7:

---

Nome del caso d'uso	<b>ViewUserArea</b>
Attori partecipanti	Utente registrato
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente registrato o l'admin accede alla propria "Area Utente".
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente visualizza la propria area personale, contenente i propri dati, il proprio punteggio abilità e le informazioni relative alla sua lista di giochi.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando l'utente ha visualizzato correttamente la sua area personale
Eccezioni	

---

## UC\_ADMIN\_1:

Nome del caso d'uso	<b>AcceptThread</b>
Attori partecipanti	Moderatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il moderatore è sulla pagina contenente le richieste di discussioni da approvare e la richiesta in questione esiste.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il moderatore verifica la richiesta.</li><li>2. Il moderatore clicca sull'apposito button per accettare o rifiutare la richiesta.</li><li>3. Se la richiesta viene accettata, la discussione viene creata nella apposita pagina del gioco, con i dati presenti nella richiesta dell'utente.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste e la discussione viene creata correttamente.
Eccezioni	Se il moderatore rifiuta la richiesta, si passa al caso d'uso "RefuseRequest" (UC_ADMIN_7).

## UC\_ADMIN\_2:

Nome del caso d'uso	<b>AddThread</b>
Attori partecipanti	Moderatore o Game Developer
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è clicca sulla voce "nuova discussione" nella pagina di un determinato gioco.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Viene richiesta la compilazione di un form in cui inserire un titolo (obbligatorio), una tipologia (facoltativa) e un oggetto (facoltativo).</li><li>2. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la nuova discussione viene creata correttamente.
Eccezioni	Se l'utente non inserisce un nome nel form di creazione della discussione, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).

## UC\_ADMIN\_3:

Nome del caso d'uso	<b>AcceptGame</b>
Attori partecipanti	Gestore catalogo
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il gestore è sulla pagina contenente le richieste di nuovi giochi da approvare e la richiesta in questione esiste.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il gestore verifica la richiesta.</li><li>2. Il gestore clicca sull'apposito button per accettare o rifiutare la richiesta.</li><li>3. Se la richiesta viene accettata, il gioco viene aggiunto al sistema con i dati specificati nella richiesta.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta viene eliminata dalla pagina delle richieste e il gioco viene aggiunto correttamente al sistema.

Eccezioni                      Se il gestore rifiuta la richiesta, si passa al caso d'uso "RefuseRequest" (UC\_ADMIN\_7).

---

## UC\_ADMIN\_4:

---

Nome del caso d'uso	<b>AddGame</b>
Attori partecipanti	Gestore catalogo o Game Developer
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente è sulla pagina per l'aggiunta di un gioco che non deve essere già presente nel sistema.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utente compila un form in cui aggiunge tutti i campi relativi ad un determinato gioco.</li><li>2. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il gioco viene aggiunto correttamente al sistema.
Eccezioni	Se l'utente non inserisce un campo obbligatorio negli attributi del gioco, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).

---

## UC\_ADMIN\_5:

---

Nome del caso d'uso	<b>UpdateGame</b>
Attori partecipanti	Gestore catalogo
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il gestore è sulla pagina di modifica del gioco presente nel sistema.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il gestore compila un form in cui modifica i campi relativi ad un determinato gioco.</li><li>2. Il submit viene effettuato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando le informazioni del gioco vengono aggiornate correttamente.
Eccezioni	Se il gestore lascia vuoto un campo obbligatorio negli attributi del gioco, inizierà il caso d'uso "IncorrectFields" (UC_AUT_1.1).

---

## UC\_ADMIN\_6:

Nome del caso d'uso	<b>AcceptReport</b>
Attori partecipanti	Moderatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il moderatore è sulla pagina contenente le richieste di commenti e/o thread da eliminare e la richiesta in questione esiste.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il moderatore verifica la richiesta.</li><li>2. Il moderatore clicca sull'apposito button per accettare o rifiutare la richiesta.</li><li>3. Se la richiesta viene accettata, il commento specificato nella richiesta viene eliminato.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta viene eliminata e il commento in questione non è più presente.
Eccezioni	Se il moderatore rifiuta la richiesta, si passa al caso d'uso "RefuseRequest" (UC_ADMIN_7).

## UC\_ADMIN\_7:

Nome del caso d'uso	<b>RefuseRequest</b>
Attori partecipanti	Gestore catalogo o moderatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando l'utente clicca sul bottone per rifiutare una richiesta.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. La richiesta viene rifiutata ed eliminata.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la richiesta non è più presente nella relativa pagina delle richieste.
Eccezioni	

## UC\_ADMIN\_8:

Nome del caso d'uso	<b>RemoveThread</b>
Attori partecipanti	Moderatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il moderatore è sulla pagina relativa al thread da eliminare.
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il moderatore clicca sul pulsante "rimuovi" presente nell'elemento da eliminare.</li><li>2. Il thread viene eliminato, così come tutti i suoi commenti relativi ed appare una notifica a schermo per segnalarlo.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando la discussione non è più presente nel sistema.

Eccezioni

---

## UC\_ADMIN\_9:

---

Nome del caso d'uso	<b>RemoveComment</b>
Attori partecipanti	Moderatore
Entry condition	Questo caso d'uso inizia quando il moderatore è sulla pagina della discussione relativa al commento da eliminare
Flusso degli eventi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Il moderatore clicca sul pulsante "rimuovi" presente nell'elemento da eliminare.</li><li>2. Il commento viene eliminato ed appare una notifica a schermo per segnalarlo.</li></ol>
Exit condition	Questo caso d'uso termina quando il commento non è più presente nella discussione.
Eccezioni	

---

### 3.4.3 Object Model

A seguito una tabella riassuntiva degli oggetti



Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Registration_Boundary	Boundary	Form da compilare per la registrazione, con campi da riempire e submit
Login_Boundary	Boundary	Pagina per effettuare il login da utente registrato o da admin
Notification_boundary	Boundary	Notifica a schermo che appare per segnalare un cambiamento o un errore
LoggedHomePage	Boundary	Pagina principale a cui si viene reindirizzati una volta attivata la sessione
UserAreaButton	Boundary	Area accessibile dall'utente registrato, con tutte le informazioni su di esso
Like_Boundary	Boundary	Icona che viene creata quando viene messo like a un commento da un utente; se cliccata permetterà di rimuoverlo
Comment_boundary	Boundary	Uno specifico commento in una discussione
SearchBar_boundary	Boundary	Barra di ricerca per effettuare una ricerca di giochi per parola chiave
GameSort_Boundary	Boundary	Permette di selezionare un parametro per la ricerca di uno o più giochi
ResultsPage	Boundary	Pagina che mostra i risultati di una ricerca effettuata nel sito
GameLink_boundary	Boundary	Link che reindirizza alla pagina di uno specifico gioco
GamePage	Boundary	Pagina che mostra tutte le informazioni relative ad un determinato gioco, oltre a consentire le operazioni sullo stesso, da utente registrato
ThreadPage	Boundary	Pagina che mostra una determinata discussione relativa ad un gioco, con tutti i commenti a seguito
ThreadForm_Boundary	Boundary	Form da compilare per richiedere una nuova discussione (utente registrato) o crearne una (moderatore/sviluppatore)
GameRequestForm	Boundary	Form con cui l'utente registrato può richiedere l'aggiunta di un nuovo gioco
ReportRequestForm	Boundary	Form con cui l'utente registrato può richiedere la segnalazione di un commento inopportuno
Logout_Boundary	Boundary	Permette di terminare la propria sessione attiva

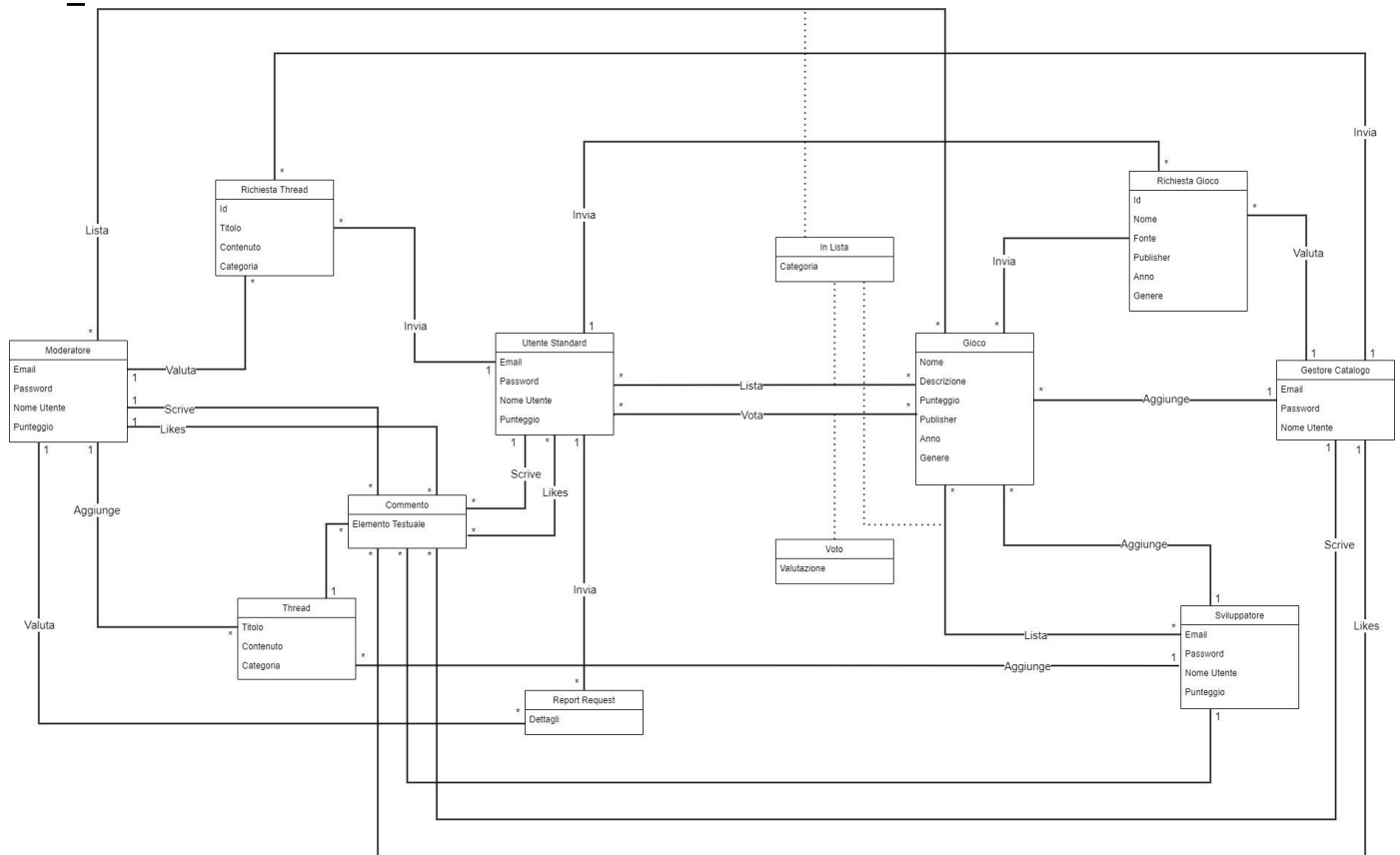
RetrievePassword_boundary	Boundary	Form da compilare per indicare l'indirizzo e-mail presso il quale inviare il link di recupero della password
PasswordModifier_boundary	Boundary	Form da compilare per la modifica della password
ThreadRequestPage	Boundary	Pagina accessibile ai moderatori con le richieste di nuove discussioni da parte degli utenti
GameRequestPage	Boundary	Form che permette la richiesta di un nuovo gioco
ReportRequestPage	Boundary	Form che permette la segnalazione di un commento
NewGame_boundary	Boundary	Form che permette all'admin di aggiungere un nuovo gioco al sistema
GameUpdateForm	Boundary	Form che permette all'admin di aggiornare i dati relativi ad un determinato gioco
ThreadSetBoundary	Boundary	Pagina con un insieme di thread a seguito di una ricerca
ThreadLinkBoundary	Boundary	Link che reindirizza ad un thread specifico
LogoutPageBoundary	Boundary	La pagina a cui si è reindirizzata dopo aver eseguito l'operazione di Logout
RequestPageBoundary	Boundary	La pagina delle richieste visualizzata da un Moderatore o da un Gestore Catalogo
Registration_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per quanto riguarda la registrazione di un nuovo utente e la sua effettiva operazione
Login_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per il login di un utente registrato
Logout_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per il logout di un utente registrato avente una sessione attiva
RetrievePassword_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per la richiesta del recupero della password di un utente registrato
ChangePassword_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per la richiesta da parte di un utente registrato di cambiare la password
Search_Control	Control	Consente al sistema di effettuare una ricerca tra tutti i giochi o thread presenti nel sistema secondo i parametri o la keyword inserita dall'utente, oppure per un gioco specifico nel caso di indirizzamento tramite link

Game_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per l'aggiunta di un nuovo gioco da parte di un gestore e per la sua creazione e/o update
Request_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per la richiesta da parte di un utente di aggiungere un nuovo gioco, di creare un nuovo thread riguardo un gioco oppure di segnalare un commento sgradito
Thread_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per l'aggiunta di un nuovo thread da parte di un admin e per la sua creazione
Vote_control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per la votazione di un qualsiasi gioco aggiunto ad una lista da parte di un utente
Comment_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per l'aggiunta di un commento a una specifica discussione da parte dell'utente registrato
Like_control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo per l'aggiunta di un like a un commento, come la verifica della sessione dell'utente e se un like era già stato inserito da un utente specifico
List_Control	Control	Si occupa delle operazioni di controllo relative alla lista di un utente
Game	Entity	Rappresenta un singolo gioco
User	Entity	Rappresenta un singolo utente registrato, con tutte le sue informazioni e il suo punteggio abilità
List	Entity	Rappresenta una lista di giochi di un determinato utente
Vote	Entity	Rappresenta un voto aggiunto da un utente a uno specifico gioco
Like	Entity	Rappresenta un like inserito da un utente in un commento specifico
Comment	Entity	Rappresenta un commento aggiunto da un giocatore in una determinata discussione
Thread	Entity	Rappresenta una singola discussione creata da un utente per un gioco
GameRequest	Entity	Rappresenta una richiesta per l'aggiunta di un nuovo gioco inviata a un admin da un utente registrato
ThreadRequest	Entity	Rappresenta una richiesta per l'aggiunta di un nuovo thread inviata a un admin da un utente registrato

ReportRequest	Entity	Rappresenta una segnalazione di un commento o un thread inviata a un admin da un utente registrato
User_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "User"
Game_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Game"
Thread_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Thread"
List_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "List"
Vote_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Vote"
Comment_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Comment"
Like_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Like"
GameRequest_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Game Request"
ThredRequest_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Thread Request"
ReportRequest_manager	Manager	Si occupa della gestione dei dati persistenti relativi all'entità "Report Request"
Session_manager	Manager	Si occupa della logica di controllo relativa alla verifica della sessione di un utente che interagisce con il sito
Field_manager	Manager	Si occupa della logica di controllo relativa alla correttezza dei campi inseriti in un form

### 3.4.3.1 Class Diagrams

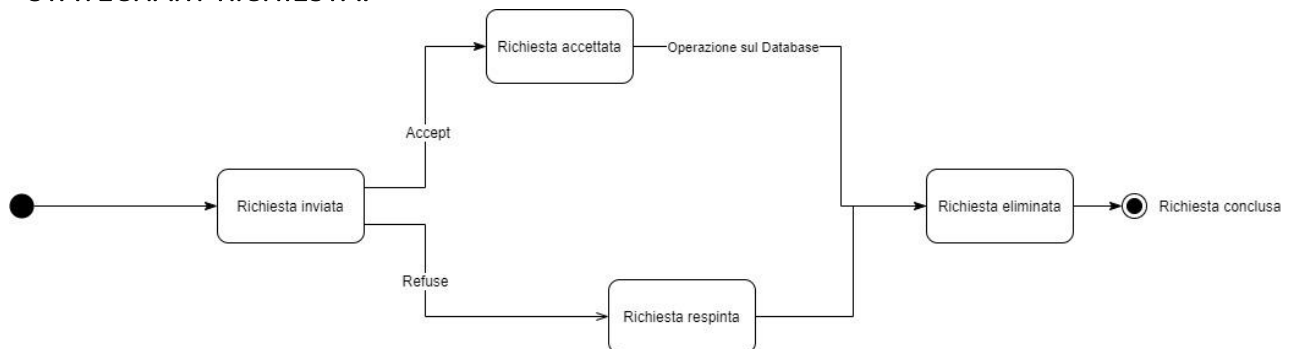
- CD\_ENTITIES



### 3.4.4 Dynamic Model

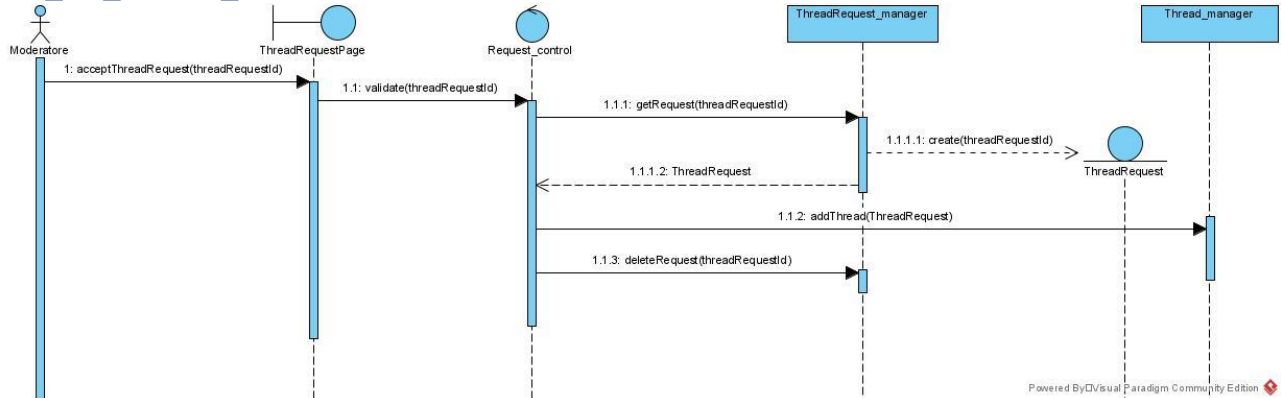
#### 3.4.4.1 Statechart Diagrams

- STATECHART RICHIESTA:

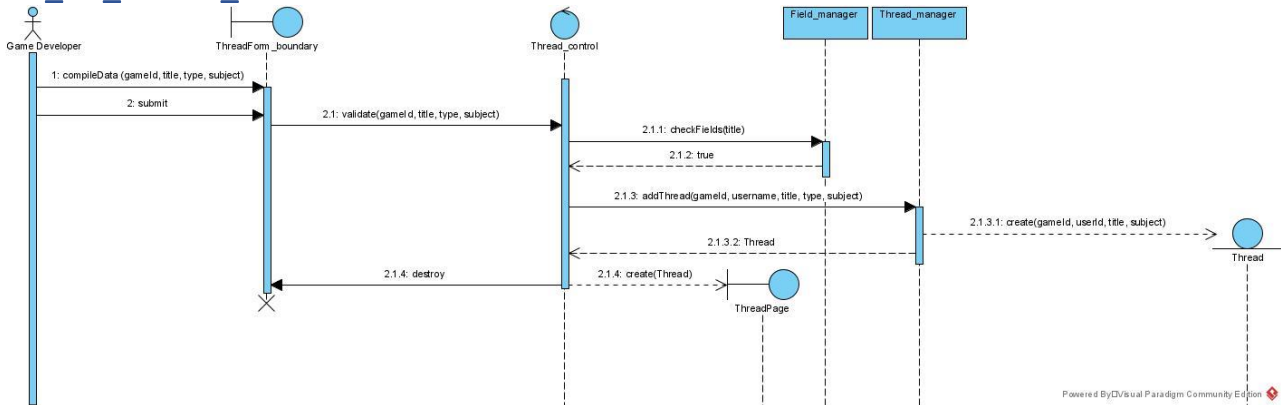


### 3.4.4.2 Sequence Diagrams

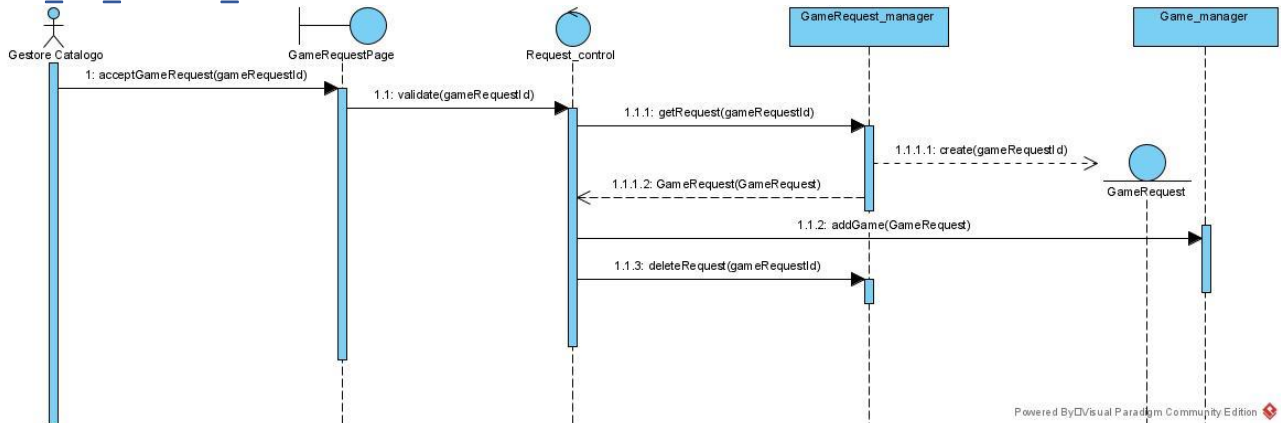
#### -SD\_UC\_ADMIN\_1



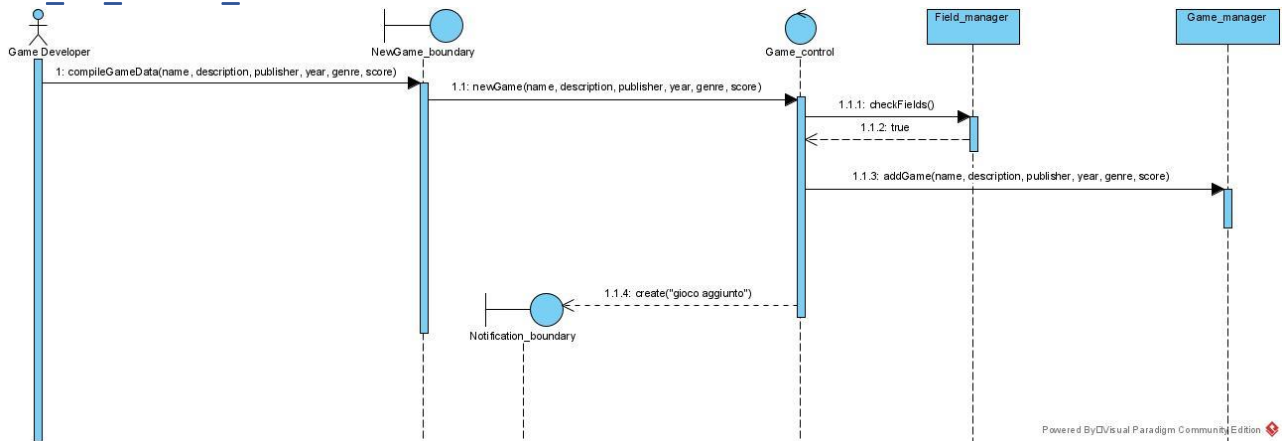
#### -SD\_UC\_ADMIN\_2



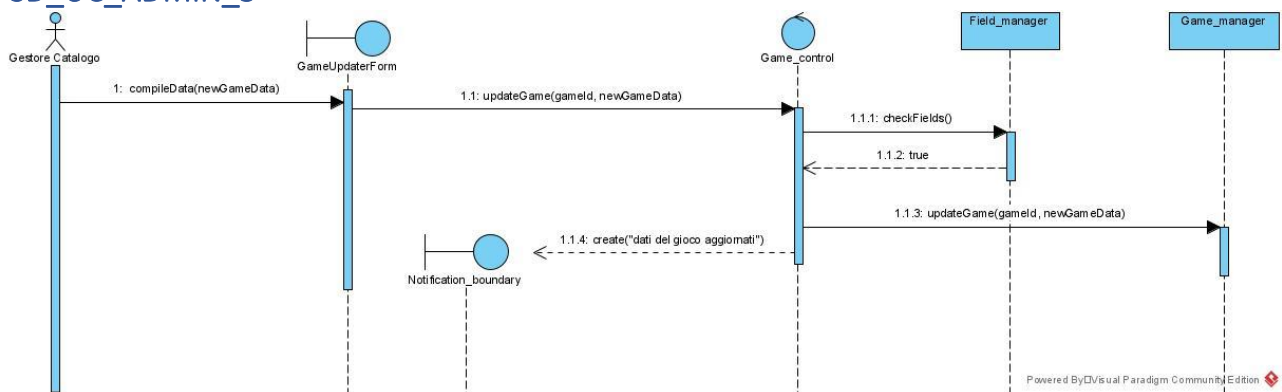
#### -SD\_UC\_ADMIN\_3



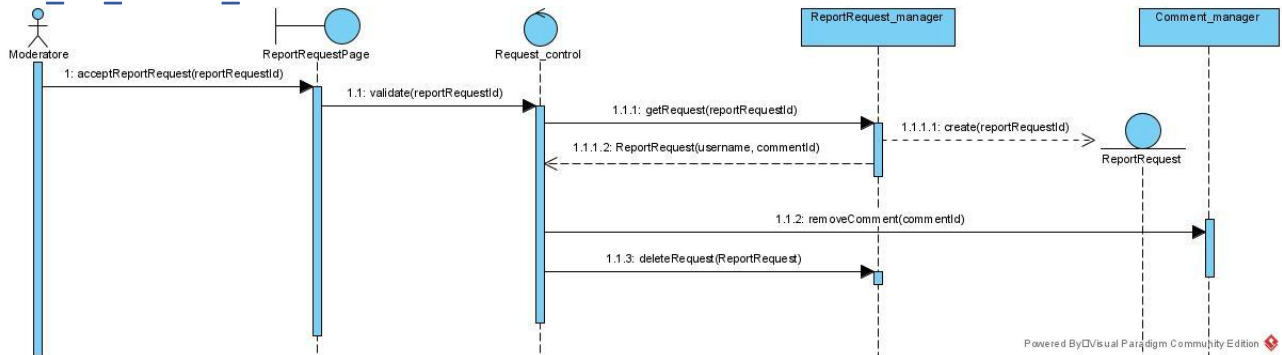
#### -SD\_UC\_ADMIN\_4



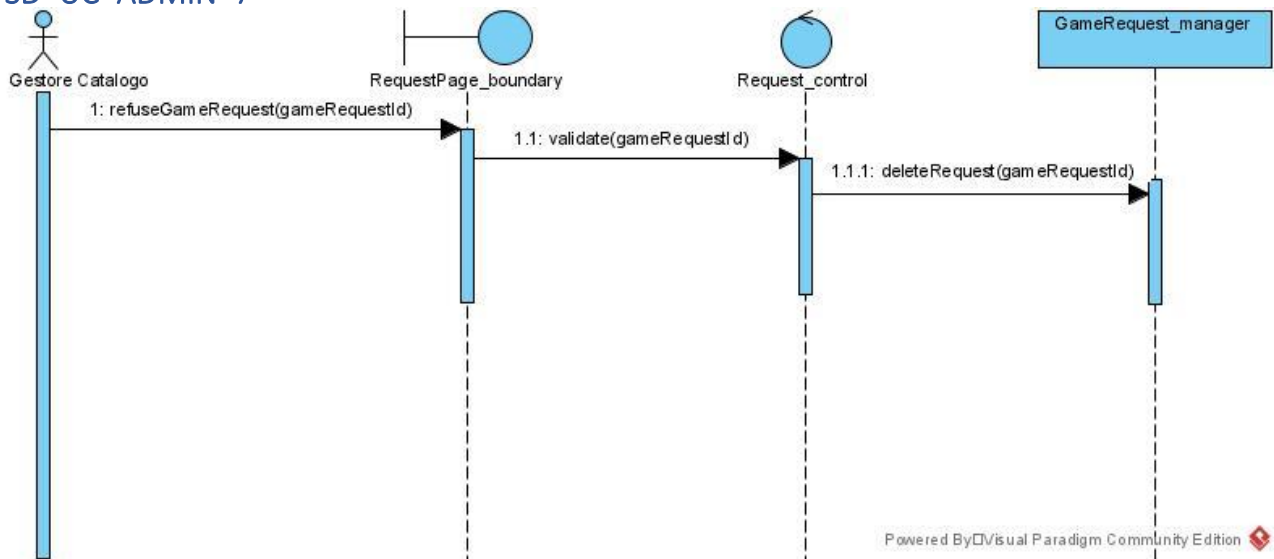
#### -SD\_UC\_ADMIN\_5



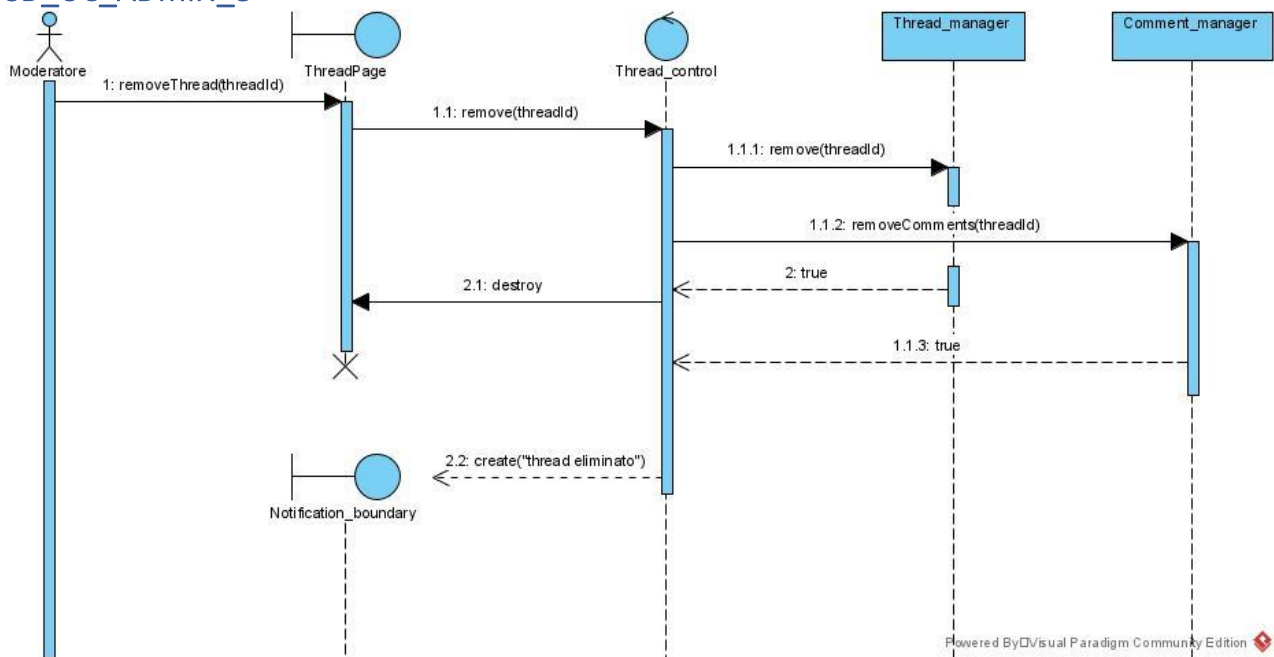
#### -SD\_UC\_ADMIN\_6



### -SD UC ADMIN 7

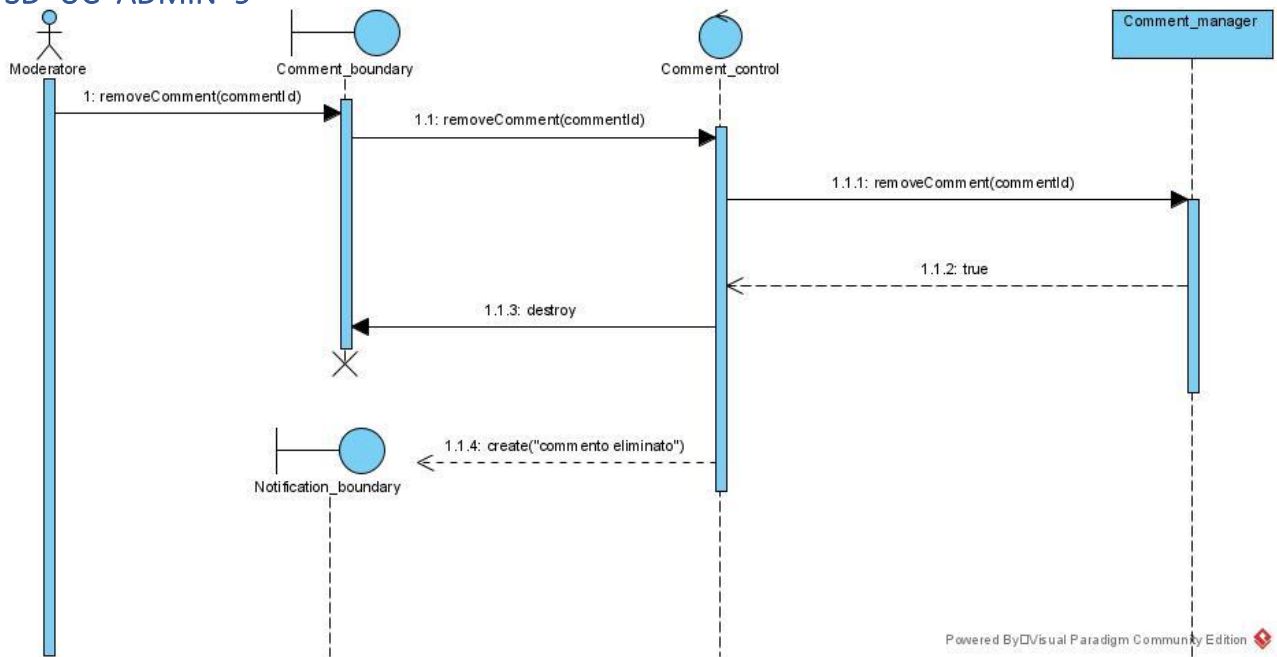


### -SD\_UC\_ADMIN\_8

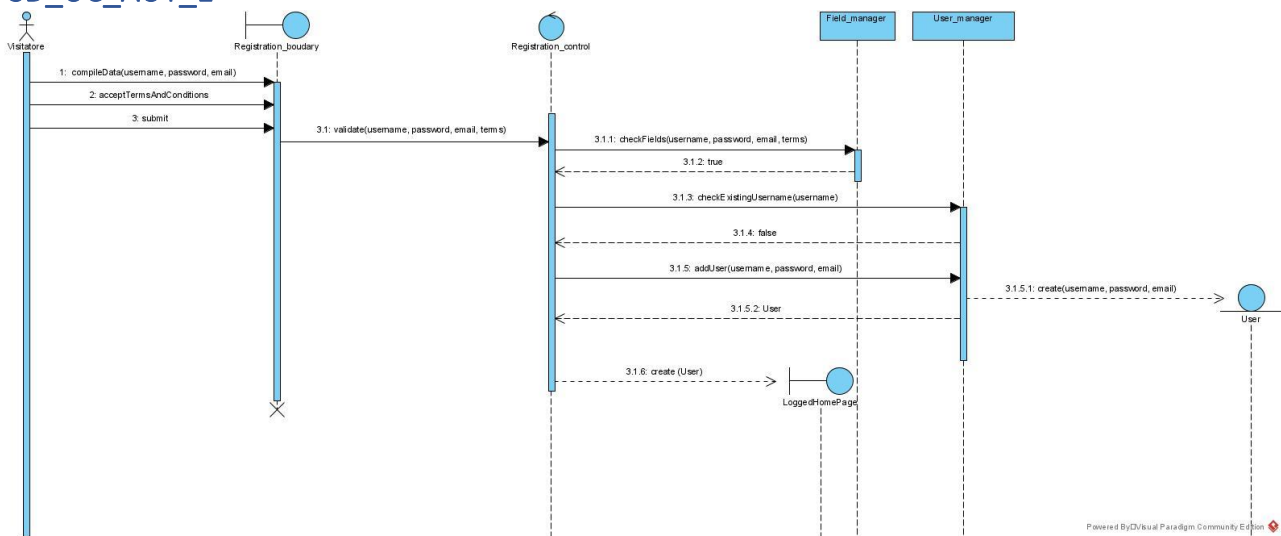




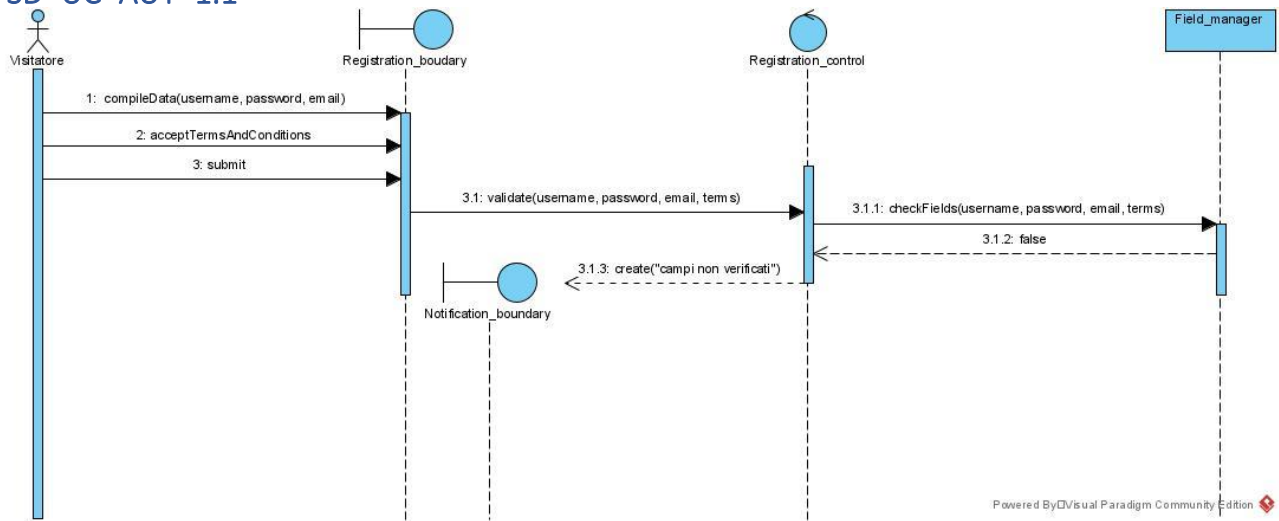
### -SD UC ADMIN 9



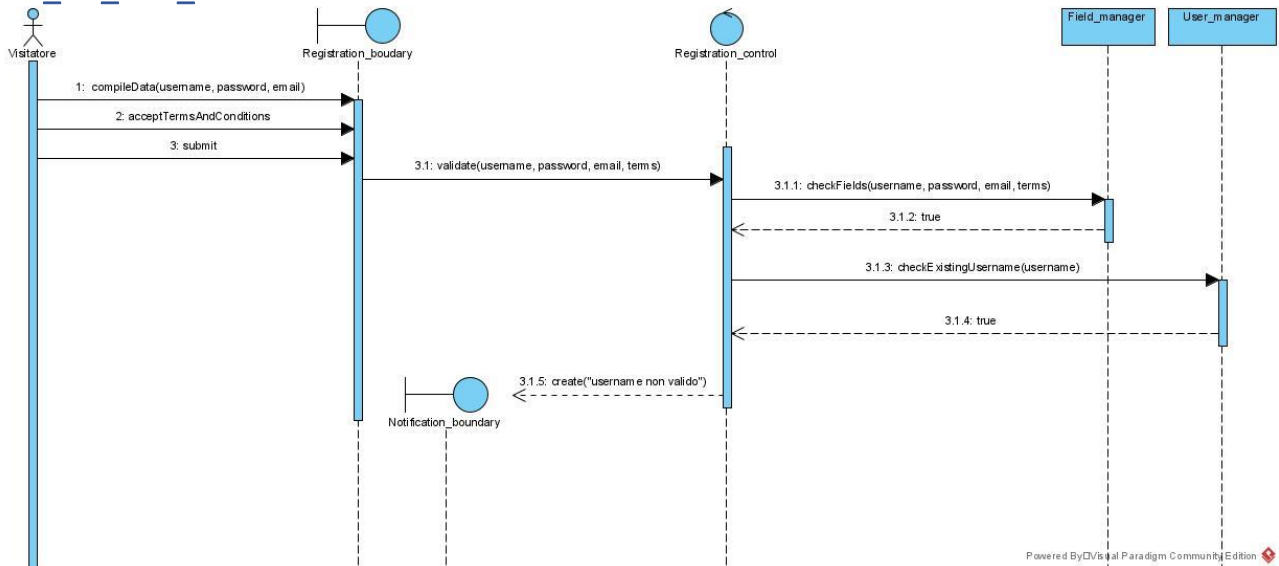
### -SD\_UC\_AUT\_1



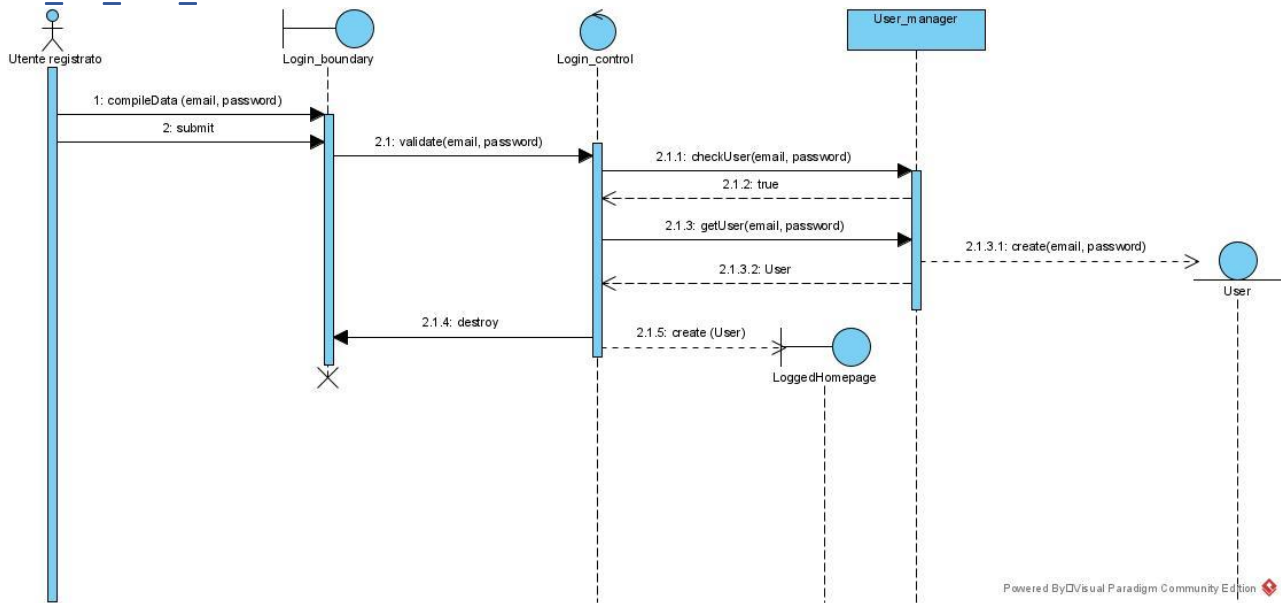
### -SD UC AUT 1.1



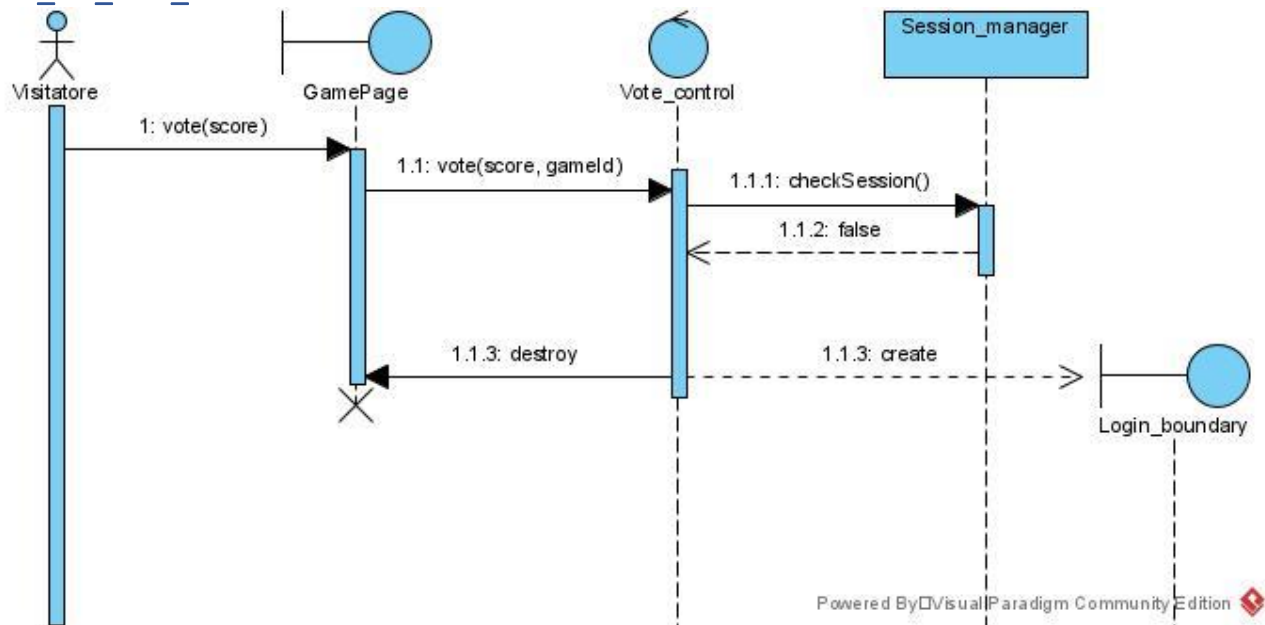
### -SD\_UC\_AUT\_1.2



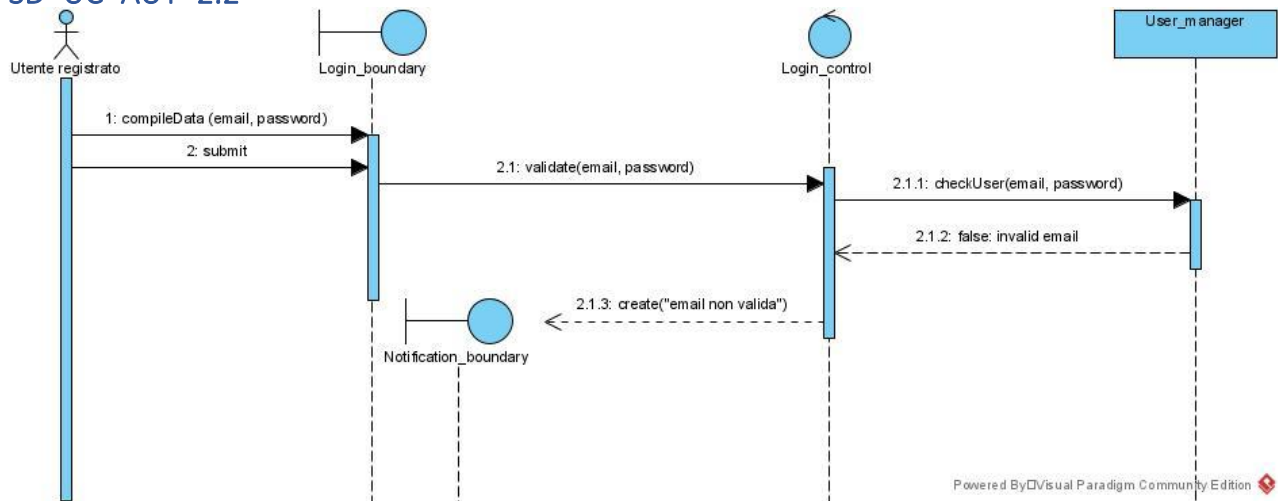
### -SD\_UC\_AUT\_2



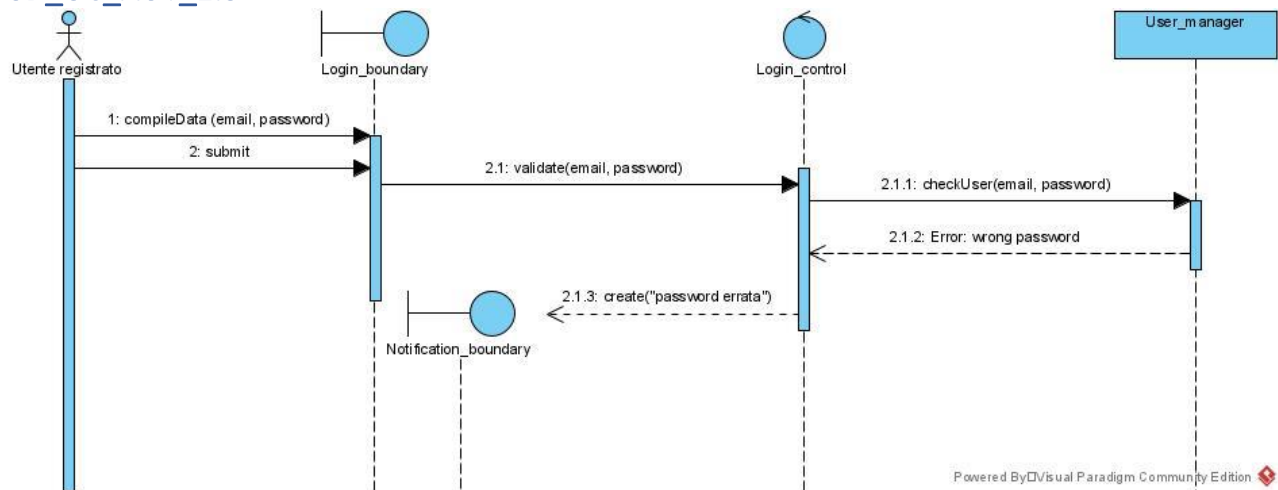
### -SD\_UC\_AUT\_2.1



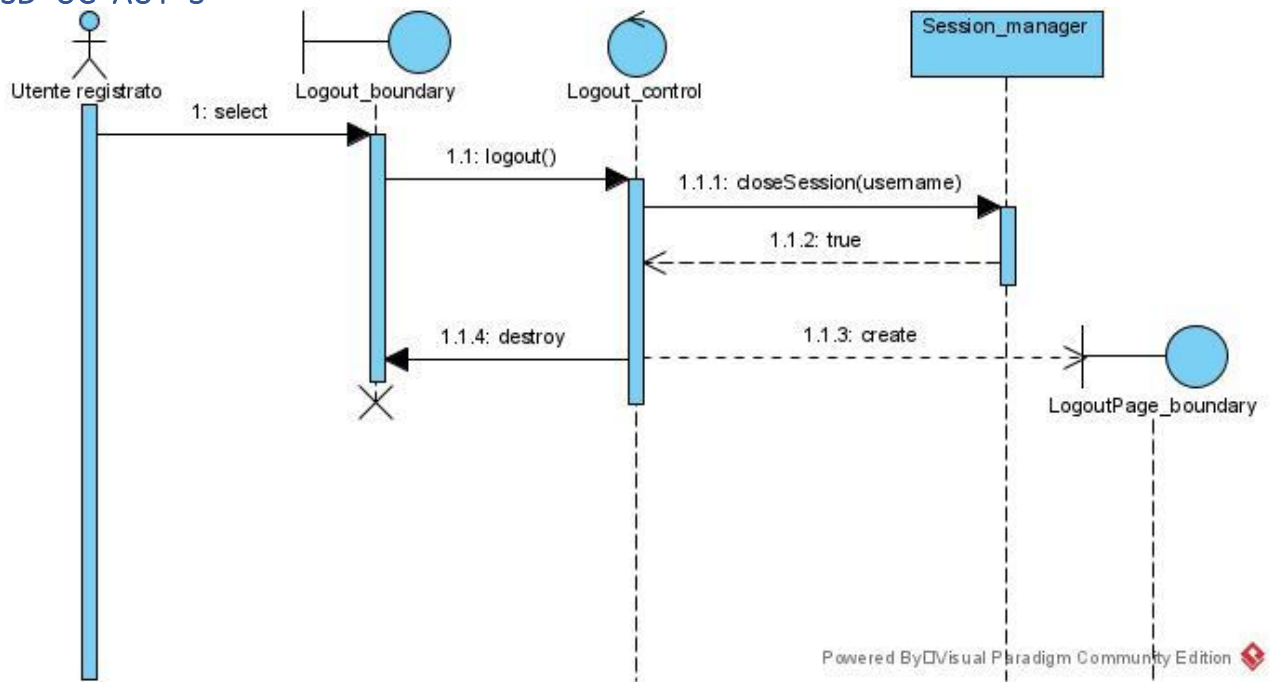
-SD UC AUT 2.2



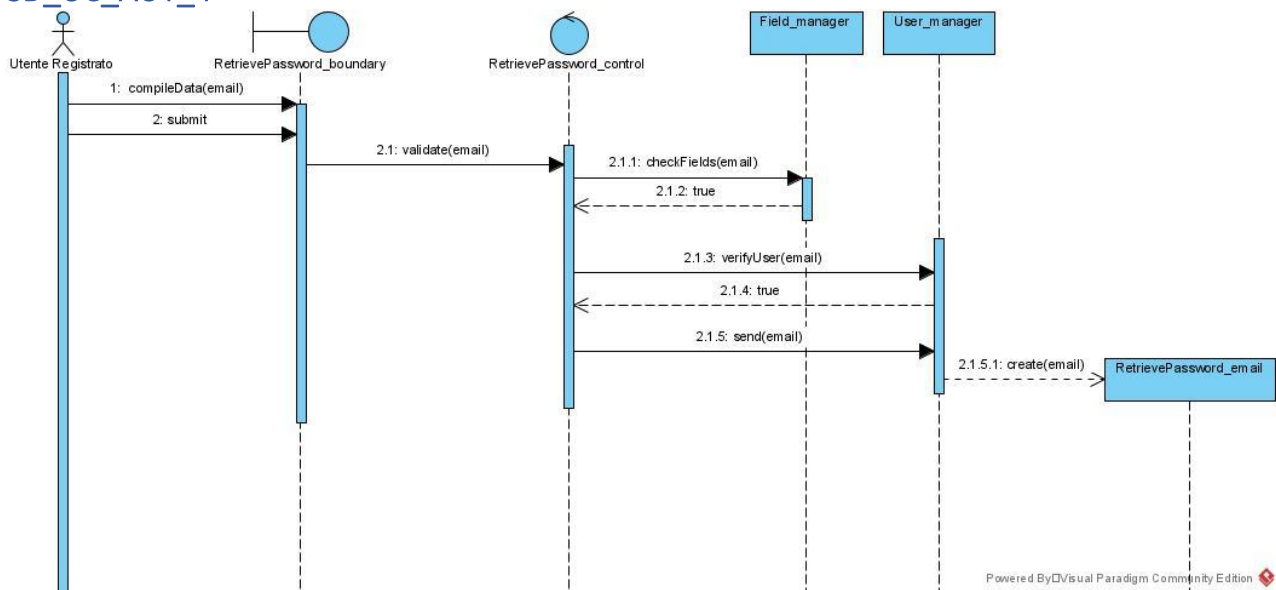
-SD\_UC\_AUT\_2.3



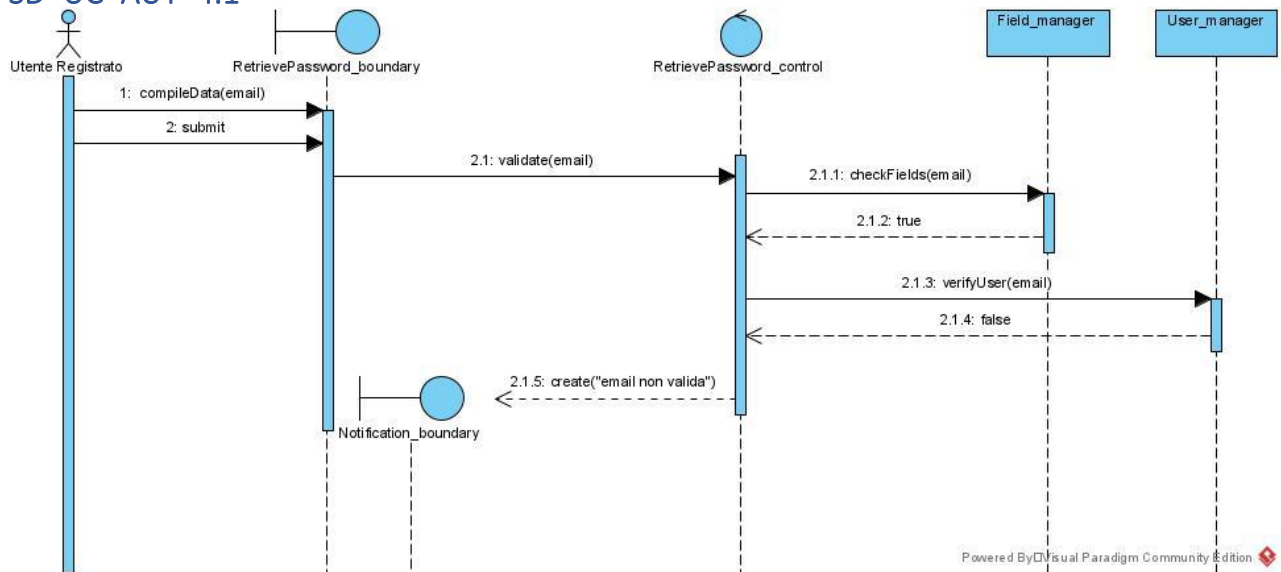
-SD UC AUT 3



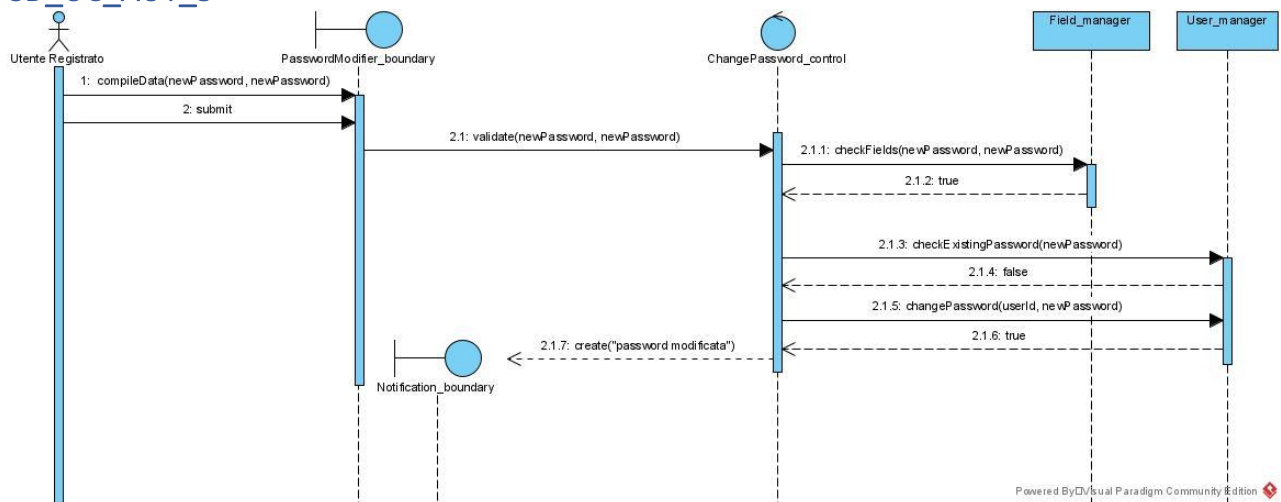
-SD\_UC\_AUT\_4



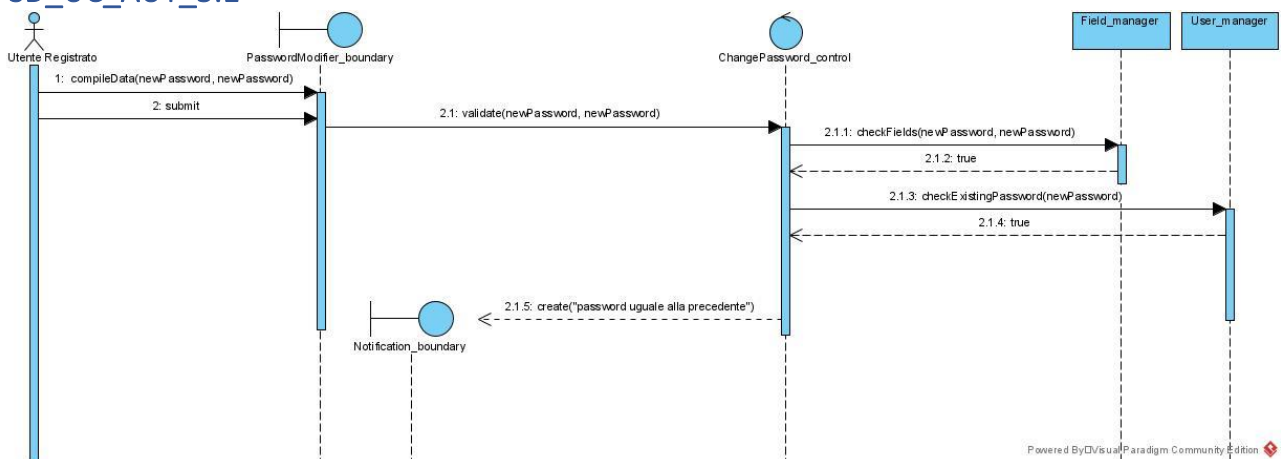
### -SD UC AUT 4.1



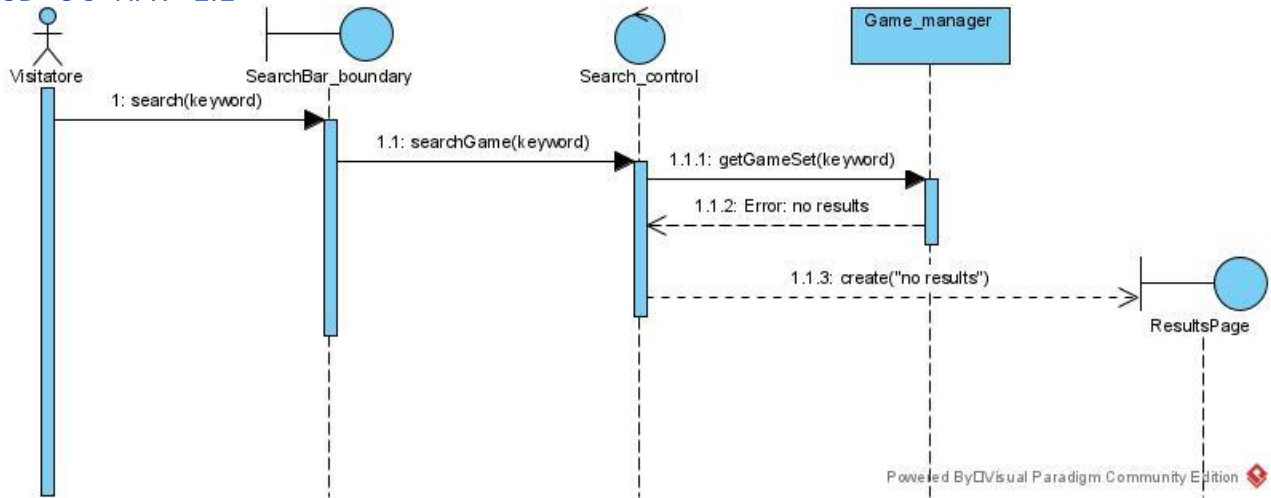
### -SD\_UC\_AUT\_5



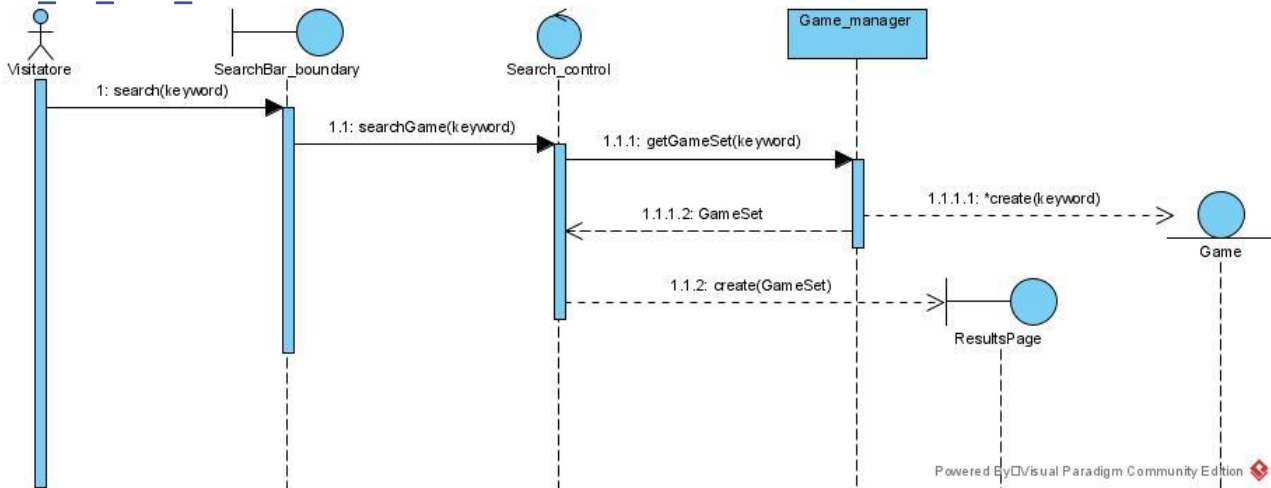
### -SD\_UC\_AUT\_5.1



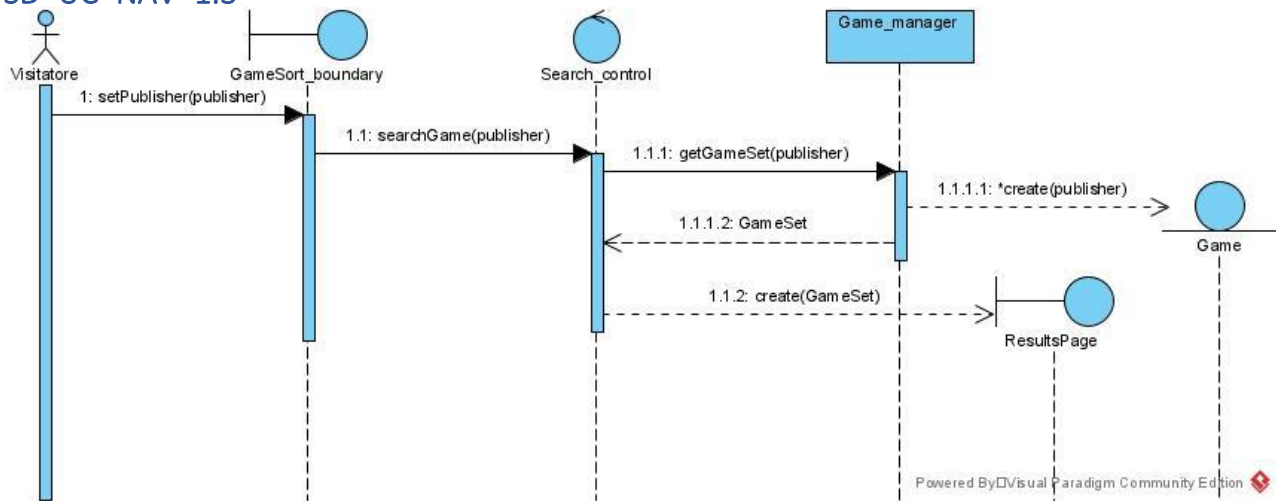
-SD UC NAV 1.1



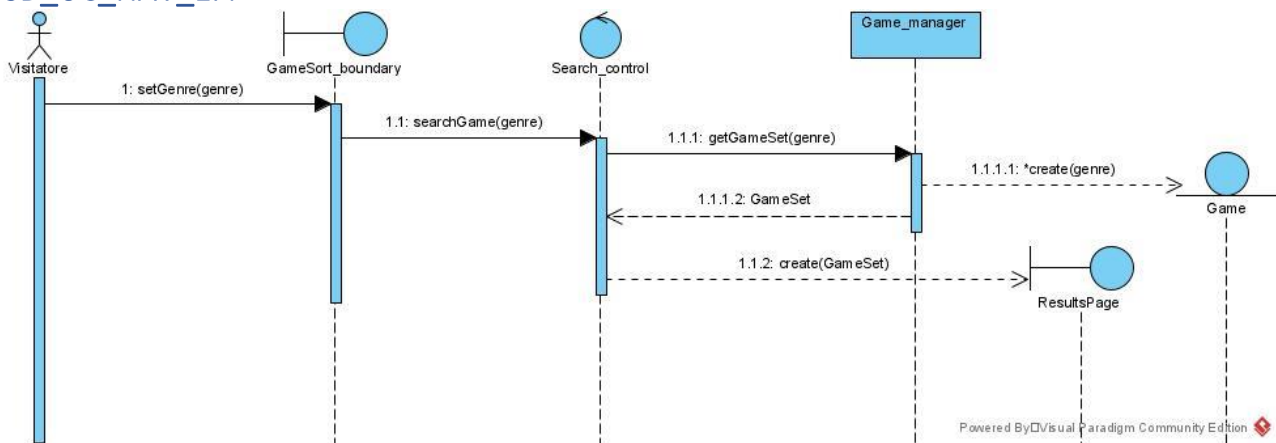
-SD\_UC\_NAV\_1.2



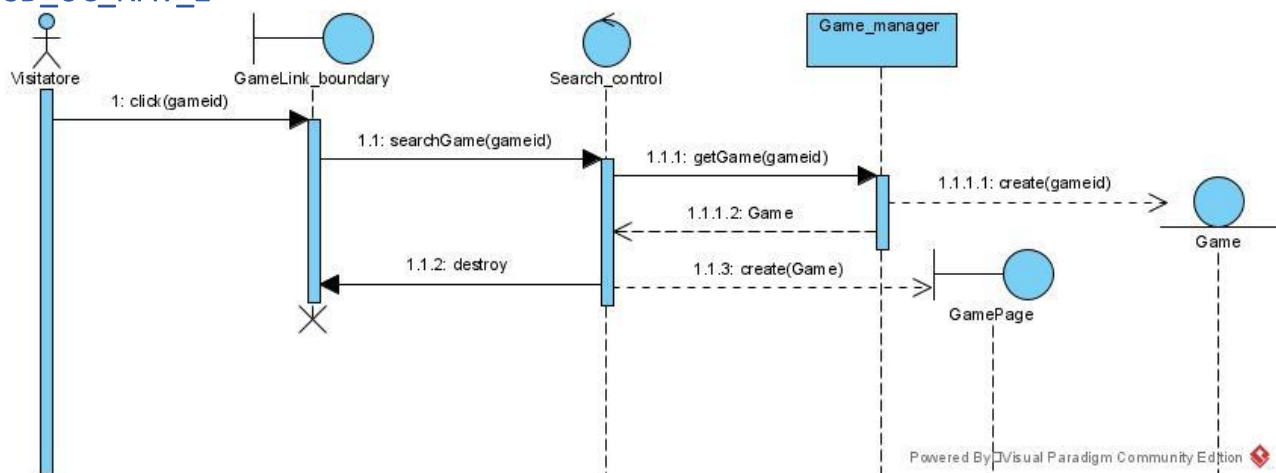
### -SD\_UC\_NAV\_1.3



### -SD\_UC\_NAV\_1.4

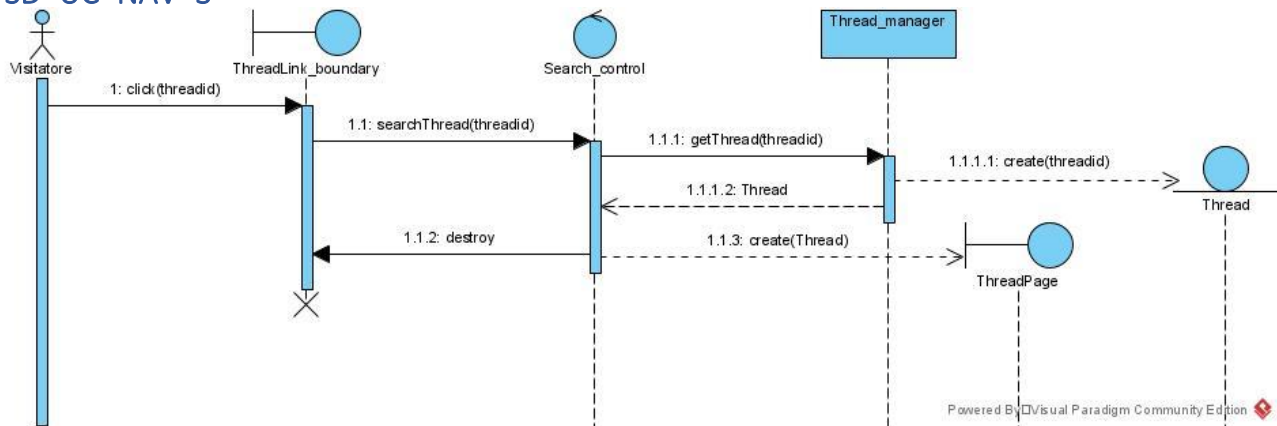


### -SD\_UC\_NAV\_2

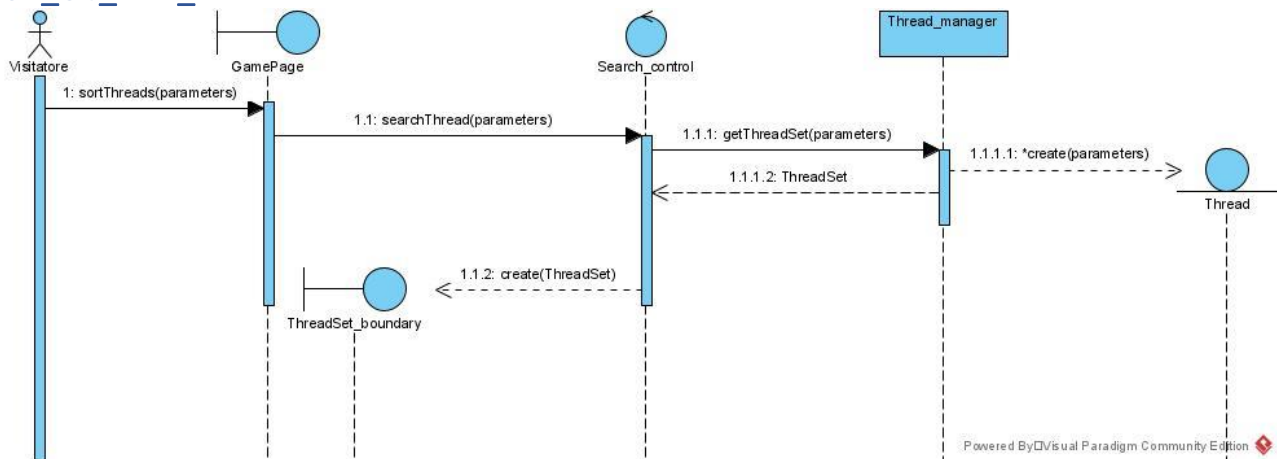




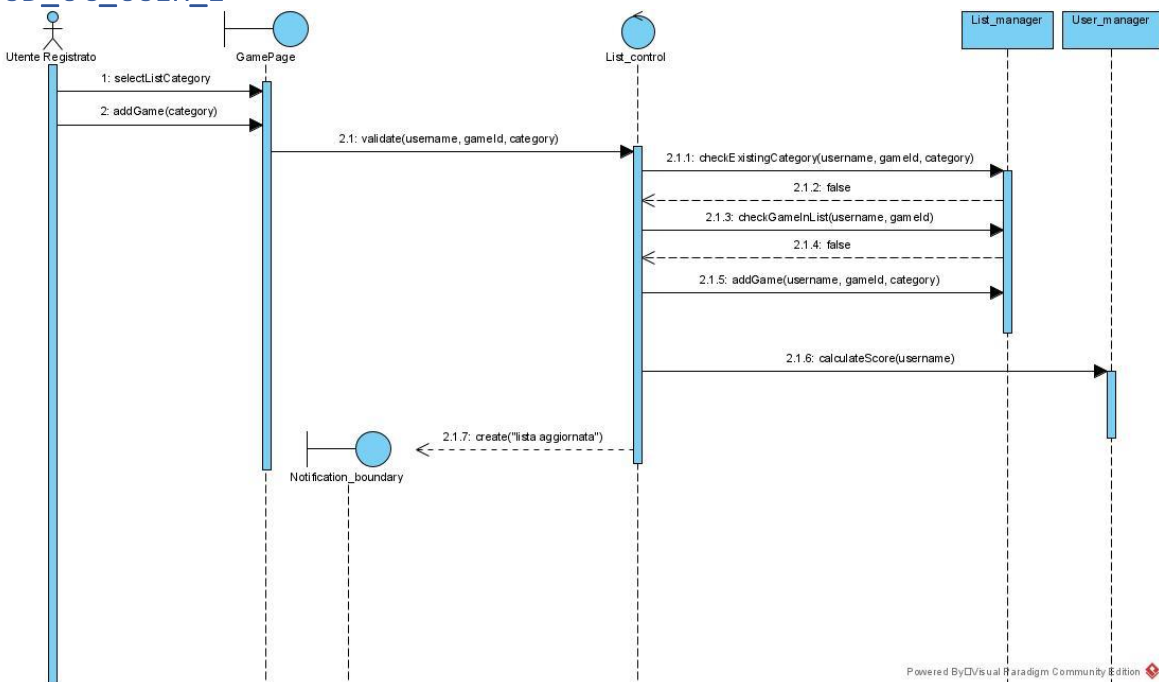
### -SD\_UC\_NAV\_3



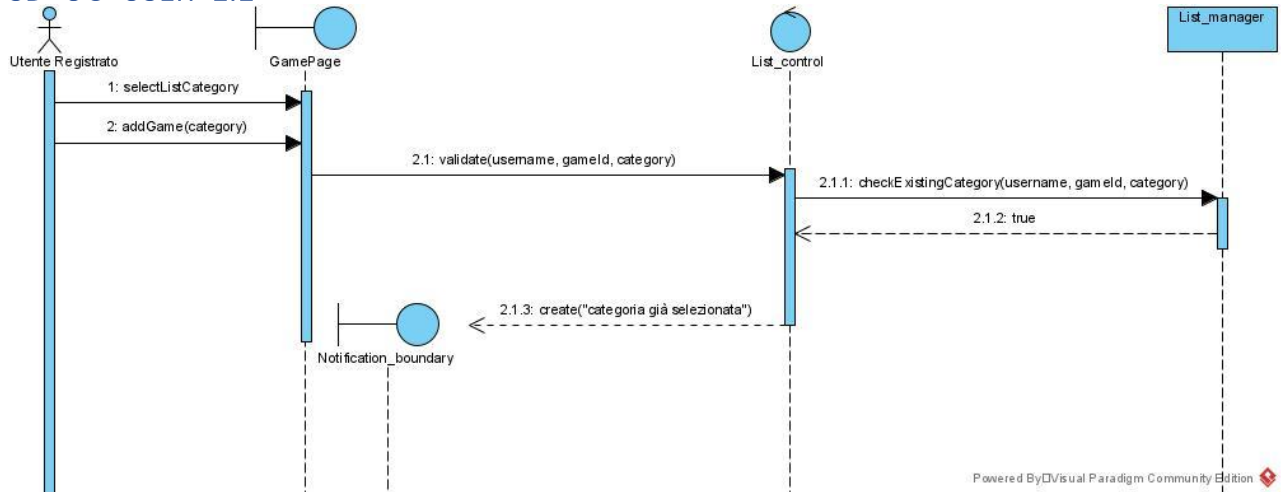
### -SD\_UC\_NAV\_4



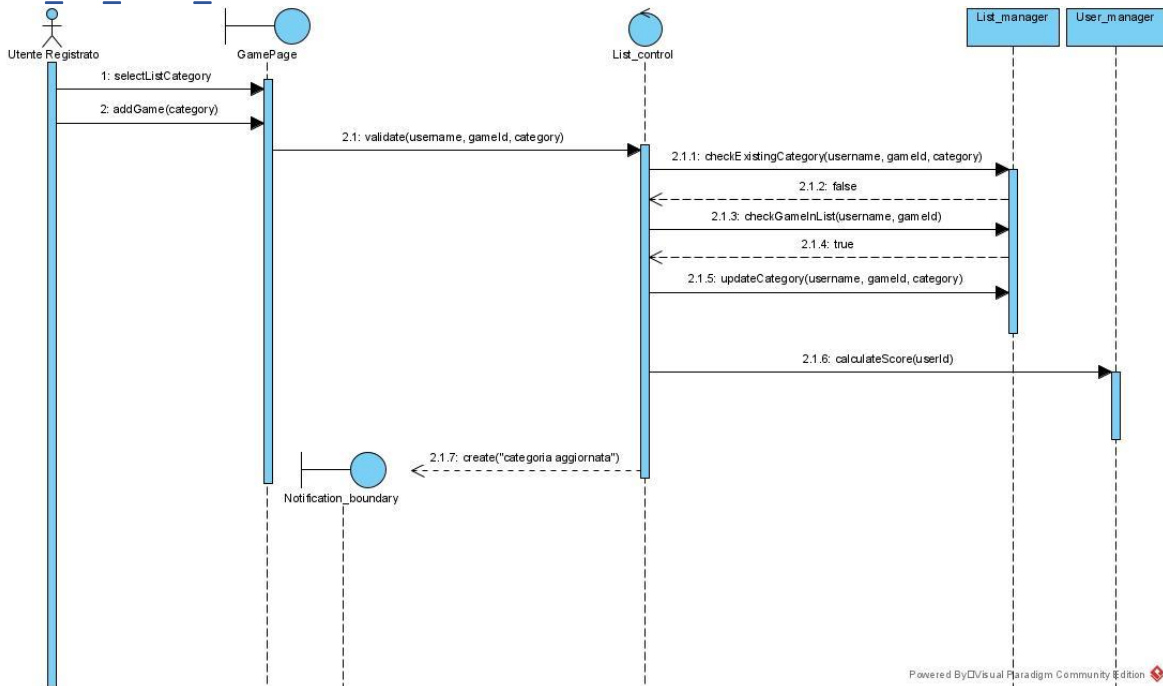
### -SD\_UC\_USER\_1



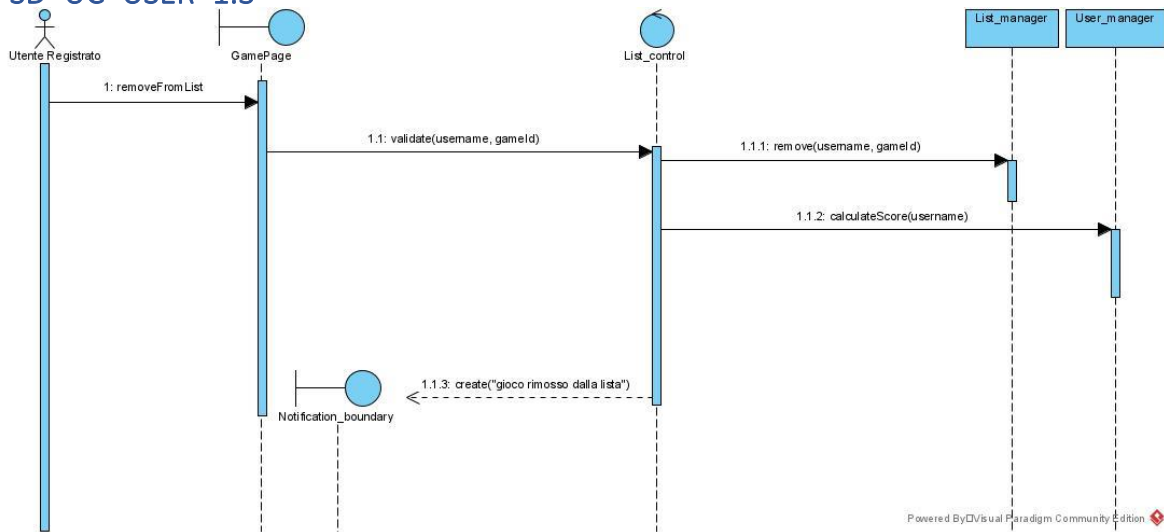
### -SD UC USER 1.1



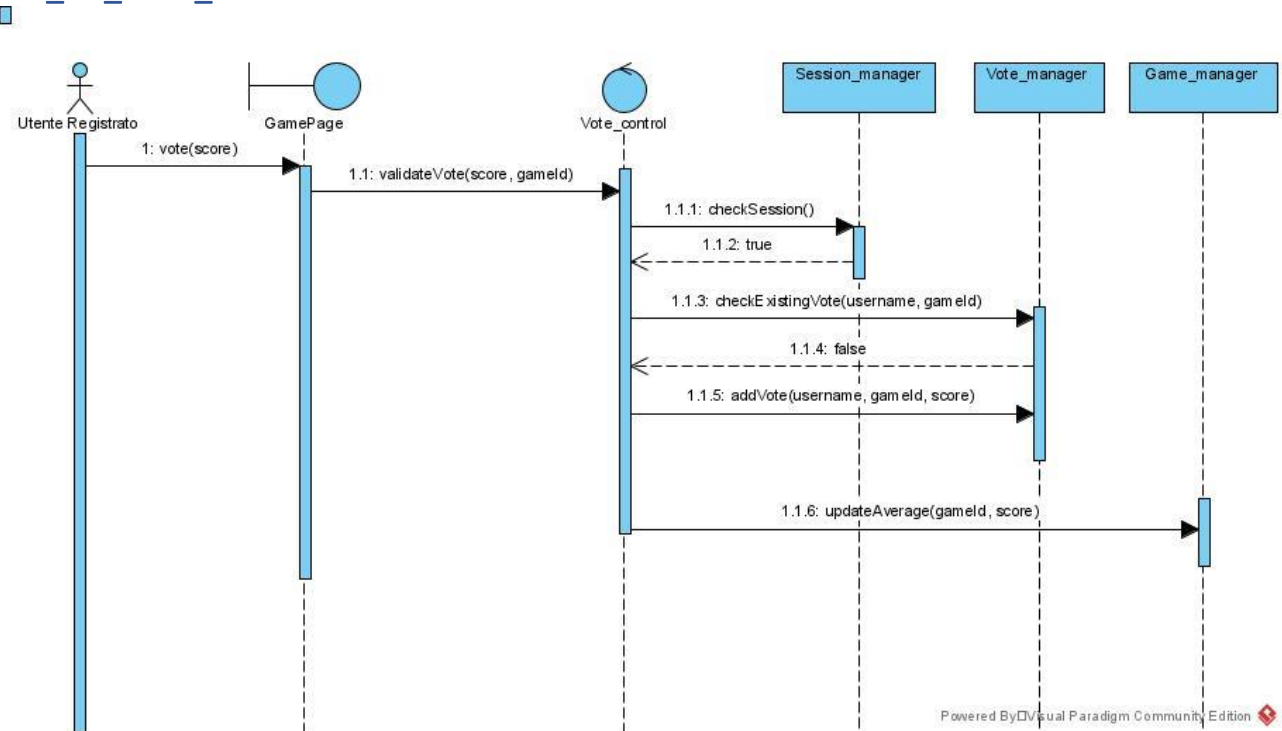
### -SD UC\_USER\_1.2



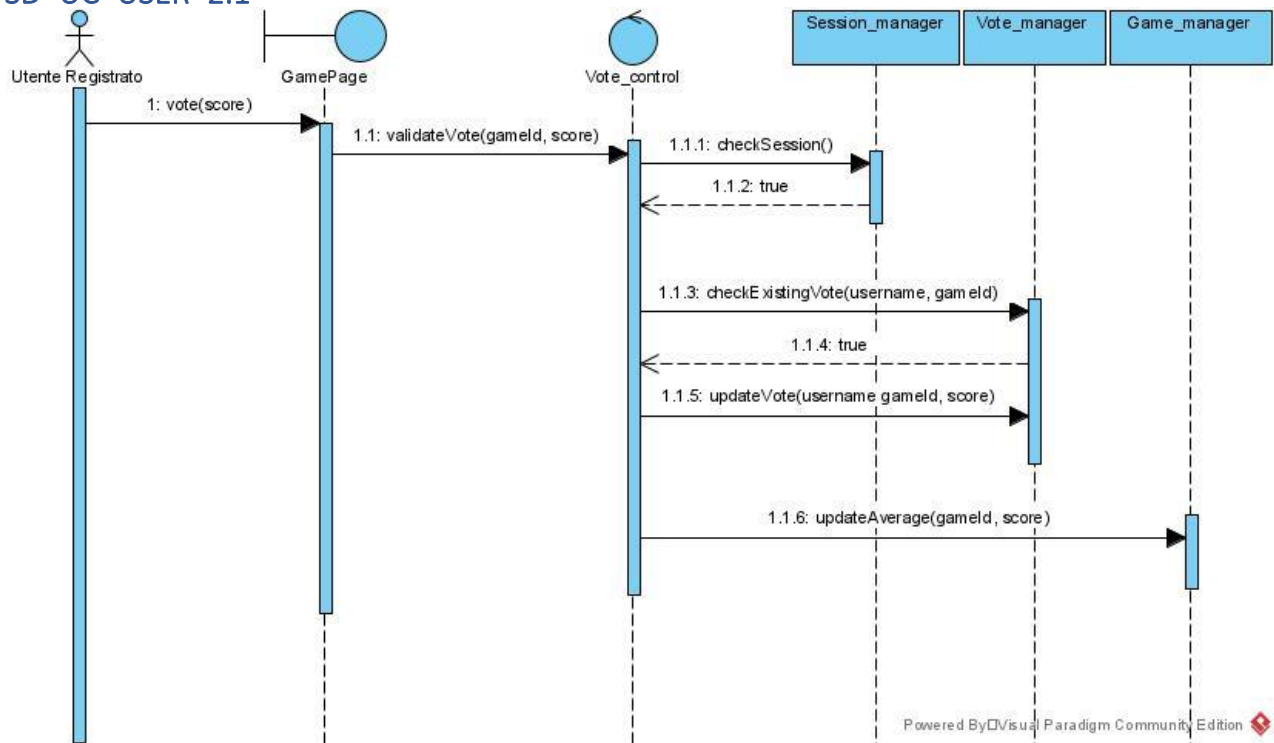
### -SD UC USER 1.3



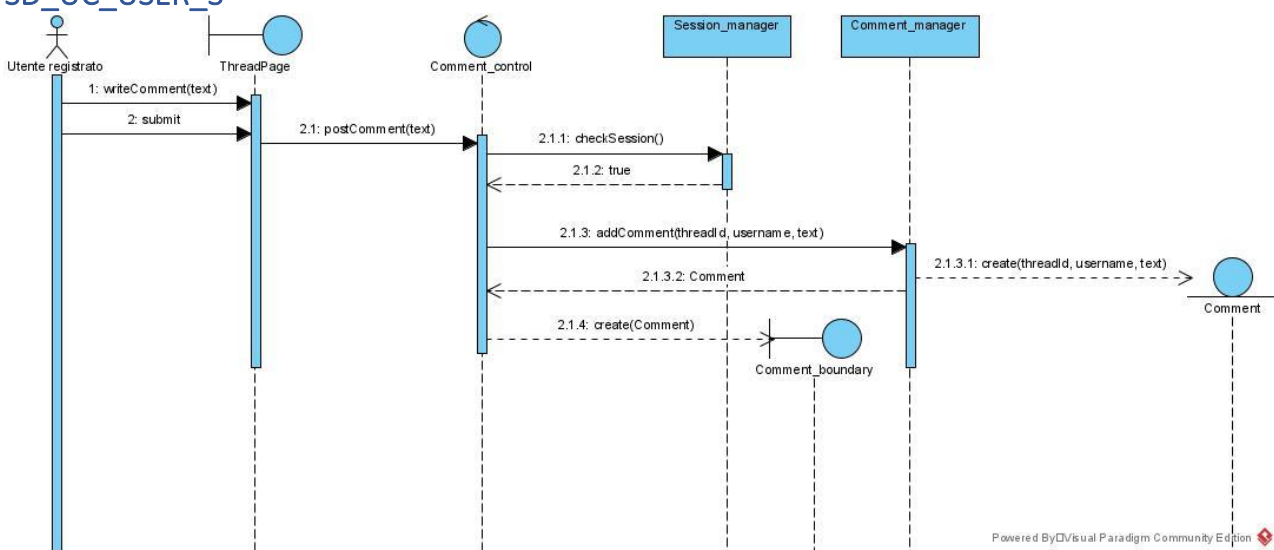
### -SD\_UC\_USER\_2



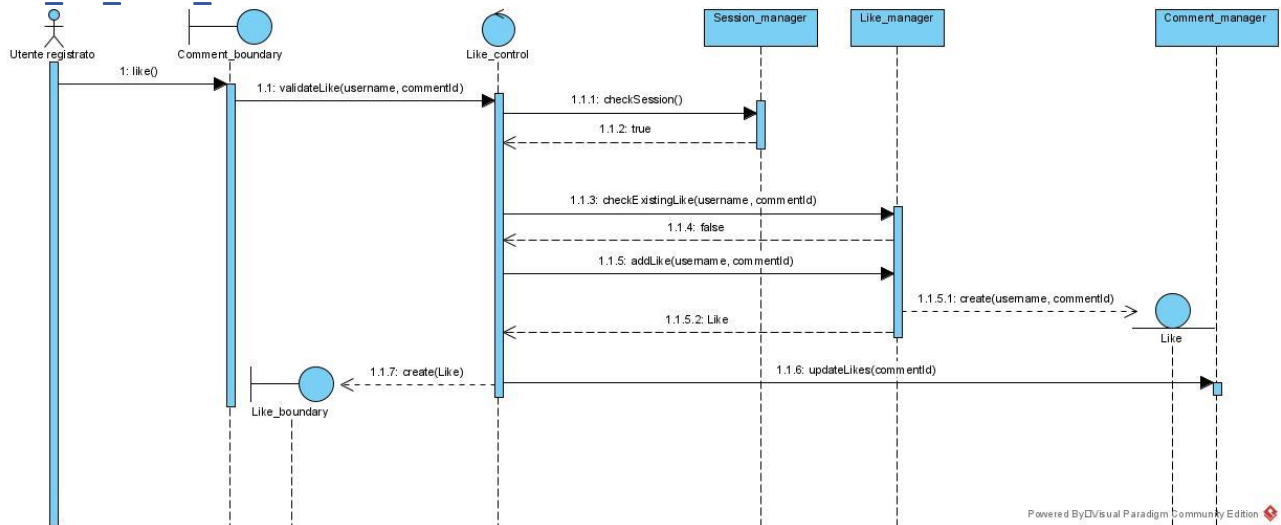
### -SD UC\_USER 2.1



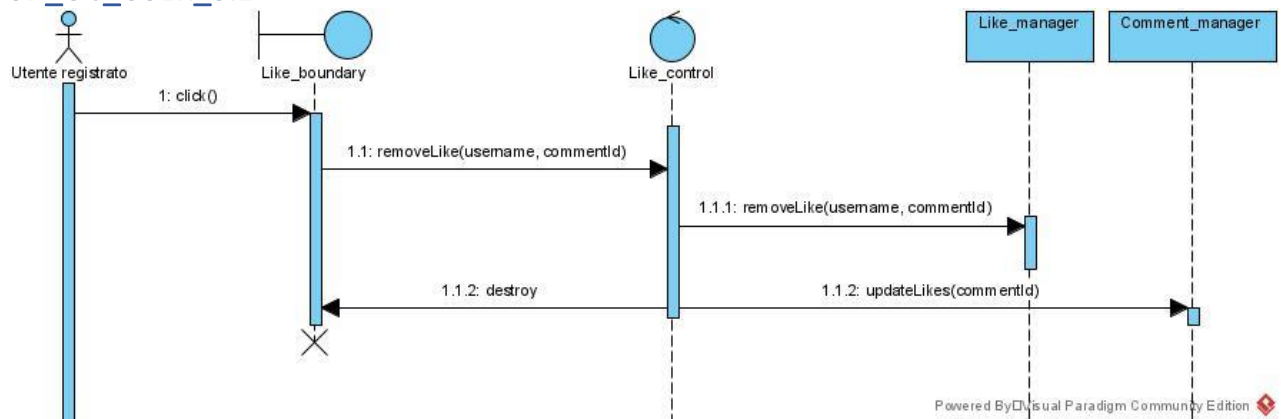
### -SD\_UC\_USER\_3



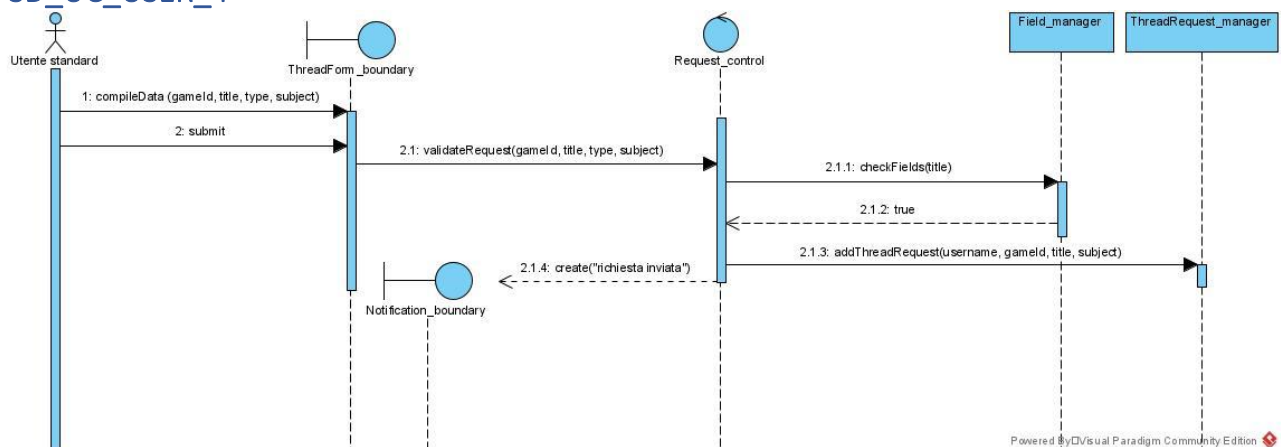
### -SD\_UC\_USER\_3.1



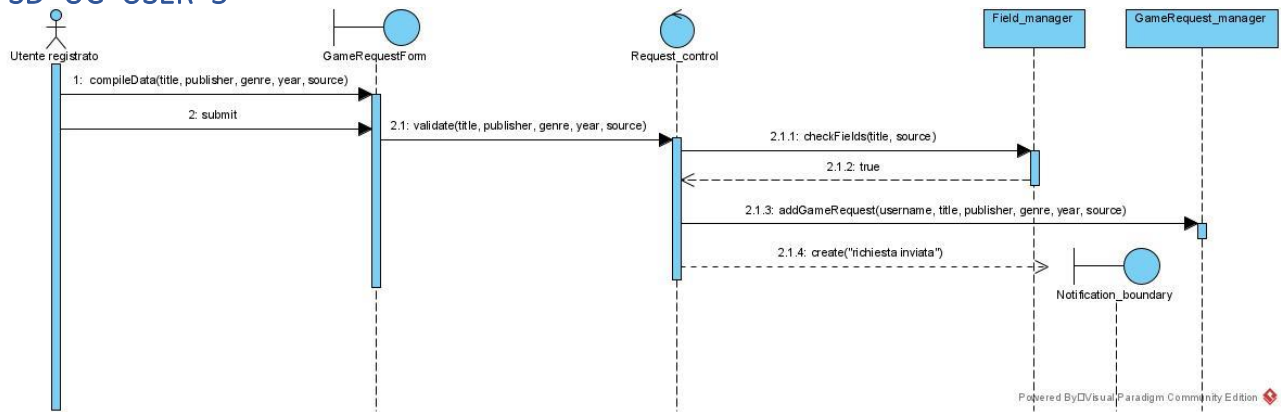
### -SD\_UC\_USER\_3.2



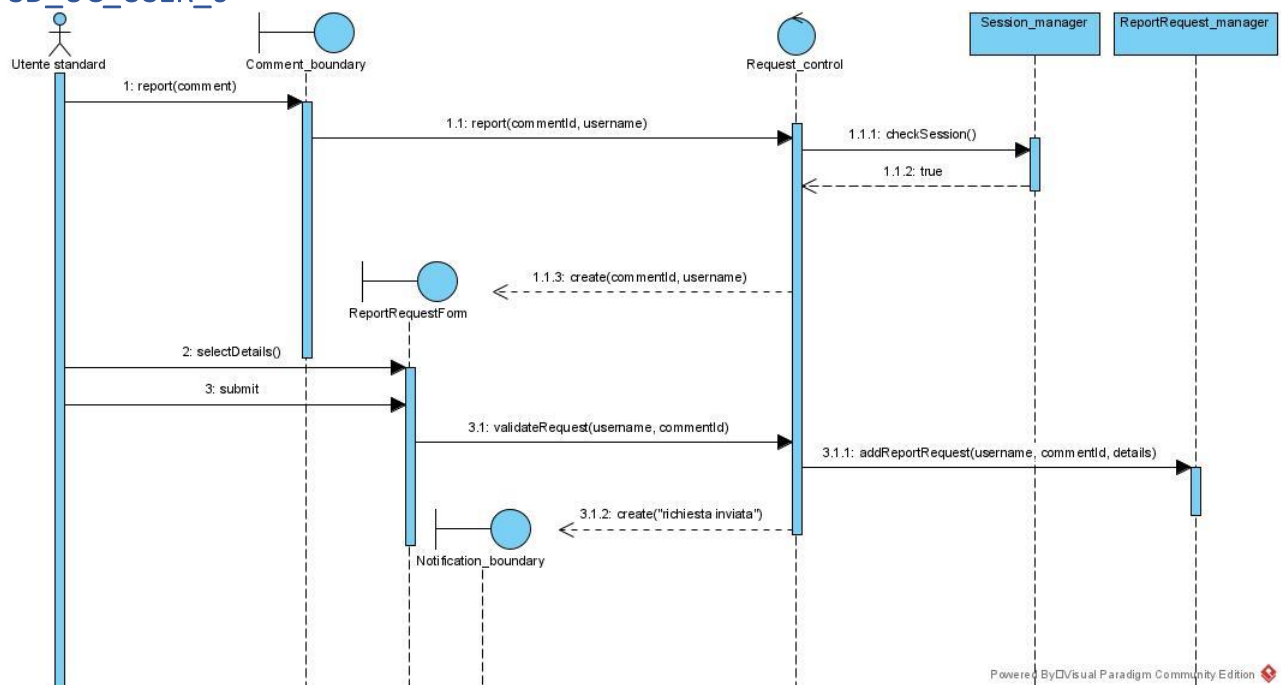
### -SD\_UC\_USER\_4



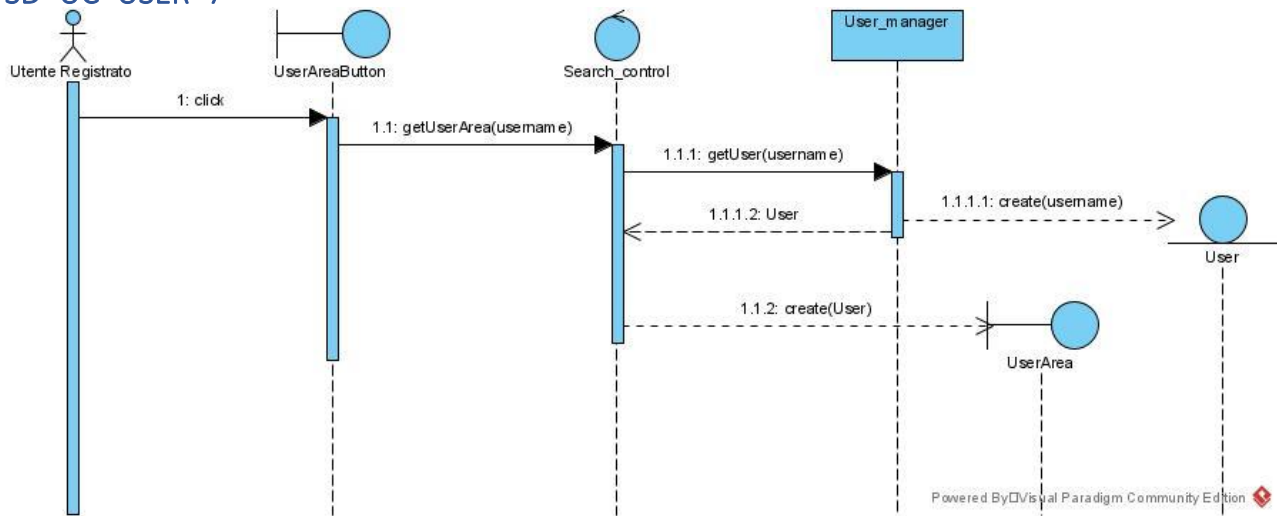
### -SD UC USER 5



### -SD UC\_USER\_6

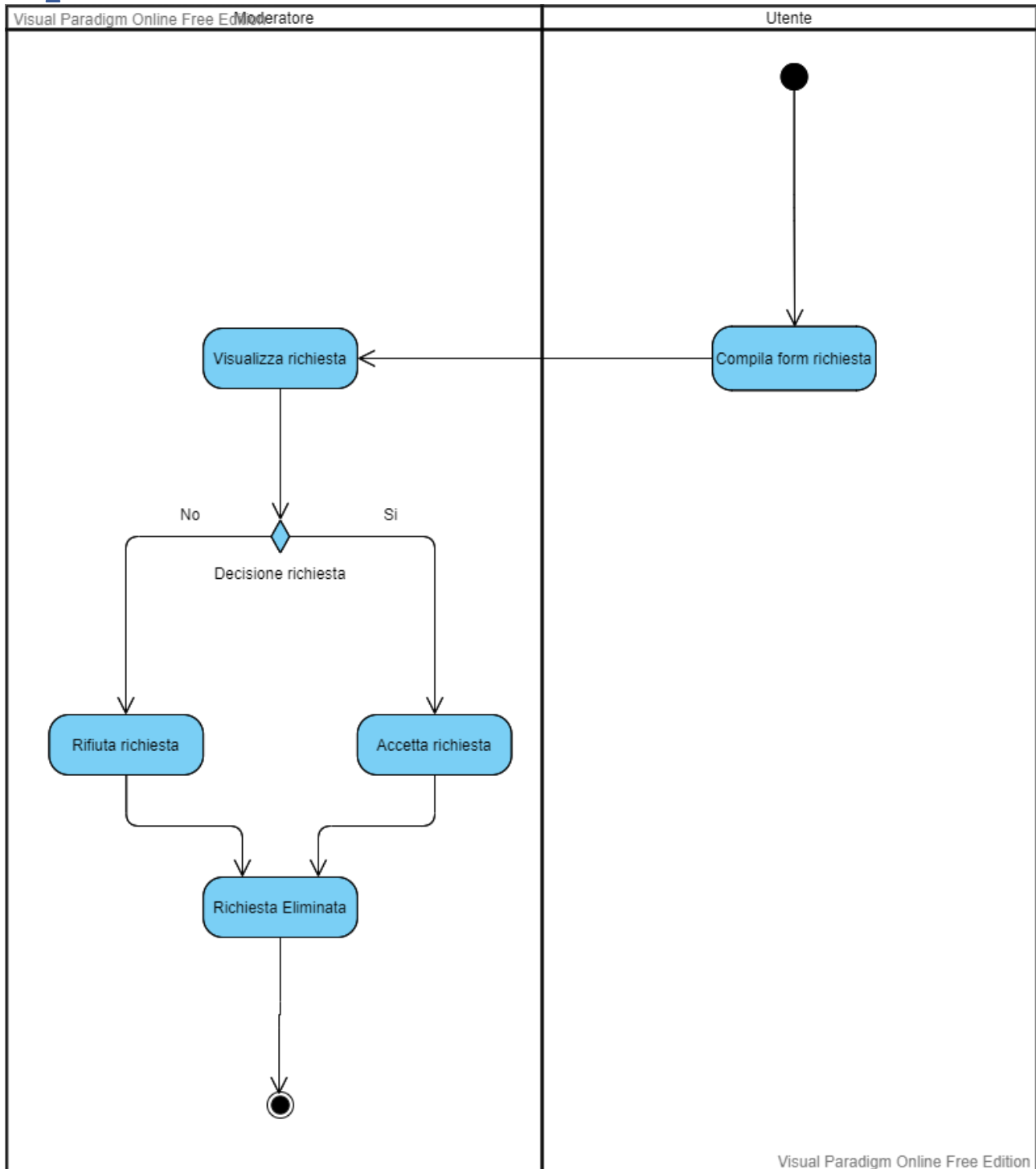


-SD UC USER 7



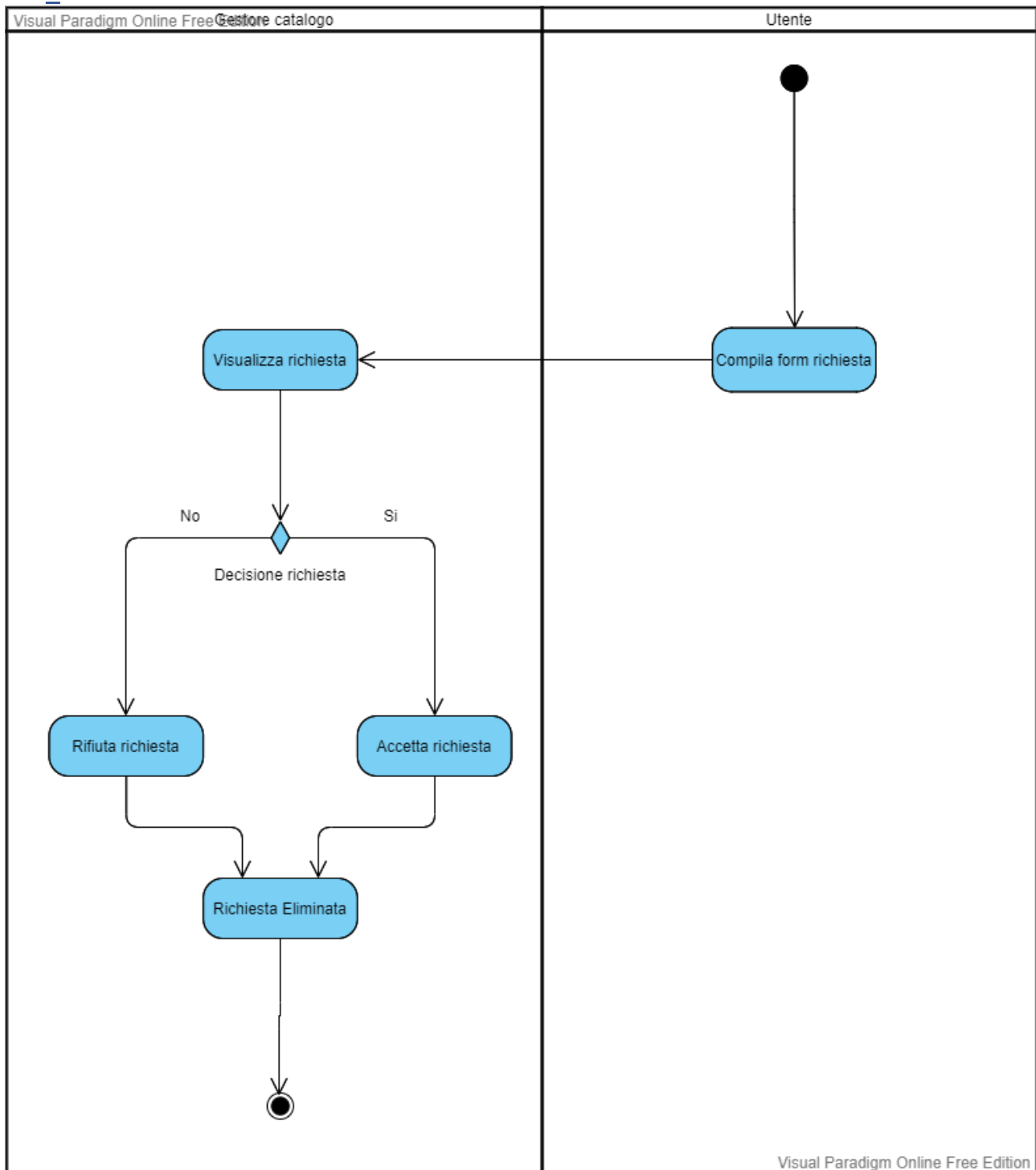
### 3.4.4.3 Activity Diagrams

-AD\_1





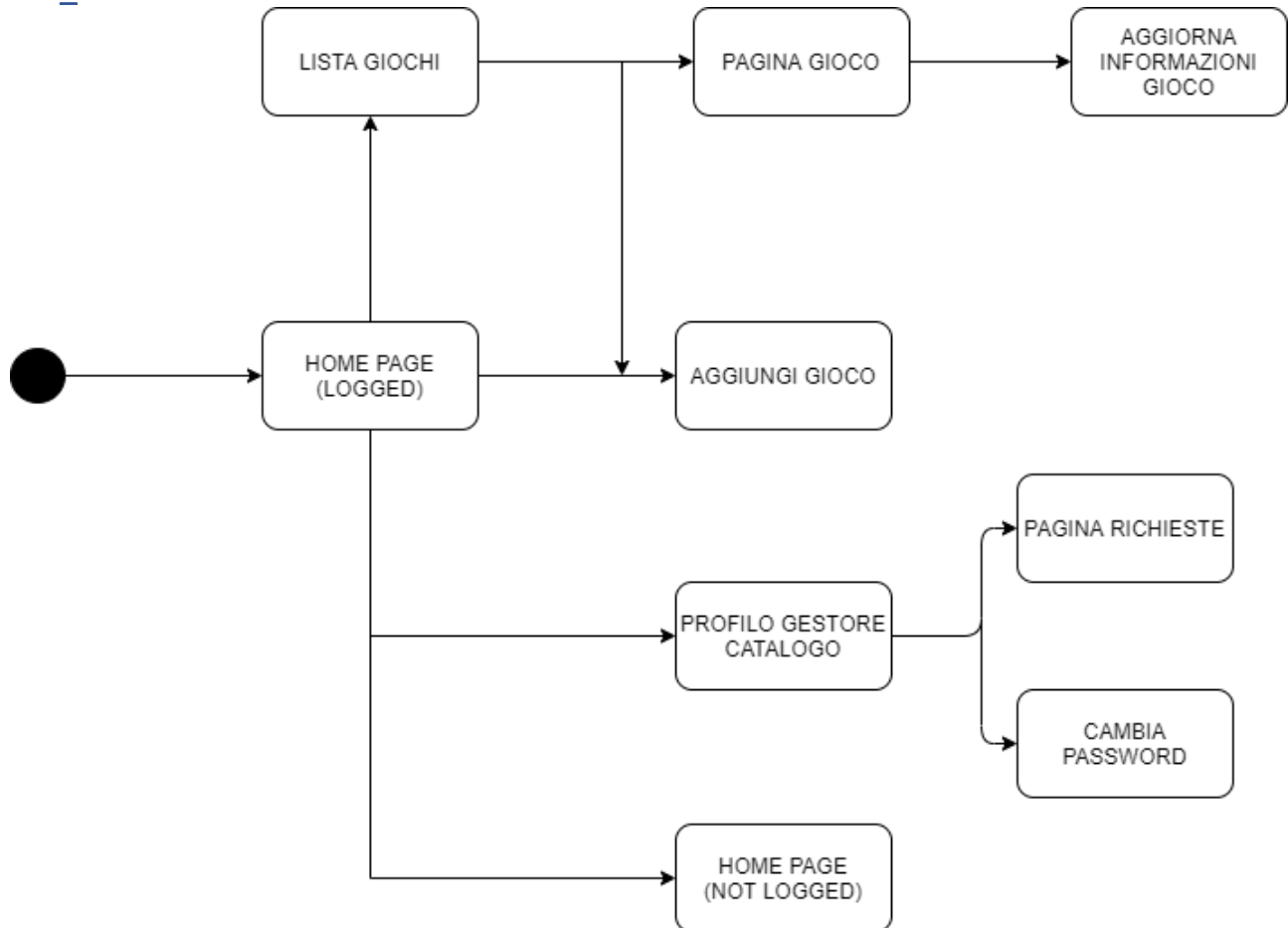
-AD\_2



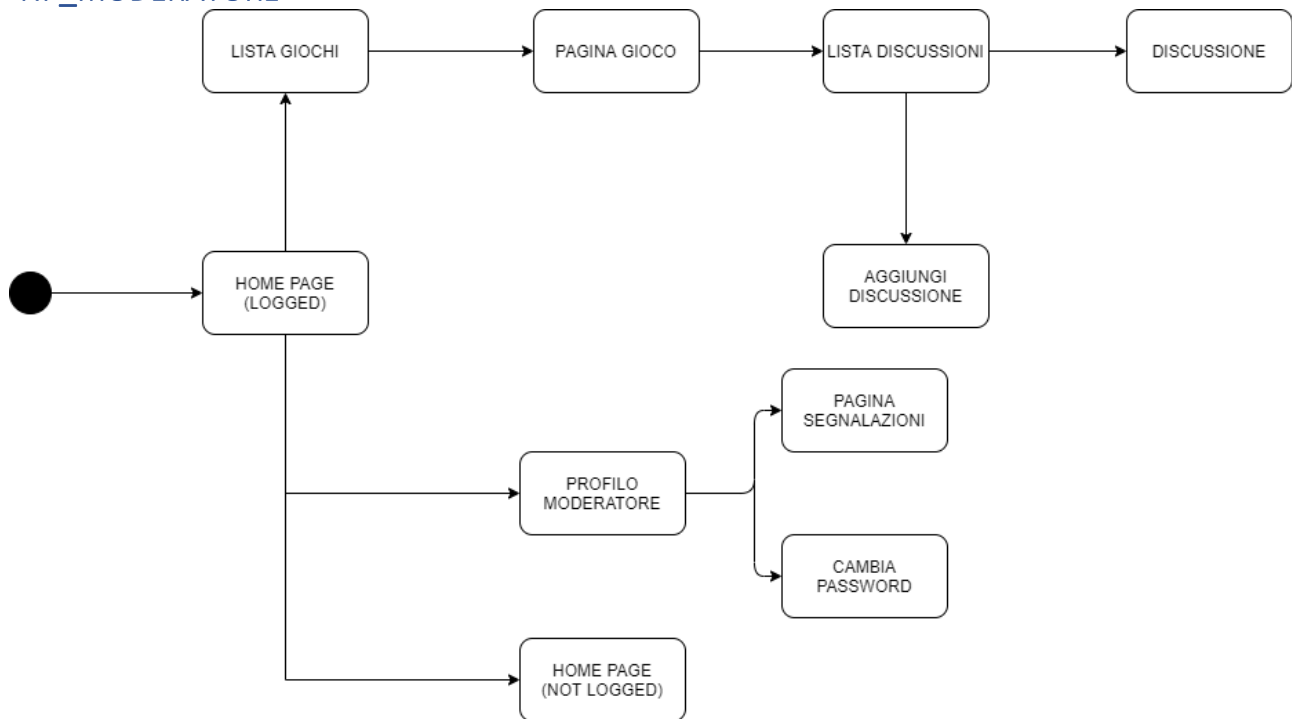
### 3.4.5 User Interface

#### 3.4.5.1 Navigation Paths

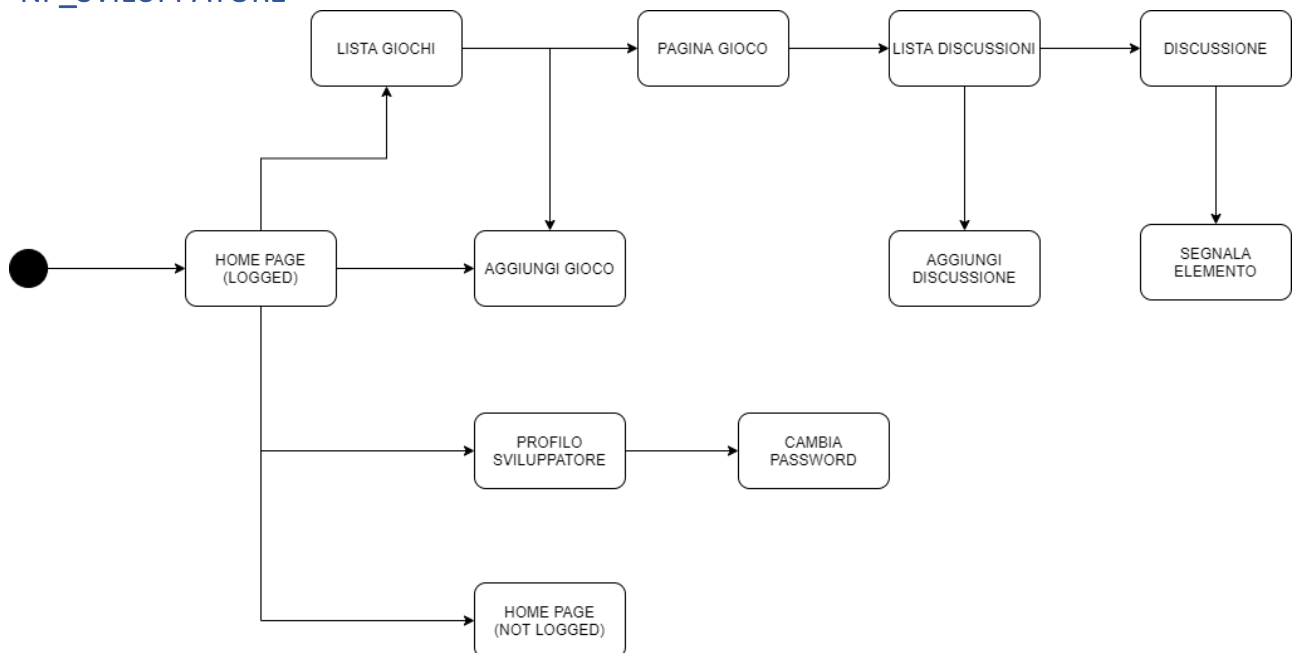
##### -NP\_GESTORE



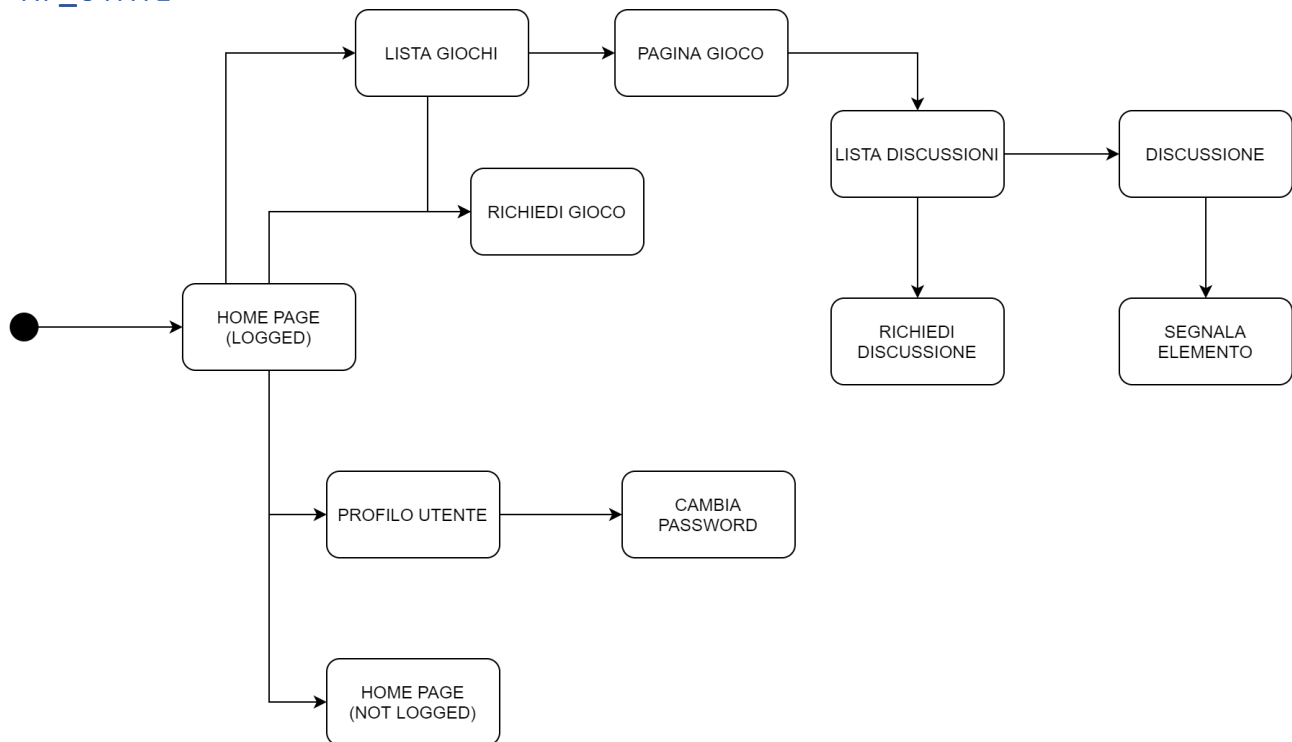
### -NP\_MODERATORE



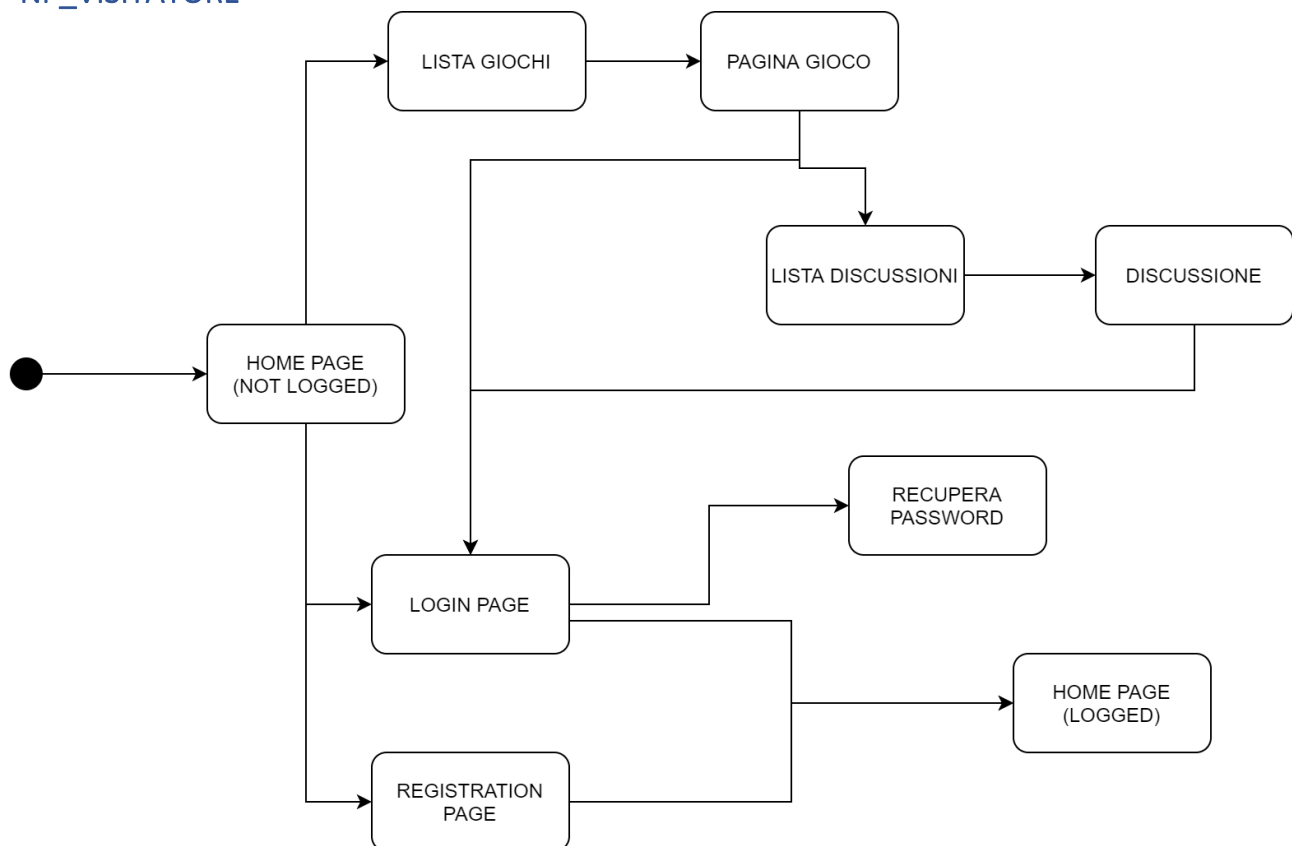
### -NP\_SVILUPPATORE



-NP\_UTNTE

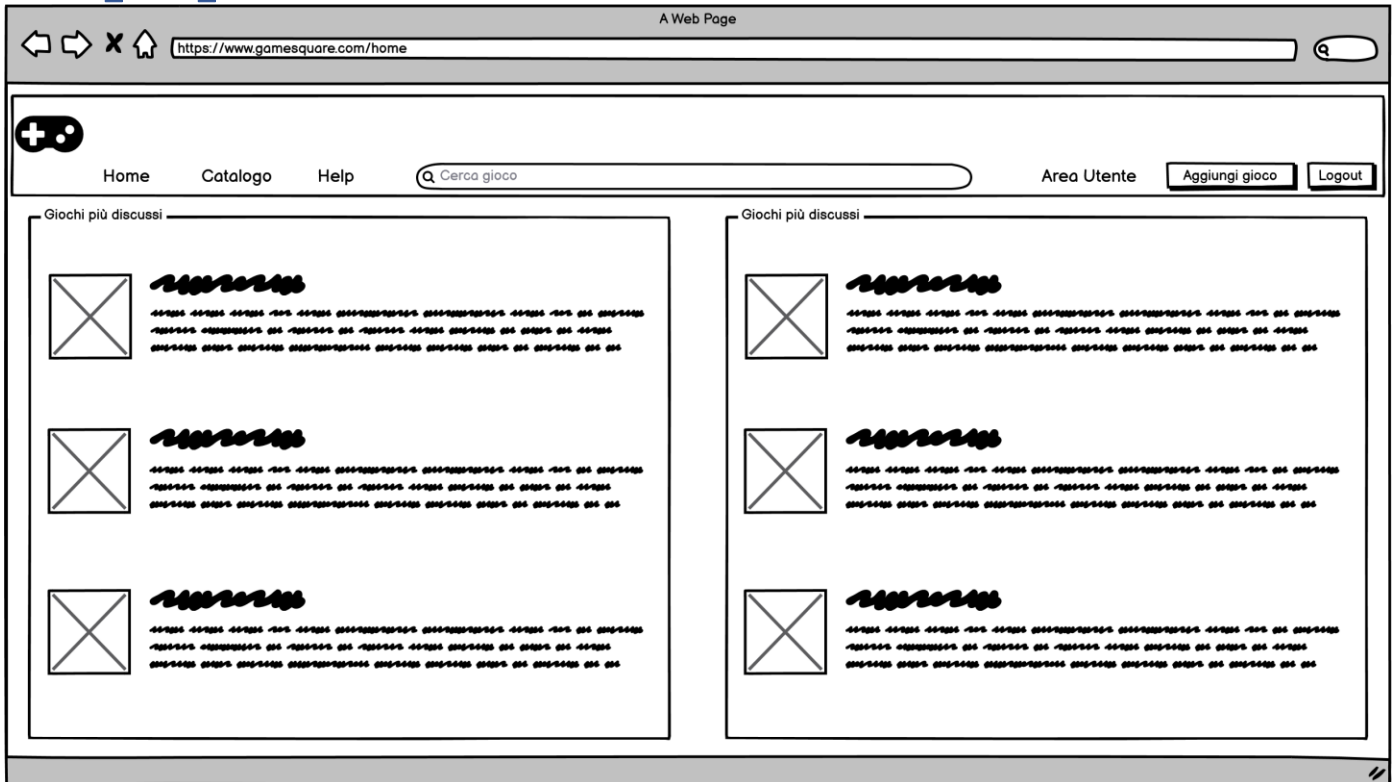


-NP\_VISITATORE

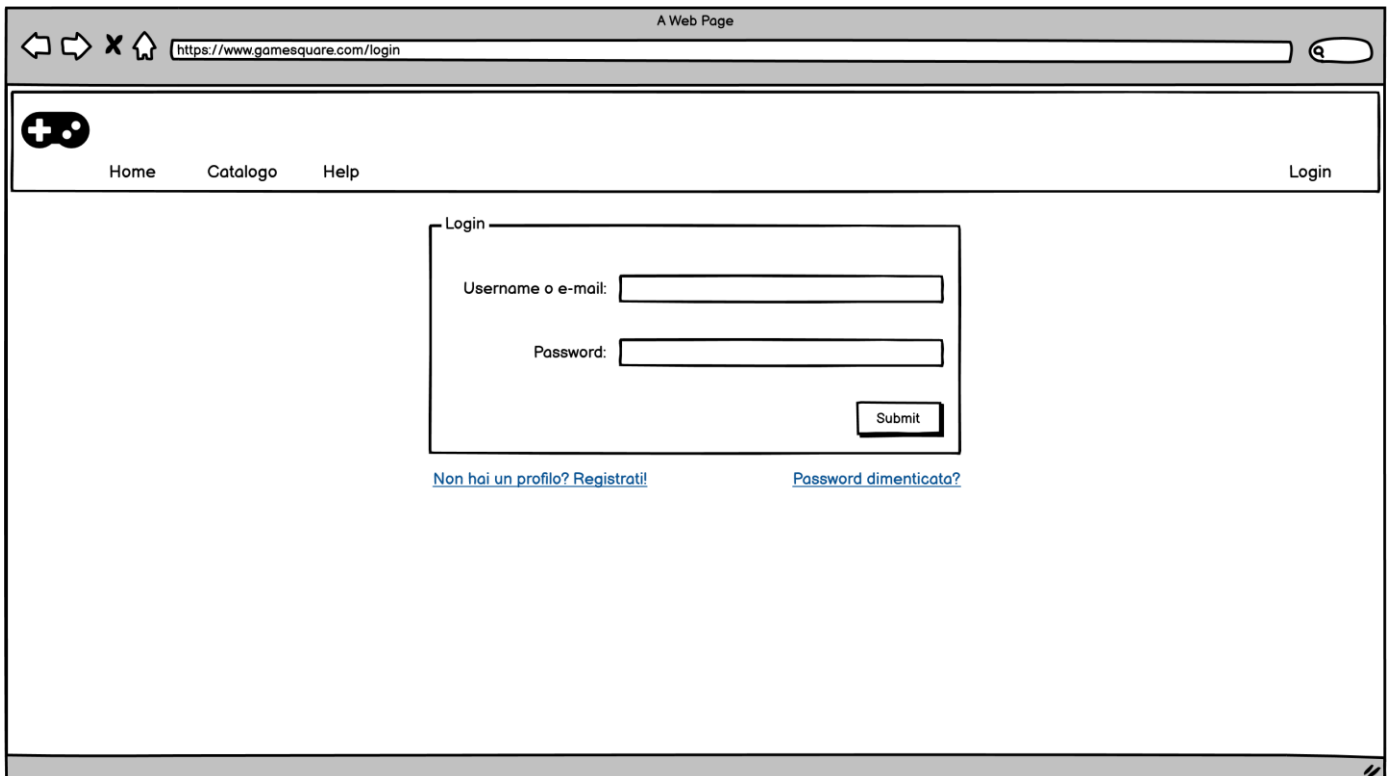


### 3.4.5.2 Mock-Ups

#### -HOME\_PAGE\_LOGGED



#### -LOGIN



## -REGISTRAZIONE

A Web Page

https://www.gamesquare.com/registration

Home Catalogo Help Login

Registrazione

Username:

E-Mail:

Password:

Conferma password:

☐ Accetta termini e condizioni

Submit

## -PAGINA\_GIOCO

A Web Page

https://www.gamesquare.com/games/unVideogioco

Home Catalogo Help Area Utente Logout

Nome Gioco

Altre info:

Image

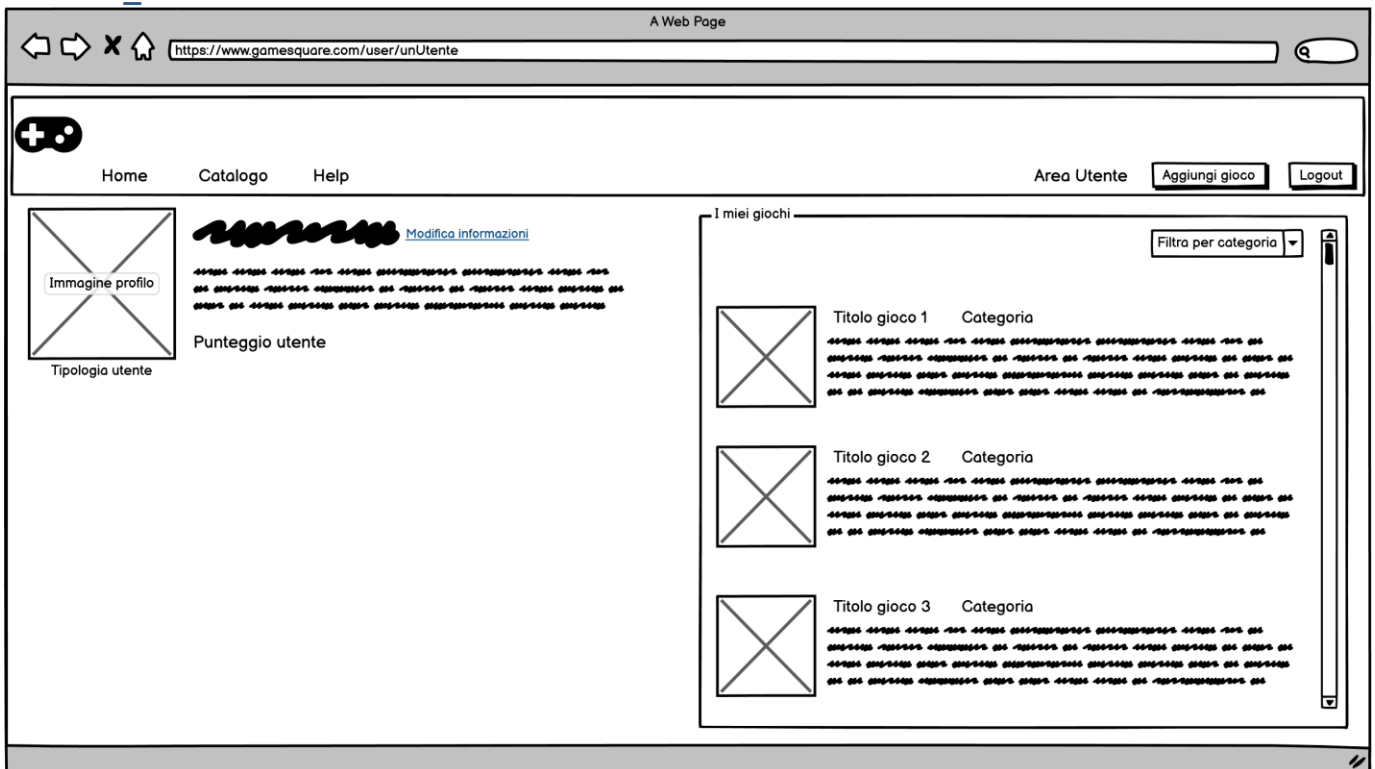
Aggiungi alla lista

Vota

Anteprima Discussioni

[Vai alle Discussioni](#)

## -PAGINA\_UTENTE



### 3.5 Glossario dei termini

Nome	Definizione
Gioco	Un videogioco memorizzato nel sistema i cui dati possono essere visualizzati dall'applicazione.
Thread	Un post, un annuncio o una discussione avviata nell'applicazione per un determinato gioco.
Lista	Un insieme di giochi appartenenti ad un utente iscritto al sito e catalogati in base al loro livello di completamento.
Voto	Una valutazione in decimi da parte di un utente per un determinato gioco.
Utente Standard	Utente comune iscritto al sito, può gestire la sua lista, valutare i giochi e partecipare a discussioni.
Game Developer	Uno sviluppatore di videogiochi, che può aggiungere liberamente giochi e thread all'applicazione.
Moderatore	Un utente di GameSquare che si occupa della moderazione dell'aspetto social del sito, aggiungendo/rimuovendo thread e

	accettando richieste per la loro pubblicazione.
Gestore Catalogo	Un utente di GameSquare che si occupa esclusivamente della gestione dei giochi nel sito, aggiungendoli, modificandoli e accettando richieste per la loro aggiunta.