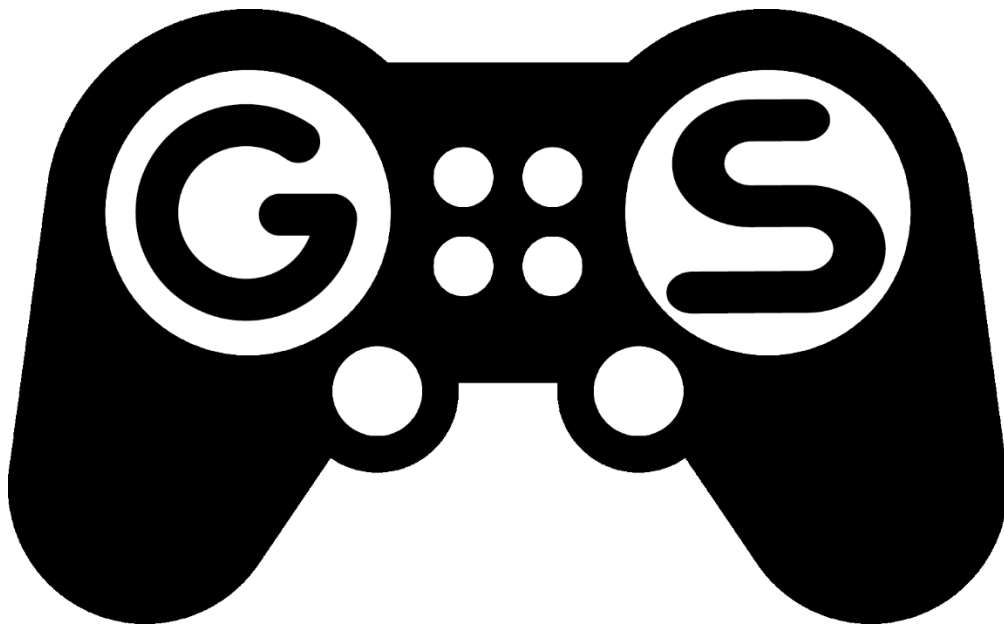


Problem Statement

Progetto GameSquare



Francesco Galasso 0512105314

Cosimo Botticelli 0515105460

Aniello Pio La Pietra 0512105716

Sommario

1. Problema	3
Obiettivi e criteri di successo	3
2. Proposta	3
3. Scenari	4
4. Requisiti	6
RF_AUT: AUTENTICAZIONE	6
RF_USER: CONTRIBUTI UTENTE	6
RF_NAV: NAVIGAZIONE	6
RF_ADMIN: AMMINISTRAZIONE	7
4.2.1 Usabilità	7
4.2.2 Affidabilità	7
4.2.3 Prestazioni	7
4.2.4 Manutenibilità	7
4.2.5 Implementazione	8
4.2.6 Interfaccia	8
4.2.7 Packaging	8

1. Problema

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, gli eSports e le molte riviste online specializzate.

Con questa crescita, molti fruitori 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.

1.1 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.

2. Proposta

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 fornendo un voto in punti percentuali. 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, questo 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.

3. Scenari

-Scenario 1:

Nome Scenario:ricercaTorneo

Attori Partecipanti: Nico:utente

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 e clicca sulla 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:utente

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:utente

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, il publisher, l'anno di uscita, il genere 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:admin

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.

4. Requisiti

4.1 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_04 – 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 Alta
Il sistema deve permettere all'utente di contribuire a una discussione tramite un commento.
- **RF_USER_03 – Like** – Priorità Medio-Bassa
Il sistema deve permettere all'utente di mettere "mi piace" a un commento.
- **RF_USER_04 – Richiesta Discussione** – Priorità Media
Il sistema deve permettere all'utente di richiedere la creazione di una discussione.
- **RF_USER_05 – Richiesta Aggiunta Gioco** – Priorità Media
Il sistema deve permettere all'utente di richiedere l'aggiunta di un gioco ai gestori del catalogo.
- **RF_USER_06 – 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 Media
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 Media**
Il gestore catalogo deve poter valutare richieste per l'aggiunta di nuovi giochi al sito da parte degli utenti
- **RF_ADMIN_05 – Aggiungi o modifica Gioco – Priorità Media**
Il gestore del catalogo deve poter modificare o aggiungere giochi al sistema.
- **RF_ADMIN_06 – Rimuovi Elemento – Priorità Media**
Il moderatore deve poter rimuovere elementi creati dall'utenza che ritiene non opportuni.

4.2 Requisiti non Funzionali

4.2.1 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.

4.2.2 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.

4.2.3 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.

4.2.4 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.

4.2.5 Implementazione

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

4.2.6 Interfaccia

- Il sistema deve interagire con un database di videogiochi importandone il contenuto.
- Il contenuto del database sarà gestito dalle API fornite dallo stesso.
- Il sito si affiderà a un sito di hosting per essere online.

4.2.7 Packaging

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