System Design Document

GameSquare

Sommario

[1. Introduzione 2](#_Toc63337805)

[**1.1** **Obiettivi del Sistema** 2](#_Toc63337806)

[**1.2** **Design Goals** 3](#_Toc63337807)

[1.2.1 Criteri di performance: 3](#_Toc63337808)

[1.2.2 Criteri di affidabilità: 3](#_Toc63337809)

[1.2.3 Criteri di costi: 3](#_Toc63337810)

[1.2.4 Criteri di manutenzione: 3](#_Toc63337811)

[1.2.5 Criteri di usabilità: 3](#_Toc63337812)

[**1.3** **Design Trade-offs** 3](#_Toc63337813)

[Memoria vs Estendibilità: 3](#_Toc63337814)

1. Introduzione

## **Obiettivi del Sistema**

GameSquare nasce come strumento di supporto all’utenza del medium videoludico. Questa ormai enorme comunità è molto presente su Internet ma non dispone di una piattaforma specializzata e centralizzata dove riunirsi per scambiare opinioni, chiedere consiglio o semplicemente tener traccia dei prodotti consumati e di quelli a cui si è interessati.  
GameSquare può essere usato da chiunque senza bisogno di registrazione, ma l’utilizzo delle sue piene funzionalità è rivolto alle seguenti categorie:  
- Videogiocatori di qualsiasi età e grado di esperienza.  
- Sviluppatori di videogiochi volenterosi di interfacciarsi con la propria clientela.

## **Design Goals**

### 1.2.1 Criteri di performance:

* *Tempo di risposta:* Il sito web deve fornire un tempo di risposta abbastanza basso da poter permettere una fluida navigazione a tutti gli utenti.
* *Memoria:* La memoria fornita dal DB dovrà essere scalabile per accomodare influssi di nuovi utenti e creazione di un numero qualsiasi di nuove entry.

### 1.2.2 Criteri di affidabilità:

* *Disponibilità:* Il sito web dovrà essere online 24/7.
* *Sicurezza e privacy:* Il sito richiederà e-mail e password per la registrazione e successive autenticazioni. Non sarà richiesto nessun tipo di dato sensibile agli utenti.
* *Robustezza:* Input non validi verranno prontamente individuati e bloccati dal sistema, e l’utente verrà notificato dell’errore.
* *Tolleranza ai malfunzionamenti:* Il sistema potrebbe essere soggetto a guasti di vario genere. Fallimenti relativi al database verranno prontamente riparati grazie a backup automatici, mentre fallimenti relativi alla raggiungibilità del sito saranno notificati agli utenti e la loro risoluzione sarà a carica del servizio di hosting.

### 1.2.3 Criteri di costi:

* *Sviluppo:* È stimato un costo complessivo di sviluppo di circa 150 ore (50 ore per ogni Project Member)
* *Mantenimento:* Sono previsti costi monetari per il mantenimento del servizio di hosting e del Database.

### 1.2.4 Criteri di manutenzione:

* *Estendibilità:* Sarà possibile aggiungere nuove funzionalità al sistema, in base alle esigenze dell’utenza o allo sviluppo del mercato videoludico.
* *Portabilità:* La portabilità sarà garantita in quanto l’interazione con il sistema avverrà tramite un browser web.
* *Adattabilità:* Nel caso se ne presentasse la necessità, il sistema potrà essere adattato per accomodare diversi tipi di medium ludici, come giochi da tavolo, visual novels, etc.

### 1.2.5 Criteri di usabilità:

* *Usabilità:* Il sistema è di facile utilizzo e fornisce una guida per l’utente neofita.
* *Utilità:* Il sistema centralizza funzionalità previamente presenti su Internet in maniera frammentata e crea un metodo di discussione immediato e trasparente fra sviluppatore e consumatore.

## **Design Trade-offs**

### Memoria vs Estendibilità:

Le funzionalità del sistema sono fortemente basate su registrazione di nuove entry e catalogazione di quelle esistenti. Di conseguenza verrà data priorità alla scalabilità e all’affidabilità della memoria.