**“Object Oriented Software Design”**

**Course**

**a.a. 2016-2017**

|  |  |
| --- | --- |
| **Team (Name)** | INDIFFERENTE 2.0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Team Members** | | |
| **Name & Surname** | **Matriculation Number** | **E-mail address** |
| Stefano Corsetti |  |  |
| Luca D'Orazio |  |  |
| Tommaso Di Salle |  |  |
| Eugenio Mancini |  |  |

A. Requirements

***A.1 Functional Requirements***

1)Un utente può registrarsi

2)Un utente può visualizzare il proprio profilo che comprende:

-informazioni anagrafiche (Nome, cognome…)

-traguardi conquistati durante le sessioni di gioco

-visualizza timeline con i livelli conquistati e bilancio dei propri punti esperienza

3)Un utente può votare un gioco con un punteggio compreso in un range

4)Un utente può recensire un gioco, quindi esprimere un giudizio positivo o negativo (la recensione è soggetta a moderazione, quindi dovrà essere approvata da moderatore1 e/o moderatore 2 del sistema)

5)Un utente può effettuare una sessione di gioco e collezionare punti esperienza

6)Un utente può collezionare trofei relativi ai giochi(al completamento di un livello l’utente riceverà un trofeo che sarà associato ad ogni livello [1,1])

***A.2 Non Functional Requirements***

1)Sicurezza

2)Usability

***A.5 Prioritization***

*Requisiti listati secondo ordine di priorità.*

|  |  |
| --- | --- |
| Sessione Gioco | HIGH |
| Login | HIGH |
| Recensione | MEDIUM |
| Votazione | MEDIUM |
| Visualizzazione profilo | LOW |

***A.6 Use Case***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* figura use case \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

***A.7 Descrizione - Use Case***

***\*\*\*\*\*\****

B. System Design

Definire gli obiettivi di design, decomporre il sistema, selezionare le strategie per la costruzione del sistema, definire l’architettura software del sistema, scegliere design patterns.

*Documenti richiesti: (2.1) modello dell’architettura software (o più modelli con diverso grado di dettaglio), (2.2) descrizione dell’architettura, (2.3) descrizione delle scelte e strategie adottate (compresi design patterns)*

***B.1 Component Diagram***

***\*\*\*\*\*\*\*figura component\*\*\*\*\****

***B.2 Descrizione Architettura - Component Diagram***

Nel design del sistema abbiamo utilizzato un architettura client/server. La componente UserInterface(U.I.) richiede dei servizi alla componente Server che risponderà alle richieste interrogando la componente DB. Quindi ci sono 3 macro: U.I., Server e DB.

***B.3 Descrizione scelte e strategie adottate***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****

C. Software/Object Design

Definire gli oggetti del dominio, definire in modo dettagliato componenti, classi, interfacce e membri. Documenti richiesti: (3.1) modelli rappresentanti l’object design con classi, interfacce e membri, (3.2) descrizione dei dettagli di design scelti.

***C.1 Class Diagram***

***\*\*\*\*\*\*\* FIGURA CLASS \*\*\*\*\*\*\****

***C.2 Sequence Diagram***

***\*\*\*\*\*figura sequence\*\*\*\*\****

***C.3 Descrizione dettagli design scelti***

***\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\****