



ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Corso di Laurea in Informatica per il Management
Progetto Ingegneria del Software
Anno Accademico 2023/2024

PROGETTO SVOLTO DA:

Muscarello Gaetano, 0001049559

Samorè Martina, 0001020045

Trotta Andrea, 0001049838

Sommario

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA.....	1
Design Model.....	3
Modello di Dominio.....	3
Diagramma dei casi d'uso.....	3
Descrizione casi d'uso.....	4
Burn down chart.....	11
Manuale dello Sviluppatore.....	12
Introduzione.....	12
Stack Tecnologico.....	12
Struttura del progetto.....	12
Installazione.....	13
Gestione del Database.....	14
Testing del codice.....	15
Manuale Utente.....	16
Login.....	16
Registrazione.....	16
Home.....	18
Scrivi storia.....	19
Aggiungi Scenario.....	20
Aggiungi Opzione.....	20
Ricerca Storia.....	21
Gioca Storia.....	23
Profilo.....	25
Le mie storie.....	25
Le mie Partite.....	27
Diario del Progetto.....	29
Organizzazione del lavoro.....	29
Sprint.....	29
Glossario.....	50

Design Model

Modello di Dominio

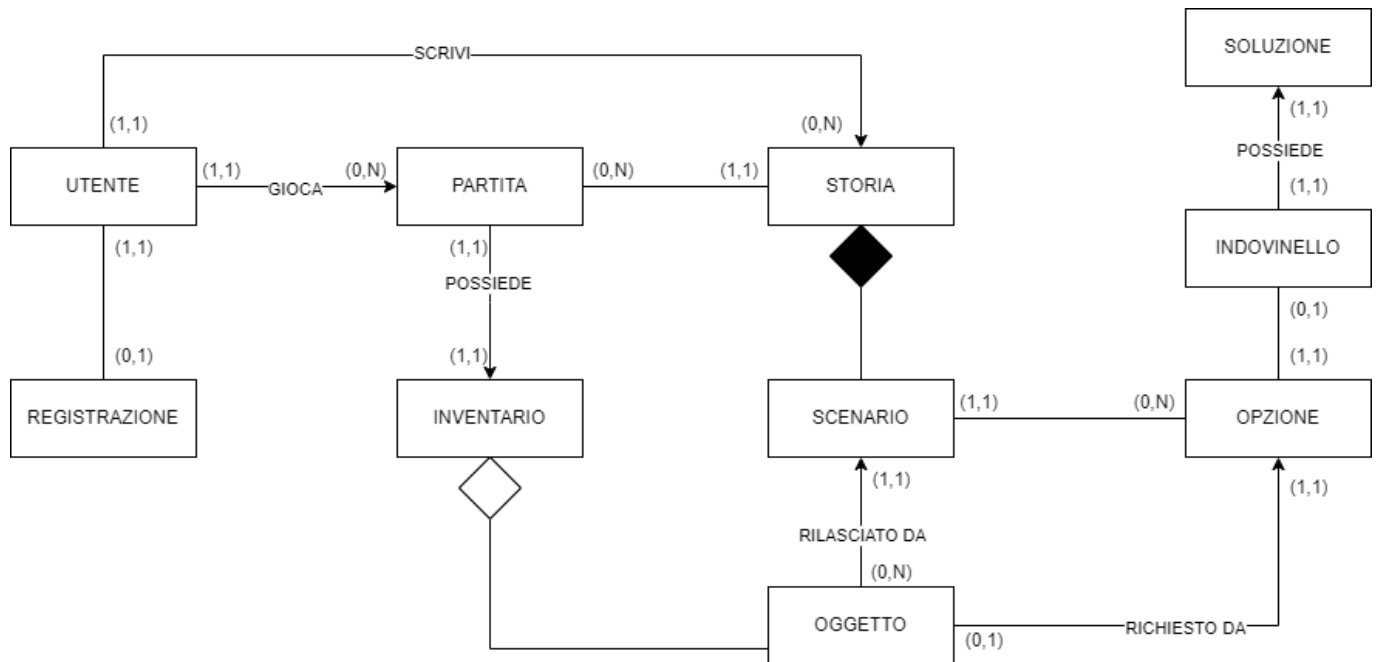
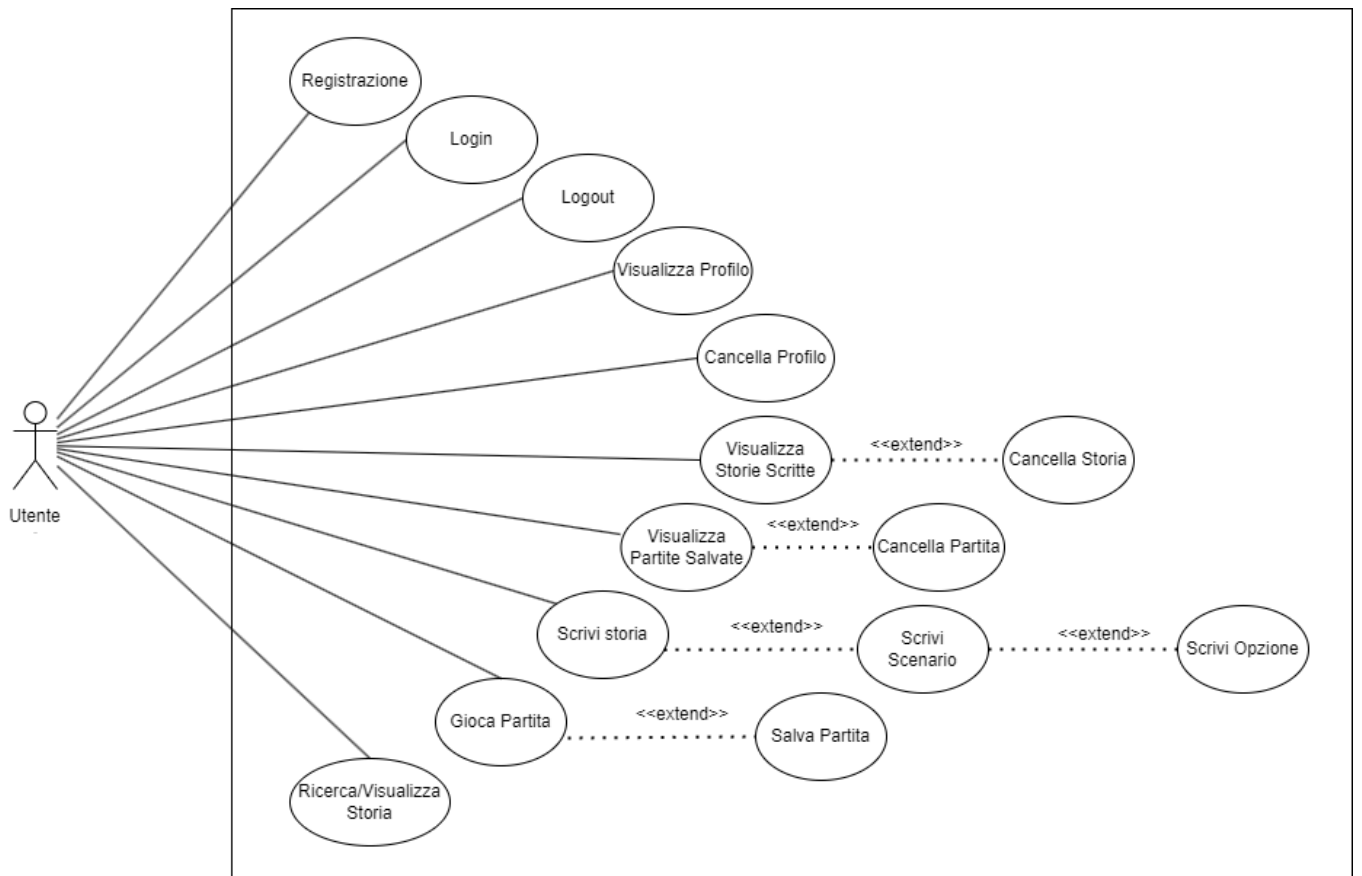


Diagramma dei casi d'uso



Descrizione casi d'uso

Registrazione

ID: UC1 - Registrazione

Attori: Utente

Precondizioni:

- Non presente

Main Sequence:

1. Utente accede alla sezione per la registrazione
2. Sistema mostra schermata di inserimento credenziali
3. Utente inserisce dati
4. Sistema mostra 'Registrazione avvenuta'

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Utente è libero di accedere alle funzioni della piattaforma

Login

ID: UC2 - Login

Attori: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main Sequence:

1. Utente accede a sezione 'Login'
2. Sistema mostra schermata inserimento credenziali
3. Utente inserisce credenziali

Alternative Sequence:

1. Utente accede a sezione 'Login'
2. Sistema mostra schermata inserimento credenziali
3. Utente inserisce credenziali errate
4. Sistema mostra messaggio: 'Username o password non corretti'
5. Utente effettua registrazione

Postcondizioni:

- Utente accede alle funzioni della piattaforma

Logout

ID: UC3 - Logout

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Profilo'
2. Sistema mostra schermata 'Profilo'
3. Utente seleziona 'Logout'

Postcondizioni:

- Utente disconnesso dalla piattaforma

Visualizza Profilo

ID: UC4 - Visualizza Profilo

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Profilo'
2. Sistema mostra schermata 'Profilo'

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Non presente

Cancella Profilo

ID: UC5 - Cancella Profilo

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main sequence:

1. Utente seleziona 'Profilo'
2. Sistema mostra schermata 'Profilo'
3. Utente seleziona 'Elimina Account'

4. Sistema mostra messaggio di conferma
5. Utente conferma cancellazione del profilo
6. Sistema mostra messaggio 'Utente eliminato con successo!'

Alternative Sequence:

1. Utente seleziona 'Elimina Account'
2. Sistema mostra messaggio di conferma
3. Utente annulla cancellazione del profilo

Postcondizioni:

- Utente rimosso dalla lista degli utenti registrati

Visualizza Storie Scritte

ID: UC6 - Visualizza Storie Scritte

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Utente deve aver scritto una storia

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Le mie Storie'
2. Sistema mostra schermata 'Le mie Storie'

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Non presente

Cancella Storia

ID: UC7 - Cancella Storia

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Utente deve aver salvato la storia

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Elimina Storia'
2. Sistema mostra messaggio di conferma
3. Utente conferma cancellazione

4. Sistema mostra cancellazione avvenuta con successo

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Storia non più disponibile nel catalogo

Visualizza Partite Salvate

ID: UC8 - Visualizza Partite Salvate

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Utente deve salvato una partita

Main Sequence:

5. Utente seleziona 'Le mie Partite'
6. Sistema mostra schermata 'Le mie Partite'

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Non presente

Cancella Partita

ID: UC9 - Cancella Partita

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Utente deve aver salvato la storia

Main Sequence:

7. Utente seleziona 'Cancella Partita'
8. Sistema mostra messaggio di conferma
9. Utente conferma cancellazione
10. Sistema mostra cancellazione avvenuta con successo

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Storia non più disponibile per essere giocata

Scrivi storia

ID: UC10 - Scrivi storia

Attori: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Scrivi storia'
2. Sistema mostra schermata scrittura storia
3. Utente inserisce scenario iniziale

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Storia aggiunta al catalogo delle storie da giocare

Scrivi scenario

ID: UC11 - Scrivi scenario

Attori: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Utente ha creato scenario iniziale

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Aggiungi Scenario'
2. Sistema mostra schermata 'Aggiungi Scenario'
3. Utente inserisce dati scenario
4. Utente salva scenario

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Scenario aggiunto alla storia

Scrivi Opzione

ID: UC12 - Scrivi Opzione

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente ha aggiunto scenario

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Aggiungi Opzione'
2. Sistema mostra schermata 'Aggiungi Opzione'
3. Utente inserisce dati opzione
4. Utente salva opzione

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Opzione aggiunta allo scenario

Gioca Partita

ID: UC13 - Gioca Partita

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato
- Storia deve essere giocabile

Main Sequence:

1. Utente accede alla sezione 'Gioca Storia'
2. Sistema mostra storie disponibili
3. Utente seleziona storia da giocare
4. Sistema mostra schermata di gioco

Loop

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">5. Utente legge scenario iniziale6. Utente prende decisioni o risponde a indovinello7. Sistema mostra scenario seguente8. Utente raggiunge scenario finale |
|---|

Alternative Sequence

- Non presente

Postcondizioni:

- Non presente

Salva Partita

ID: UC14 - Salva Partita

Attore: Utente

Precondizioni

- Utente deve essere registrato
- Utente deve aver iniziato una partita

Main Sequence:

1. Utente seleziona 'Salva Partita'
2. Sistema mostra messaggio di conferma
3. Utente conferma salvataggio
4. Sistema mostra salvataggio avvenuto con successo

Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Storia disponibile per essere giocata dal punto in cui è avvenuto il salvataggio.

Ricerca/Visualizza Storia

ID: UC15 - Ricerca/Visualizza Storia

Attore: Utente

Precondizioni:

- Utente deve essere registrato

Main Sequence:

1. Utente accede alla sezione 'Gioca Storia'
2. Sistema mostra storie disponibili
3. Utente inserisce dati della storia che desidera visualizzare
4. Sistema mostra storia

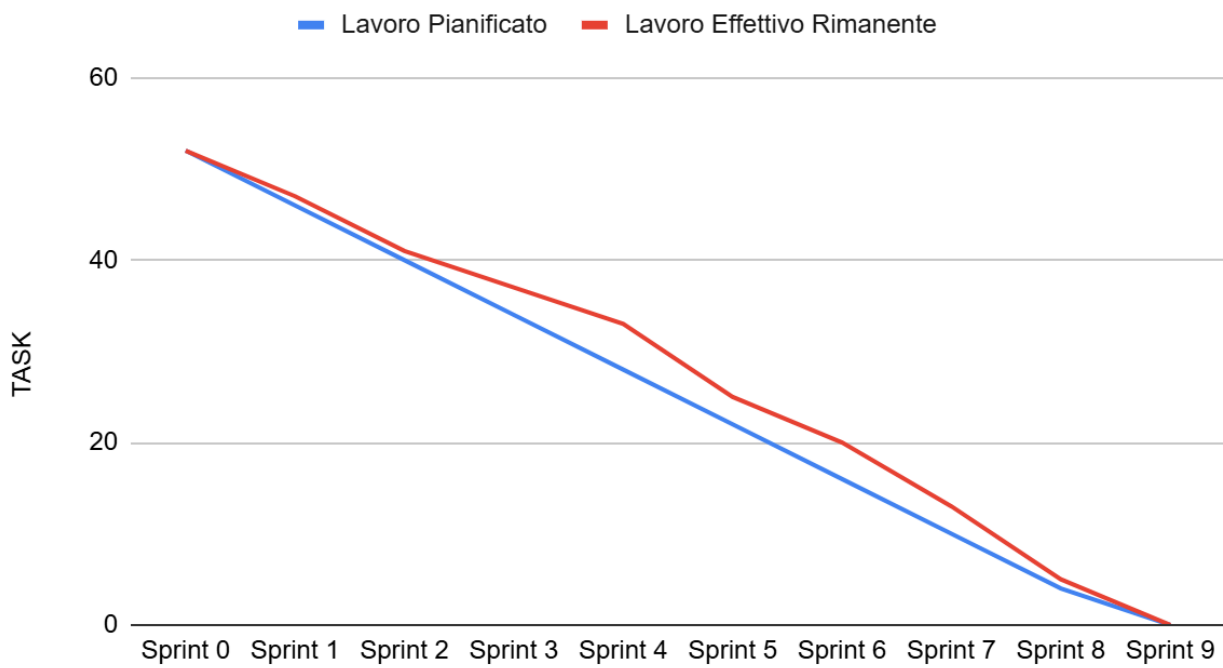
Alternative Sequence:

- Non presente

Postcondizioni:

- Non presente

Burn down chart



Manuale dello Sviluppatore

Introduzione

Questo progetto è un sistema software progettato per la gestione delle storie interattive e degli elementi a esse associati come scenari e partite.

Il seguente manuale permette di comprendere come le varie componenti del progetto siano state sviluppate e testate oltre a una guida sulla configurazione del progetto nel proprio ambiente di sviluppo.

Stack Tecnologico

Per la realizzazione del progetto sono state utilizzate diverse tecnologie con lo scopo di garantire efficienza e modularità. Ecco lo stack tecnologico utilizzato:

- **Java:** Linguaggio di programmazione utilizzato per lo sviluppo (raccomandata una versione del *JDK* pari o superiore alla versione 22).
- **Spring Boot:** Framework java utilizzato per lo sviluppo di applicazioni web. Spring Boot semplifica la configurazione e l'esecuzione dell'applicazione.
- **Maven:** Utilizzato come sistema di gestione delle dipendenze e per la costruzione del progetto.
- **MapDB:** Libreria java utilizzata come database integrato per memorizzare dati all'interno dell'applicazione. Fornisce un sistema di archiviazione leggero e performante, adatto a gestire i dati delle storie create e delle partite giocate da ogni utente.
- **IDE compatibile con Java:** Il progetto richiede un ambiente di sviluppo che supporti Java, come Visual Studio Code, Eclipse o IntelliJ, per facilitare lo sviluppo e il debugging del codice.
- **Git:** Sistema di controllo di versione distribuito che viene utilizzato per tracciare le modifiche al codice e facilitare la coordinazione del lavoro tra sviluppatori. Integrato con GitHub per la gestione remota del repository e per favorire la collaborazione e il code review.
- **GitHub:** Piattaforma di hosting per repository Git che consente la collaborazione tra gli sviluppatori, gestione e condivisione del file sorgente facilitando inoltre il tracciamento delle modifiche.
- **Draw.io:** Strumento di diagrammazione online utilizzato per creare diagrammi e schemi, utile per visualizzare architetture e flussi di lavoro nel progetto.
- **JUnit:** Utilizzato per scrivere e gestire i test di unità dell'applicazione, assicurando che le funzionalità siano testate in modo sistematico e affidabile.

Struttura del progetto

Il progetto segue il pattern architetturale *MVC* (Model-View-Controller), che consente di separare le responsabilità tra la logica di business, la presentazione e il controllo delle interazioni dell'utente.

La struttura del progetto prevede, per le classi Java, tre directory: **Controller**, **Model** e **Service**.

- **Controller:** sono presenti le classi di controllo che gestiscono le richieste degli utenti e comunicano con i servizi e i modelli per elaborare i dati e restituire le risposte appropriate.

- **Model:** sono presenti le classi che rappresentano le entità e le configurazioni del progetto.
- **Service:** sono presenti le classi di servizio che implementano la logica di business e gestiscono le interazioni tra i controllori e i modelli.

Per le view è presente la directory *'resources'*, dove sono presenti le pagine *HTML*. Queste pagine costituiscono l'interfaccia utente dell'applicazione, e la loro struttura visiva è stata arricchita attraverso i fogli di stile *CSS*. Le view interagiscono con i controller per visualizzare i dati dinamicamente e per raccogliere l'input degli utenti.

L'utilizzo del pattern *MVC* garantisce una chiara separazione delle responsabilità, migliorando la chiarezza e la testabilità dell'applicazione.

Installazione

Segui i seguenti passaggi per configurare e avviare il progetto:

1. Clona il repository da GitHub utilizzando il seguente comando da terminale:

- git clone <https://github.com/tanooom/ProgettoIngegneriaMAG.git>

2. Importa il progetto nell'IDE scelto

- *IntelliJ IDEA*
 - Vai su *File* → *Open..* e seleziona la cartella del progetto clonato
- *Eclipse*
 - Vai su *File* → *Import...*, seleziona *'Existing Maven Projects'*, quindi scegli la cartella del progetto clonato
- *Visual Studio Code*
 - Vai su *File* → *Open Folder...* e seleziona la cartella del progetto clonato.
 - Assicurati di aver installato le seguenti estensioni:
 - *'Java Extension Pack'*
 - *'Maven for Java'*
 - *'Spring Initializer Java Support'*
 - *'Spring Boot Tools'*
 - *'Spring Boot Dashboard'*
 - *'Spring Boot Extension Pack'*
 - *'PowerShell'*

3. Configura il JDK

Assicurati di avere una versione del JDK pari o superiore a JDK 22.

- Per verificare la versione del JDK installata eseguire il seguente comando sul terminale:
 - `java -version`
- Se la versione installata è inferiore, è possibile scaricare e installare la versione aggiornata del JDK dal seguente [link](#).
- Dopo aver installato il JDK corretto, configura il tuo IDE per utilizzare la versione corretta:

- IntelliJ IDEA: Vai su *File* → *Project Structure* → *Project* , seleziona il JDK 22 o superiore.
- Eclipse: Vai su *Window* → *Preferences* → *Java* → *Installed JREs*, aggiungi il JDK 22 o superiore.
- Visual Studio Code: Assicurati che l'estensione Java utilizzi la versione corretta.

4. *Installare le dipendenze*

Utilizzare il sistema di build Maven per l'installazione delle dipendenze.

5. *Esegui l'applicazione*

Una volta eseguiti i passaggi sopra descritti, sarà sufficiente aprire la cartella del progetto, selezionare il file *'Application.java'*, e fare clic su *'Run'* per avviare l'applicazione. Successivamente, aprire il proprio browser (si consiglia l'utilizzo di Google Chrome per una migliore esperienza) e digitare nella barra di ricerca il seguente indirizzo <http://localhost:8080>. Questo link porterà alla pagina di login della piattaforma.

Gestione del Database

Per la gestione del database e l'esportazione dei dati in formato *JSON*, sarà necessario l'utilizzo della *'Powershell'*. Tutti i dati esportati potranno essere consultati direttamente nel file *'backup.json'*.

Ecco di seguito i comandi per le operazioni eseguibili sul database:

- ***Per aggiornare il file JSON del database:***
curl "http://localhost:8080/export?filePath=backup.json"
- ***Rimuovere un Utente***
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteUser?username=esempio"
Sostituire al posto di 'esempio' l'username dell'utente che si vuole rimuovere
- ***Rimuovere tutti gli Utenti***
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllUsers"
- ***Rimuovere una specifica opzione***
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteOption?id=124"
Sostituire '124' con l'id dell'opzione che si vuole eliminare
- ***Rimuovere tutte le opzioni***
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllOptions"
- ***Rimuovere uno scenario specifico***
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteScenario?id=124"
Sostituire '124' con l'id dello scenario che si vuole eliminare

- **Rimuovere tutti gli scenari**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllScenari"
- **Rimuovere una storia specifica**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteStoria?id=124"
Sostituire '124' con l'id della storia che si vuole eliminare
- **Rimuovere tutte le storie**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllStories"
- **Rimuovere tutte le partite (vengono cancellati anche tutti gli inventari)**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllPartite"
- **Rimuovere tutti gli inventari**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteAllInventari"
- **Cancellare il database**
Invoke-RestMethod -Method Delete -Uri "http://localhost:8080/deleteDatabase"

Testing del codice

I test di unità, implementati con JUnit, hanno lo scopo di garantire la qualità del codice, verificando il corretto funzionamento delle classi e dei metodi. Essi contribuiscono a una maggiore stabilità e affidabilità dell'applicazione, assicurando che ogni componente del sistema operi come previsto. Inoltre, i test hanno facilitato l'identificazione e la correzione precoce di eventuali errori, evitando che si presentassero problematiche nelle fasi di integrazione e produzione, dove le correzioni sarebbero state sicuramente più costose e complesse da svolgere.

Manuale Utente

Questo manuale fornisce una guida chiara, semplice e dettagliata all'utilizzo del nostro sistema, rivolgendosi sia ad utenti esperti che a quelli meno esperti. Seguendo le istruzioni riportate, l'utente sarà in grado di sfruttare al meglio tutte le funzionalità offerte, giocare e gestire le storie interattive in modo facile e intuitivo.

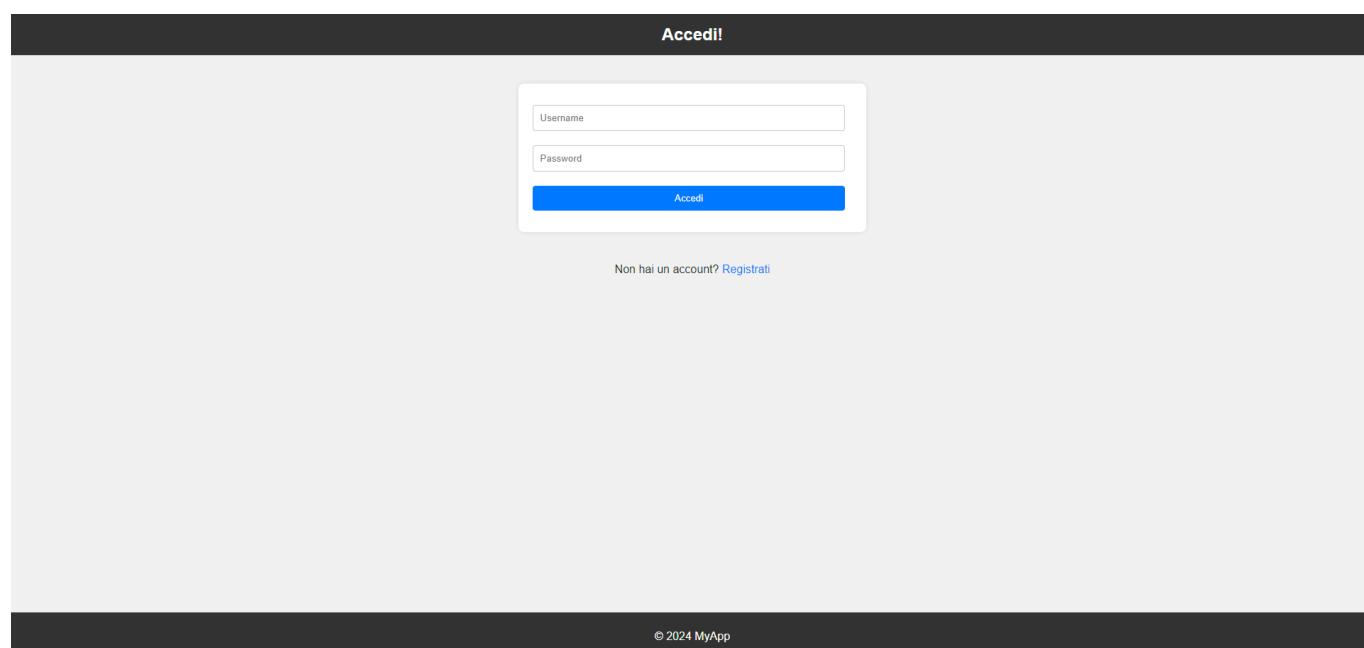
Login

La prima sezione che viene visualizzata accedendo al sistema è quella dedicata al **Login**. Da qui, l'utente può accedere al proprio profilo ed iniziare ad utilizzare le varie funzionalità offerte dalla piattaforma.

Come effettuare il Login

1. Inserire il proprio Username e la propria Password: l'utente dovrà utilizzare le stesse credenziali utilizzate durante la registrazione alla piattaforma.
2. Dopo aver inserito i dati richiesti, cliccare sul pulsante *Accedi* per completare l'accesso.

Se l'utente non dispone ancora di un account, basterà cliccare su 'Registrati' in modo da essere reindirizzati alla pagina di registrazione.



Registrazione

Sezione a cui si accede da quella di *Login* e permette la registrazione alla piattaforma.

Come effettuare la Registrazione

1. Inserire i dati personali nel modulo di registrazione:
 - a. Nome

- b. Cognome
 - c. Email
 - d. Username
 - e. Password
2. Cliccare sul pulsante ‘Registrati’: Dopo aver inserito tutte le informazioni richieste, premere il pulsante ‘Registrati’ per completare la procedura d’iscrizione.

Nota bene:

- La piattaforma non accetterà alcuna mail in cui non verrà incluso il carattere ‘@’

The screenshot shows a registration form with a text input field containing the text "marioro". Below the field, a validation error message is displayed in a light gray box with a yellow warning icon: "Aggiungi un simbolo '@' nell'indirizzo email. In 'marioro' manca un simbolo '@'." The label "Username" is visible to the left of the input field.

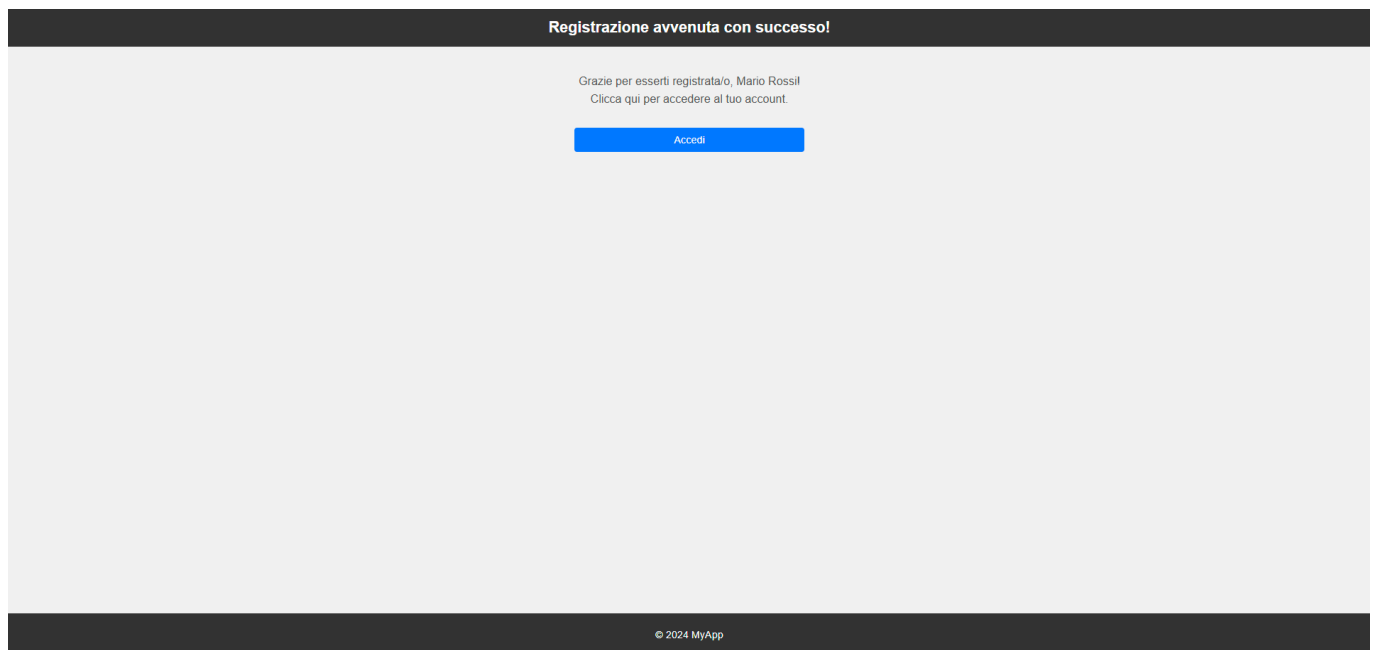
- La password deve contenere almeno 8 caratteri, inclusa una lettera maiuscola e una minuscola. La piattaforma non accetterà delle password che non rispettano il formato richiesto.

The screenshot shows a registration form with a password input field. A validation error message is displayed in a light gray box with a yellow warning icon: "Rispetta il formato richiesto. La password deve contenere almeno 8 caratteri, inclusa una lettera maiuscola e una minuscola". The input field contains a masked password represented by dots.

Nel caso in cui l’utente sia già registrato, al di sotto del modulo di registrazione, è presente un link per tornare alla pagina di *Login*.

The screenshot shows the full registration page. At the top, there is a dark header with the text "Registrati!". Below the header, there is a white registration form with the following fields: "Nome", "Cognome", "Email", "Username", and "Password". A blue "Registrati" button is located at the bottom of the form. Below the form, there is a link that says "Hai già un account? [Accedi](#)". At the bottom of the page, there is a dark footer with the text "© 2024 MyApp".

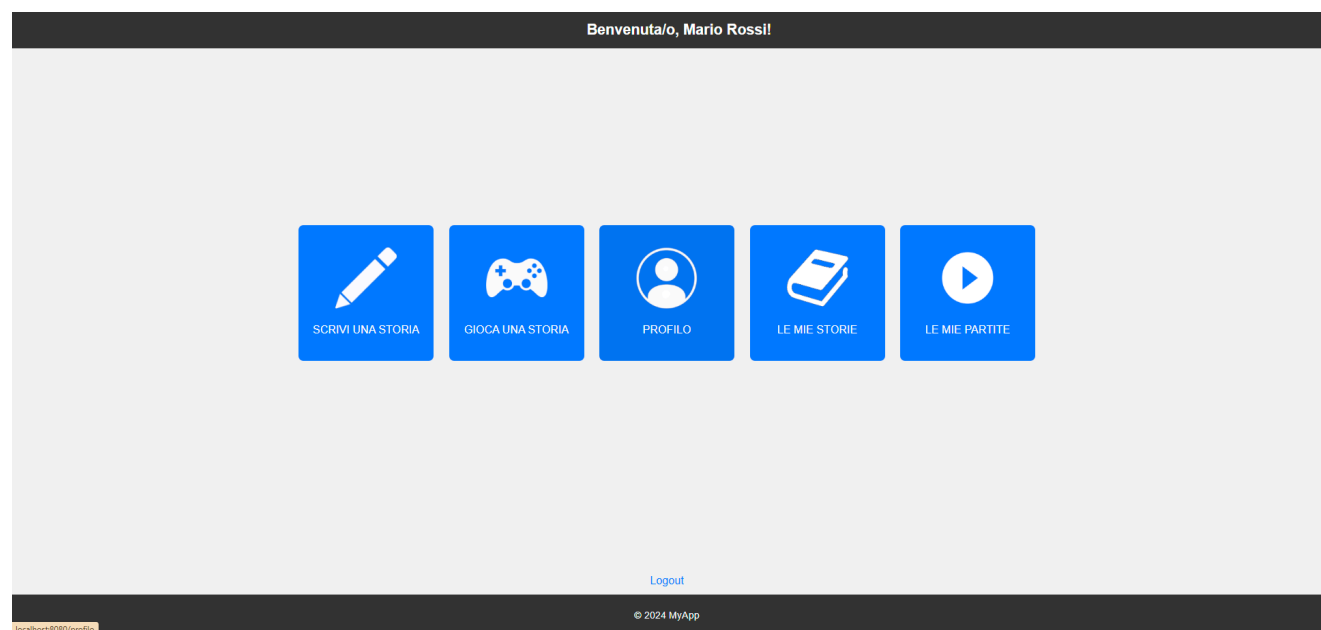
Una volta completata la registrazione, si riceverà conferma dell'avvenuta registrazione e, cliccando sul pulsante "Accedi", si viene reindirizzati alla pagina di login.



Home

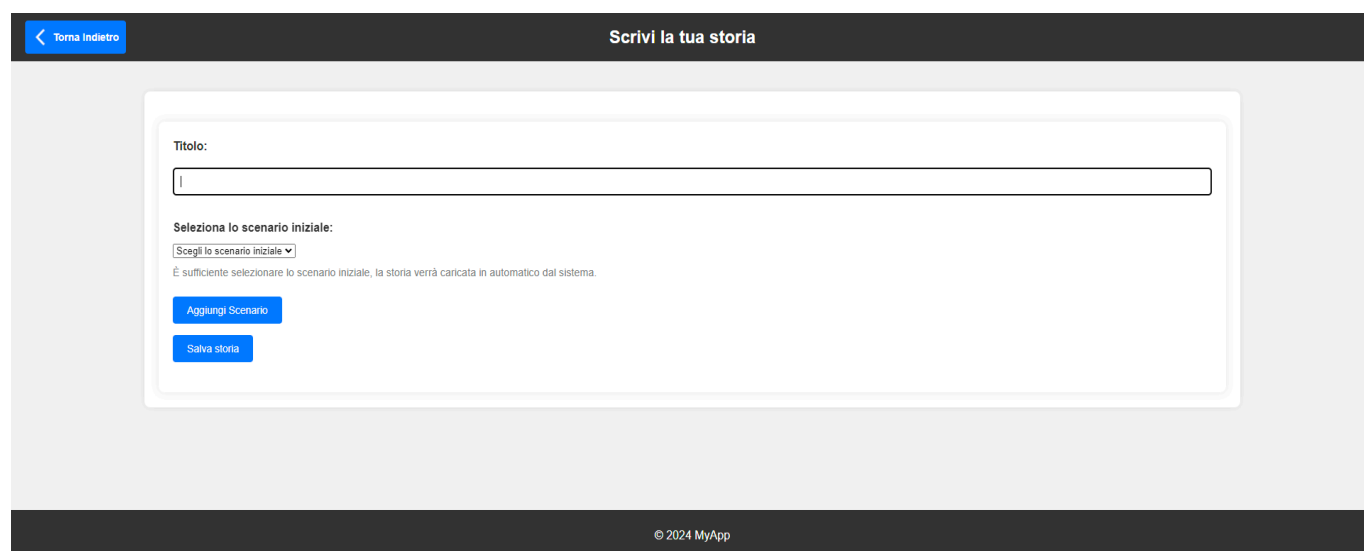
Dopo l'autenticazione, l'utente viene reindirizzato alla home personale, dove avrà accesso a tutte le funzionalità offerte dalla piattaforma.

Inoltre, in fondo alla pagina, cliccando 'Logout', si ha la possibilità di terminare la sessione.



Scrivi storia

Dalla home della piattaforma, cliccando sull'icona 'Scrivi una storia', l'utente viene reindirizzato alla pagina dedicata alla creazione di una nuova storia.



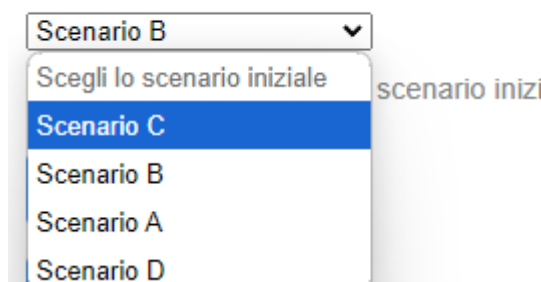
In questa pagina l'utente può:

- **Inserire il titolo** della storia mediante l'apposito campo di testo

Titolo:

- **Selezionare lo scenario iniziale** dal menù a tendina che appare cliccando su 'Scegli lo scenario iniziale'. Come riportato sulla piattaforma, sarà necessario soltanto selezionare lo scenario, la storia verrà caricata in automatico dal sistema.

Seleziona lo scenario iniziale:



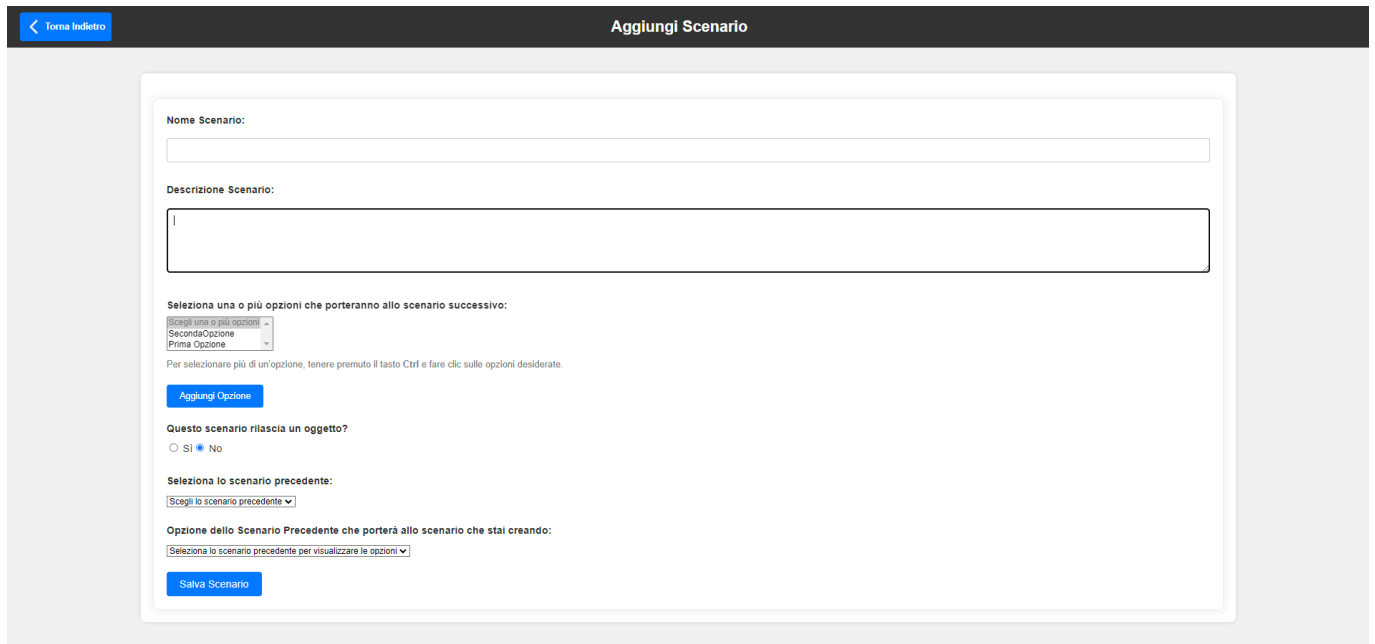
- **Aggiungere uno scenario** alla propria storia mediante l'apposito tasto.
- **Salvare la storia** mediante l'apposito tasto.

Infine, cliccando il tasto 'Torna Indietro', l'utente può ritornare alla homepage in qualsiasi momento.

Nota bene: Assicurarsi di aver salvato la storia prima di tornare alla homepage.

Aggiungi Scenario

La sezione, accessibile esclusivamente da ‘Scrivi una storia’, permette di creare e aggiungere i vari scenari alla propria storia.



Qui, l’utente potrà inserire il **nome** e la **descrizione** dello scenario mediante gli appositi campi di testo. Selezionare una o più opzioni che porteranno l’utente allo scenario successivo, attraverso l’apposito menù.

*Nota bene: Per selezionare più di un’opzione bisogna tenere premuto il tasto **Ctrl** della tastiera e cliccare sulle opzioni presenti.*

L’utente, inoltre, potrà aggiungere un’opzione tramite il tasto **Aggiungi Opzione** e decidere se lo scenario rilascerà o meno un oggetto.

Nel caso in cui si desideri che lo scenario rilasci un oggetto, sarà necessario cliccare sul pulsante ‘Sì’ e inserire, nell’apposito campo di testo che apparirà al clic, il nome dell’oggetto da rilasciare. In caso contrario, l’utente dovrà assicurarsi che sia selezionato il pulsante ‘No’.

Successivamente, può **selezionare lo scenario precedente** attraverso l’apposito menù a tendina e **selezionare l’opzione dello scenario precedente** che porta allo scenario che si sta creando, attraverso l’apposito menù a tendina. Infine, può **salvare lo scenario** cliccando sull’apposito tasto.

Cliccando il tasto ‘Torna Indietro’, l’utente può ritornare alla pagina di scrittura della storia in qualsiasi momento.

Nota bene: Assicurarsi di aver salvato lo scenario prima di tornare alla pagina precedente.

Aggiungi Opzione

La sezione, accessibile esclusivamente da ‘Aggiungi Scenario’, permette all’utente di creare e aggiungere un’opzione agli scenari della propria storia.

Qui, l’utente potrà inserire la **descrizione dell’opzione** mediante l’apposito campo di testo e decidere se quest’ultima richiede un indovinello o un oggetto.

< Torna indietro

Scrivi Opzione

Descrizione Opzione:

Richiede Indovinello?

☐ Si ☒ No

Richiede Oggetto?

☐ Si ☒ No

Salva Opzione

© 2024 MyApp

Nel caso in cui l'opzione richieda un indovinello, l'utente dovrà cliccare sul pulsante 'Si' e inserire negli appositi campi di testo che appariranno, il testo dell'indovinello e la risposta ad esso. In caso contrario basterà cliccare sul pulsante 'No'.

Richiede Indovinello?

☒ Si ☐ No

Scrivi indovinello:

Scrivi la risposta:

Nel caso in cui l'opzione richieda un oggetto, l'utente dovrà cliccare sul pulsante 'Si' e inserire nell'apposito campo di testo che apparirà, il nome dell'oggetto richiesto al giocatore durante la partita.

Richiede Oggetto?

☒ Si ☐ No

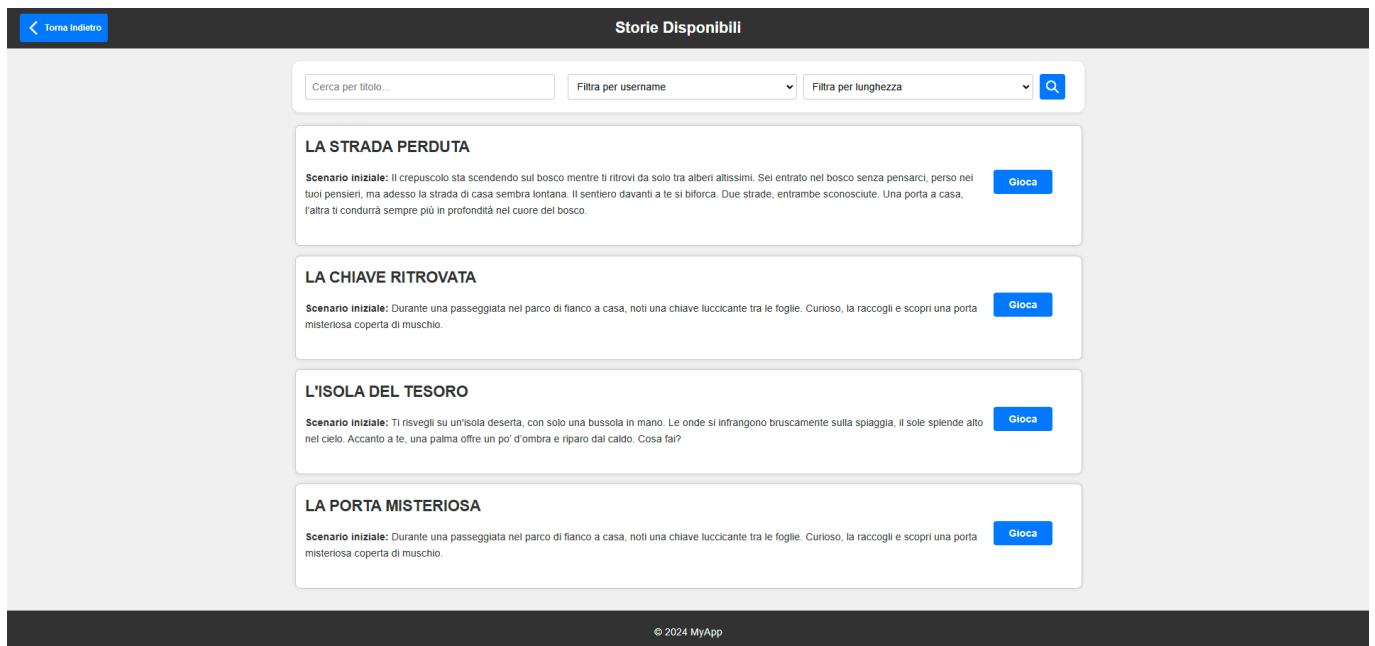
Scrivi oggetto richiesto:

Dopo aver inserito i dettagli dell'opzione, l'utente potrà cliccare su 'Salva Opzione' per aggiungerla allo scenario. Infine, cliccando su 'Torna Indietro' potrà tornare alla pagina precedente.

Nota bene: Assicurarsi di aver salvato l'opzione prima di tornare alla pagina precedente.

Ricerca Storia

Dalla home della piattaforma, selezionando 'Gioca una Storia', l'utente viene reindirizzato alla pagina dedicata alla ricerca e al gioco di una storia.



Una volta aperta, la pagina visualizza l'elenco delle storie disponibili per essere giocate. Per ogni storia vengono mostrati il titolo e lo scenario iniziale, con la possibilità per l'utente di avviare la partita cliccando sul pulsante "Gioca".

La pagina, inoltre, presenta una barra di ricerca attraverso il quale è possibile cercare una storia attraverso tre filtri:

- Titolo
- Username
- Lunghezza

L'utente potrà cercare la storia inserendo il titolo nell'apposito campo di testo.

Nel caso in cui si decida di filtrare per username, si apre un menù a tendina contenente gli username degli utenti che hanno scritto delle storie.

Invece, se l'utente decide di filtrare le storie per la loro lunghezza (ovvero il numero degli scenari di ogni storia) si aprirà un menù a tendina con 3 opzioni:

Nota bene: Dopo aver inserito il titolo o selezionato uno dei filtri a disposizione, l'utente dovrà cliccare sull'icona di ricerca situata alla fine della barra per avviare la ricerca.



Nel caso in cui la storia non sia presente all'interno del catalogo, la piattaforma avviserà l'utente.

Anche in questa pagina l'utente potrà cliccare il tasto 'Torna Indietro' per tornare alla home della piattaforma.

Gioca Storia

Una volta cliccato il pulsante 'Gioca', il sistema reindirizza l'utente alla schermata di gioco della storia.

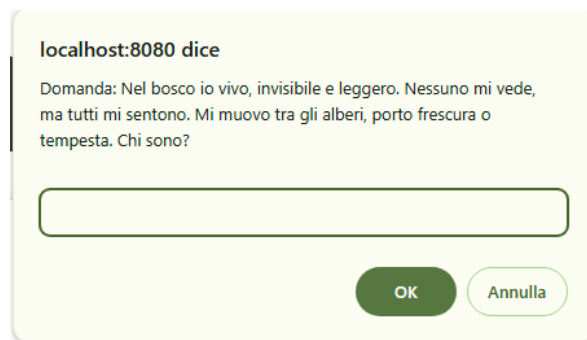
Qui, nel caso in cui lo scenario iniziale rilasci un oggetto, apparirà un avviso che indica al giocatore l'oggetto raccolto, aggiungendolo all'inventario.

La schermata di gioco presenta sulla sinistra l'inventario, in questo caso popolato dall'oggetto 'Chiave' raccolto nello scenario iniziale. Sulla destra invece troviamo lo scenario, in cui si ha la sua descrizione e i due tasti opzione, attraverso i quali l'utente può passare da uno scenario all'altro.

Quando l'utente clicca il tasto per passare al prossimo scenario, riceverà un avviso riguardo all'oggetto richiesto dallo scenario. Dopo la chiusura dell'avviso, la piattaforma informerà l'utente se possiede o meno l'oggetto necessario, impedendo nel caso in cui non lo possieda, il passaggio allo scenario successivo.



Se, durante la partita, il giocatore si imbatte in un indovinello la piattaforma mostra un avviso con il testo dell'indovinello e un campo di testo in cui inserire la risposta. In caso di risposta corretta, l'utente potrà passare allo scenario successivo, in caso di risposta errata la piattaforma impedirà il passaggio al prossimo scenario all'utente.



Dopo aver giocato tutti gli scenari l'utente arriverà a uno degli scenari finali (a seconda delle scelte prese durante la partita), dove, cliccando su 'The End' terminerà la partita, tornando alla schermata delle storie disponibili.

Nel caso in cui, durante uno degli scenari, l'utente vorrà uscire dalla partita e salvare i progressi, dovrà cliccare su 'Salva ed esci'. La partita potrà essere continuata dalla sezione 'Le mie Partite', cliccando su 'Riprendi Partita'.

Profilo

Dalla home della piattaforma, cliccando su ‘Profilo’, l’utente accede alla sezione in cui trova i propri dati personali.

The screenshot shows a web application interface for a user's profile. At the top, there is a dark navigation bar with a blue button labeled 'Torna Indietro' (Go Back) and the title 'Il mio profilo'. Below this, the main content area is light gray. In the center, there is a white card containing the user's personal information. The information is organized into four sections: 'Nome:' with the value 'Mario', 'Cognome:' with the value 'Rossi', 'Email:' with the value 'mariorossi@gmail.com', and 'Username:' with the value 'mario'. Below these fields, there are two interactive elements: a red text link labeled 'Elimina Account' and a blue button labeled 'Logout'. At the bottom of the page, there is a dark footer bar with the text '© 2024 MyApp'.

Oltre a consultare i propri dati l’utente potrà effettuare il logout dalla piattaforma, terminando quindi la sessione, cliccando sul tasto ‘Logout’.

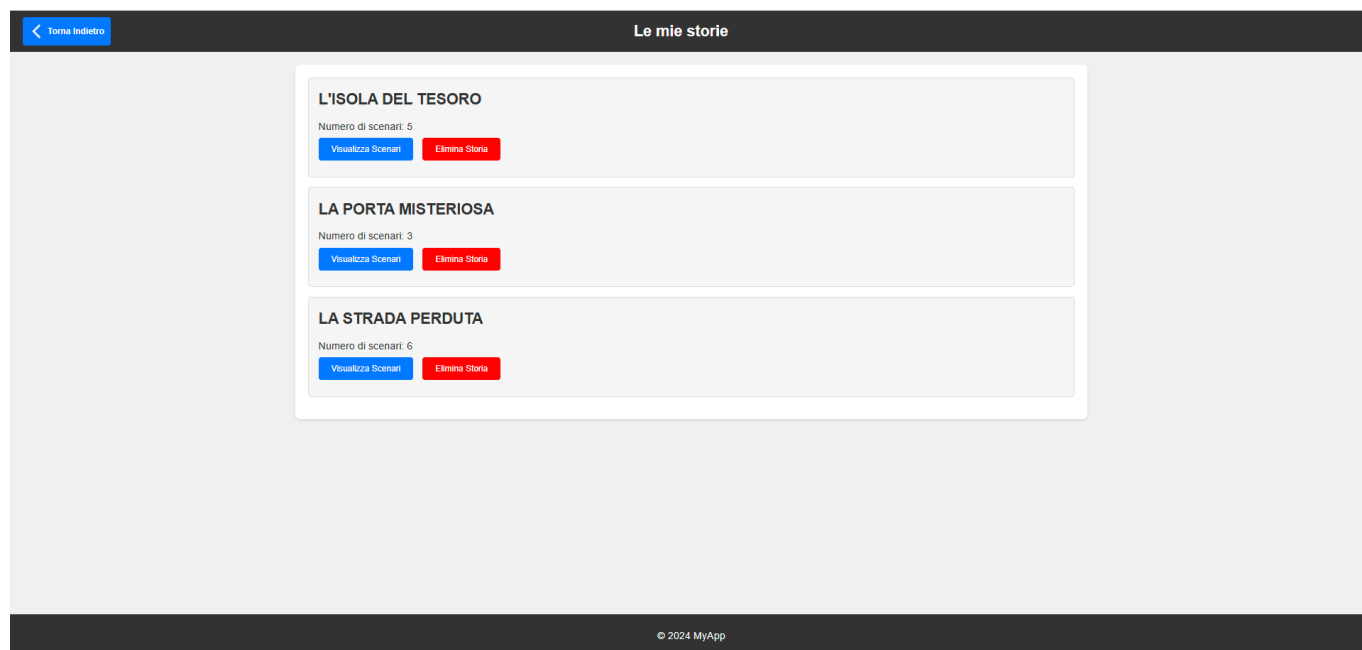
Inoltre, è possibile eliminare il proprio account cliccando sul link rosso, ‘Elimina Account’.

Nota bene: Come ricordato dalla piattaforma, una volta cliccato il link per eliminare l’account, l’azione è irreversibile. Una volta confermata, l’utente non potrà più accedere al suo account con le sue credenziali e sarà costretto a creare un nuovo account.

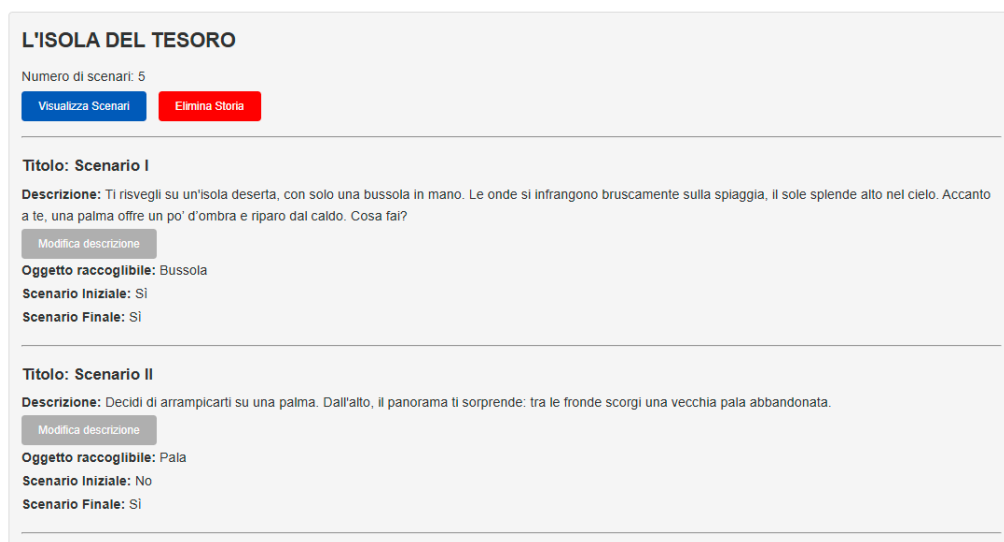
Cliccando invece su ‘Torna Indietro’, l’utente potrà tornare alla home.

Le mie storie

Dalla home della piattaforma, cliccando su ‘Le mie storie’, l’utente avrà la possibilità di visualizzare, ed eliminare le storie che ha scritto.



Cliccando sul tasto ‘Visualizza Scenari’, si aprirà un ‘menù’ con tutti gli scenari presenti all’interno della storia. Per ogni scenario visualizzato, viene mostrata la descrizione, indicato se presenta un oggetto raccogliibile, se si tratta di uno scenario iniziale o di uno finale.



Cliccando su ‘Modifica descrizione’, apparirà un campo di testo in cui è presente la descrizione dello scenario.

Nel caso in cui l’utente decida di cambiare la descrizione del proprio scenario, basterà sostituire l’attuale descrizione con quella che si desidera e cliccare ‘Salva’.

Titolo: Scenario I
Descrizione: Ti risvegli su un'isola deserta, con solo una bussola in mano. Le onde si infrangono bruscamente sulla spiaggia, il sole splende alto nel cielo. Accanto a te, una palma offre un po' d'ombra e riparo dal caldo. Cosa fai?

Modifica descrizione

Ti risvegli su un'isola deserta, con solo una bussola in mano. Le onde si infrangono bruscamente sulla spiaggia, il sole splende alto nel cielo. Acca

Salva

Oggetto raccogliabile: Bussola
Scenario Iniziale: Sì
Scenario Finale: Sì

Oltre alla possibilità di visualizzare gli scenari della propria storia, l'utente potrà eliminare la storia. Infatti, cliccando il pulsante 'Elimina Storia', il sistema mostra un avviso per confermare l'azione.

Nota bene: L'azione di cancellazione di una storia è irreversibile.

Le mie Partite

Dalla home della piattaforma, cliccando su 'Le mie partite', l'utente avrà la possibilità di visualizzare le partite salvate, riprenderne il gioco o eliminare la partita.

Torna Indietro

Le mie partite

Partita 1

Stato: In corso

Storia: LA PORTA MISTERIOSA

Scenario Corrente: 7

Riprendi partita

Elimina Partita

© 2024 MyApp

Per ogni partita visualizzata, ne viene mostrato lo stato, il nome della storia a cui fa riferimento e lo scenario corrente al momento del salvataggio.

Cliccando su 'Riprendi partita' si viene reindirizzati alla schermata di gioco della storia, con la possibilità di riprendere la partita da dove era avvenuto il salvataggio.

Cliccando invece su 'Elimina Partita', il sistema mostra un avviso per confermare l'azione.

Nota bene: L'azione di cancellazione di una partita è irreversibile, una volta eliminata non sarà più possibile riprendere il salvataggio. La storia andrà giocata dall'inizio.

Speriamo che questo manuale utente sia stato utile per navigare e sfruttare al meglio tutte le funzionalità della piattaforma.

Diario del Progetto

Organizzazione del lavoro

Lo sviluppo del progetto è stato condotto utilizzando la metodologia Agile *SCRUM*, che prevede la suddivisione del lavoro in Sprint, all'interno dei quali vengono completate le attività pianificate. Durante ogni Sprint, i tre membri del gruppo hanno assunto ruoli differenti, alternandosi tra di loro.

I ruoli coinvolti nella realizzazione del progetto sono stati:

- **Product Owner:** Responsabile della gestione del prodotto e del collegamento tra il team di sviluppo e gli stakeholder. Si occupa di creare e gestire il Product Backlog, definendo e dando priorità alle funzionalità del prodotto in base al loro valore, assicurando che il team lavori sugli elementi più importanti e che il progetto soddisfi le esigenze del business.
- **Scrum Master:** Figura che aiuta il team a rimuovere ostacoli, promuove la collaborazione e guida il miglioramento continuo, assicurando che il team possa lavorare in modo efficace e rispettare le pratiche Agile. Fa in modo che il processo Scrum venga seguito correttamente.
- **Development Team:** Responsabile dello sviluppo e della consegna del prodotto. Completa le attività del Product Backlog durante gli Sprint, rispettando le priorità stabilite dal Product Owner.

Sprint

Sprint 0

La scelta del gruppo, prima di iniziare lo sviluppo della piattaforma, è stata quella di svolgere un primo Sprint in cui è stato scelto lo stack di sviluppo, sono stati realizzati il modello di dominio e il modello dei casi d'uso ed infine è stata svolto il setup della repository GitHub.

Questo approccio ha consentito di focalizzarsi in modo efficace sulla pianificazione delle attività e sull'organizzazione degli Sprint successivi.

Sprint 1

Periodo: 04/08/2024 - 09/08/2024

Ruoli:

- *Product Owner:* Martina Samorè
- *Scrum Master:* Gaetano Muscarello
- *Development Team:* Andrea Trotta - Gaetano Muscarello

Stato Board - Fase Iniziale Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
	Registrazione [UC1]		

	Login [UC2]		
	Logout [UC3]		
	Visualizza Profilo [UC4]		
	Cancella Profilo [UC5]		
	Visualizza Storie Scritte [UC6]		
	Cancella Storia [UC7]		
	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Storia [UC10]		
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Logout [UC3]	Creazione Business Login Registrazione [UC1]	
Login [UC2]	Visualizza Profilo [UC4]	Creazione Business Logic Login [UC2]	
	Cancella Profilo [UC5]	Creazione Interfaccia Grafica Registrazione [UC2]	
	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Creazione Interfaccia Grafica Login [UC1]	
	Cancella Storia [UC7]	Creazione Interfaccia	

		Grafica Home	
	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Implementazione iniziale Database	
	Cancella Partita [UC9]	Implementazione App Spring Boot	
	Scrivi Storia [UC10]	Implementazione Classi Java	
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Logout [UC3]	Creazione Business Logic Registrazione [UC1]	Creazione Interfaccia Grafica Registrazione [UC1]
Login [UC2]	Visualizza Profilo [UC4]	Creazione Business Logic Login [UC2]	Creazione Interfaccia Grafica Login [UC2]
	Cancella Profilo [UC5]	Implementazione Classi Java	Creazione Interfaccia Grafica Home
	Visualizza Storie Scritte [UC6]		Implementazione iniziale Database
	Cancella Storia [UC7]		Implementazione App Spring Boot
	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Storia [UC10]		
	Scrivi Scenario [UC11]		

	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Sprint 2

Periodo: 10/08/2024 - 15/08/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Gaetano Muscarello
- *Scrum Master*: Andrea Trotta
- *Development Team*: Andrea Trotta - Martina Samorè

Stato Board - Fase Iniziale Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Logout [UC3]	Creazione Business Logic Registrazione [UC1]	
Login [UC2]	Visualizza Profilo [UC4]	Creazione Business Logic Login [UC2]	
	Cancella Profilo [UC5]	Implementazione Classi Java	
	Visualizza Storie Scritte [UC6]		
	Cancella Storia [UC7]		
	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Storia [UC10]		
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		
--	----------------------------------	--	--

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Creazione Business Logic Registrazione [UC1]	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Creazione Business Logic Login [UC2]	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Classi Java	
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]	Sistemare Interfaccia Home	
	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Sistemare Interfaccia Registrazione [UC1]	
	Cancella Partita [UC9]	Sistemare Interfaccia Login [UC2]	
	Scrivi Scenario [UC11]	Implementazione Scrittura Storia [UC10]	
	Scrivi Opzione [UC12]	Creazione Business Logic Logout [UC3]	
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Scrittura Storia [UC10]	Creazione Business Logic Registrazione [UC1]
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Implementazione Logout [UC3]	Creazione Business Logic Login [UC2]

Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]		Implementazione Classi Java
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]		Sistemare Interfaccia Home
	Visualizza Partite Salvate [UC8]		Sistemare Interfaccia Registrazione [UC1]
	Cancella Partita [UC9]		Sistemare Interfaccia Login [UC2]
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Sprint 3

Periodo: 24/08/2024 - 29/08/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Andrea Trotta
- *Scrum Master*: Martina Samorè
- *Development Team*: Martina Samorè - Gaetano Muscarello

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Scrittura Storia [UC10]	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Implementazione Logout [UC3]	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]		
Scrivi Storia[UC10]	Cancella Storia [UC7]		
	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		

	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		
	Ricerca/Visualizza Storia [UC15]		

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Scrittura Storia [UC10]	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Implementazione Logout [UC3]	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Creazione Interfaccia Scrittura Storia [UC10]	
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]	Implementazione Ricerca Storia [UC15]	
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Implementazione Visualizzazione Storia [UC15]	
	Cancella Partita [UC9]	Implementazione Inventario	
	Scrivi Scenario [UC11]	Fix Database	
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Inventario	Implementazione Scrittura Storia [UC10]

Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Fix Database	Implementazione Logout [UC3]
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Ricerca Storia [UC15]	Creazione Interfaccia Scrittura Storia [UC10]
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]		Implementazione Visualizzazione Storia [UC15]
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Sprint 4

Periodo: 30/08/2024 - 04/09/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Martina Samorè
- *Scrum Master*: Gaetano Muscarello
- *Development Team*: Andrea Trotta - Gaetano Muscarello

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Fix Database	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Ricerca Storia [UC15]	
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]		
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		

	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Fix Database	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Ricerca Storia [UC15]	
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]	Modifica Interfaccia Piattaforma	
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Riorganizzazione classi secondo MVC	
	Cancella Partita [UC9]	Salvataggi nel Database	
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Inventario	Fix Database
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Modifica Interfaccia Piattaforma	Implementazione Ricerca Storia [UC15]
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]		Riorganizzazione classi secondo MVC

Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]		Salvataggi nel Database
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Sprint 5

Periodo: 05/09/2024 - 23/09/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Gaetano Muscarello
- *Scrum Master*: Andrea Trotta
- *Development Team*: Andrea Trotta - Martina Samorè

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Profilo [UC4]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Profilo [UC5]	Modifica Interfaccia Piattaforma	
Logout [UC3]	Visualizza Storie Scritte [UC6]		
Scrivi Storia [UC10]	Cancella Storia [UC7]		
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
	Cancella Partita [UC9]		
	Scrivi Scenario [UC11]		
	Scrivi Opzione [UC12]		
	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]	Modifica Interfaccia Piattaforma	
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Implementazione Visualizzazione Profilo [UC4]	
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]	Implementazione Cancellazione Profilo [UC5]	
Cancella Profilo [UC5]	Scrivi Scenario [UC11]	Aggiornamento Gestione Password	
Scrivi Storia [UC10]	Scrivi Opzione [UC12]	Aggiornamento Autenticazione Post-Registrazione	
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Gioca Partita [UC13]	Fix Scrittura Storia [UC10]	
	Salva Partita [UC14]	Aggiunta Controllo Username nel Database	
		Update Login [UC2]	

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Inventario	Modifica Interfaccia Piattaforma
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		Implementazione Visualizzazione Profilo [UC4]
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		Implementazione Cancellazione Profilo [UC5]

Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		Aggiornamento Gestione Password
Cancella Profilo [UC5]	Scrivi Scenario [UC11]		Aggiornamento Autenticazione Post-Registrazione
Scrivi Storia [UC10]	Scrivi Opzione [UC12]		Fix Scrittura Storia [UC10]
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Gioca Partita [UC13]		Aggiunta Controllo Username nel Database
	Salva Partita [UC14]		Update Login [UC2]

Sprint 6

Periodo: 24/09/2024 - 29/09/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Andrea Trotta
- *Scrum Master*: Gaetano Muscarello
- *Development Team*: Gaetano Muscarello - Martina Samorè

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		
Cancella Profilo [UC5]	Scrivi Scenario [UC11]		
Scrivi Storia [UC10]	Scrivi Opzione [UC12]		
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]	Gioca Partita [UC13]		
	Salva Partita [UC14]		

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Inventario	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]	Implementazione Scrittura Scenari [UC11]	
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Implementazione Scrittura Opzioni [UC12]	
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]	Update Home	
Cancella Profilo [UC5]	Gioca Partita [UC13]	Implementazione Filtri di Ricerca [UC15]	
Scrivi Storia [UC10]	Salva Partita [UC14]	Implementazione Gestione Indovinelli	
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Gestione Indovinelli	Implementazione Inventario
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		Implementazione Scrittura Scenari [UC11]
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		Implementazione Scrittura Opzioni [UC12]
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		Update Home

Cancella Profilo [UC5]	Gioca Partita [UC10]		Implementazione Filtri di Ricerca [UC15]
Scrivi Storia [UC10]	Salva Partita [UC14]		
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Sprint 7

Periodo: 30/09/2024 - 08/10/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Andrea Trotta
- *Scrum Master*: Martina Samorè
- *Development Team*: Gaetano Muscarello - Martina Samorè

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Gestione Indovinelli	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		
Cancella Profilo [UC5]	Gioca Partita [UC13]		
Scrivi Storia [UC10]	Salva Partita [UC14]		
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Gestione Indovinelli	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]	Aggiornamento per Gestione Opzioni [UC12]	
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]	Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]	Implementazione Interfaccia Gioca Partita [UC13]	
Cancella Profilo [UC5]	Salva Partita [UC14]	Aggiornamento Aggiunta Scenario [UC11]	
Scrivi Storia [UC10]		Aggiornamento Interfaccia Visualizzazione Storia [UC15]	
Scrivi Scenario [UC11]		Aggiornamento Interfaccia Scrittura Storia [UC10]	
Scrivi Opzione [UC12]		Aggiunta di EndPoint Per Eliminazioni su Database	
Gioca Partita [UC13]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	Implementazione Gestione Indovinelli
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		Aggiornamento per

			Gestione Opzioni [UC12]
Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		Implementazione Interfaccia Gioca Partita [UC13]
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		Aggiornamento Aggiunta Scenario [UC11]
Cancella Profilo [UC5]	Salva Partita [UC14]		Aggiornamento Interfaccia Visualizzazione Storia [UC15]
Scrivi Storia [UC10]			Aggiornamento Interfaccia Scrittura Storia [UC10]
Scrivi Scenario [UC11]			Aggiunta di EndPoint Per Eliminazioni su Database
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Sprint 8

Periodo: 9/10/2024 - 16/10/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Gaetano Muscarello
- *Scrum Master*: Martina Samorè
- *Development Team*: Andrea Trotta - Martina Samorè

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]	Visualizza Storie Scritte [UC6]	Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	
Login [UC2]	Cancella Storia [UC7]		

Logout [UC3]	Visualizza Partite Salvate [UC8]		
Visualizza Profilo [UC4]	Cancella Partita [UC9]		
Cancella Profilo [UC5]	Salva Partita [UC14]		
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]		Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	
Login [UC2]		Implementazione “Le mie Storie” [UC6]	
Logout[UC3]		Implementazione “Le mie Partite” [UC8]	
Visualizza Profilo [UC4]		Aggiornamento Scrittura Scenario[UC11]	
Cancella Profilo [UC5]		Aggiornamento Scrittura Opzioni [UC12]	
Visualizza Storie Scritte [UC6]		Implementazione Salvataggio Partita [UC14]	
Cancella Storia [UC7]		Implementazione Cancellazione Partita [UC9]	
Visualizza Partite Salvate [UC8]		Implementazione Gestione Inventari nel	

		Sistema di Gioco	
Cancella Partita [UC9]		Implementazione Cancellazione Storia [UC7]	
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Salva Partita [UC14]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]		Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	Implementazione “Le mie Storie” [UC6]
Login [UC2]			Implementazione “Le mie Partite” [UC8]
Logout [UC3]			Aggiornamento Scrittura Scenario[UC11]
Visualizza Profilo [UC4]			Aggiornamento Scrittura Opzioni [UC12]
Cancella Profilo [UC5]			Implementazione Salvataggio Partita [UC14]
Visualizza Storie Scritte [UC6]			Implementazione Cancellazione Partita [UC9]
Cancella Storia [UC7]			Implementazione Gestione Inventari nel Sistema di Gioco
Visualizza Partite			Implementazione

Salvate [UC8]			Cancellazione Storia [UC7]
Cancella Partita [UC9]			
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Salva Partita [UC14]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Sprint 9

Periodo: 17/10/2024 - 26/10/2024

Ruoli:

- *Product Owner*: Martina Samorè
- *Scrum Master*: Gaetano Muscarello
- *Development Team*: Andrea Trotta - Gaetano Muscarello

Stato Board - Inizio Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]		Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]	
Login [UC2]			
Logout [UC3]			
Visualizza Profilo [UC4]			
Cancella Profilo [UC5]			
Visualizza Storie Scritte [UC6]			
Cancella Storia [UC7]			
Visualizza Partite Salvate [UC8]			

Cancella Partita [UC9]			
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Salva Partita [UC14]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fase 2 Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]		Implementazione Logica di Gioco Partita [UC6]	
Login [UC2]		Modifica Interfaccia Piattaforma	
Logout [UC3]		Implementazione Controllo Email Esistente	
Visualizza Profilo [UC4]		Implementazione Elimina Inventario	
Cancella Profilo [UC5]		Implementazione Vincoli Password	
Visualizza Storie Scritte [UC6]			
Cancella Storia [UC7]			
Visualizza Partite Salvate [UC8]			
Cancella Partita [UC9]			
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			

Gioca Partita [UC13]			
Salva Partita [UC14]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Stato Board - Fine Sprint

Use-Case raffinati	Product Backlog	Sprint Backlog	Task terminate
Registrazione [UC1]			Implementazione Logica di Gioco Partita [UC13]
Login [UC2]			Modifica Interfaccia Piattaforma
Logout [UC3]			Implementazione Controllo Email Esistente
Visualizza Profilo [UC4]			Implementazione Elimina Inventario
Cancella Profilo [UC5]			Implementazione Vincoli Password
Visualizza Storie Scritte [UC6]			
Cancella Storia [UC7]			
Visualizza Partite Salvate [UC8]			
Cancella Partita [UC9]			
Scrivi Storia [UC10]			
Scrivi Scenario [UC11]			
Scrivi Opzione [UC12]			
Gioca Partita [UC13]			
Salva Partita [UC14]			
Ricerca/Visualizza Storia [UC15]			

Glossario

A

Account: Rappresenta le informazioni e le credenziali di un utente all'interno del sistema. Ogni account dispone di dettagli come 'Username', 'Password', 'Email', 'Nome', 'Cognome'. Garantisce l'accesso alle funzionalità offerte dalla piattaforma.

C

Catalogo: Database delle storie disponibili all'interno della piattaforma.

CSS (Cascading Style Sheets): Linguaggio utilizzato per descrivere l'aspetto e la formattazione di un documento *HTML*.

D

Database: Struttura organizzata per memorizzare, gestire e recuperare dati in modo efficiente.

Diagramma: Rappresentazione visiva di dati, processi o relazioni tra elementi che viene utilizzata per facilitare la comprensione e la comunicazione delle informazioni all'interno di un progetto.

F

Filtri di ricerca: Strumenti che consentono agli utenti di affinare la ricerca delle storie attraverso specifici parametri.

G

Giocatore: Utente che interagisce con il sistema, giocando delle storie. Prende le decisioni che influenzano l'andamento della partita e risponde agli indovinelli.

H

HTML (HyperText Markup Language): Linguaggio di markup per creare e strutturare il contenuto delle pagine web. Definisce la struttura del documento in modo da fornire un'interfaccia utente interattiva e ben organizzata

I

Indovinello: Domanda a cui l'utente deve rispondere per passare allo scenario successivo.

Inventario: Insieme di tutti gli oggetti raccolti dal giocatore durante la partita.

L

Login: Procedura che consente ad un utente registrato di accedere alle funzionalità della piattaforma inserendo le proprie credenziali.

Logout: Procedura che consente ad un utente che ha eseguito il login in precedenza, di uscire dalla piattaforma, terminando la sessione.

M

MVC (Model-View-Controller): Pattern architetturale utilizzato per sviluppare applicazioni software.

- Model: Gestisce i dati e la logica delle applicazioni.
- View; mostra l'interfaccia e visualizza i dati.
- Controller: Intermedia tra il modello e la vista, gestendo le interazioni dell'utente.

O

Opzione: Creata dallo scrittore di una storia e inserita all'interno di uno scenario e che permette al giocatore di passare allo scenario successivo.

Ogni opzione include:

- Descrizione
- Richiesta Indovinello
- Richiesta Oggetto

Oggetto: Elemento raccolto dall'utente durante una partita che viene conservato nell'inventario, permette l'accesso ad alcuni scenari.

P

Partita: Istanza di gioco per una determinata storia da parte di un utente. Identificata da tre tipi di stato:

- 'Non iniziata'
- 'In corso'
- 'Conclusa'

R

Registrazione: Procedura che consente ad un nuovo utente di creare un nuovo account sulla piattaforma.

S

Storia: Racconto interattivo creato e gestito dagli utenti. Composta da uno o più scenari che sono interconnessi tra loro, ognuno dei quali può portare a diverse diramazioni o finali in base alle scelte del giocatore.

Ogni storia dispone di:

- id: codice identificativo della storia.
- Titolo
- username dell'utente che l'ha scritta

Scenario: Unità narrativa all'interno di una storia, in cui l'utente può interagire e prendere decisioni. Ogni scenario presenta una descrizione dettagliata e può includere diverse opzioni che influenzano lo sviluppo della trama.

U

Utente: Individuo registrato sulla piattaforma, in grado di creare, gestire e giocare storie. Ogni utente dispone di un'email, un nome, un cognome, un username e una password, che consentono l'accesso alle funzionalità del sistema e la gestione delle proprie storie e progressi di gioco.