

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BERGAMO

**Scuola di Ingegneria**

**Dipartimento di Ingegneria Gestionale, dell'Informazione  
e della Produzione**

**Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica**

# **Morra cinese Update**

**Progetto Asmeta**

Daniele Ravasio, mat. 1045934

**Anno Accademico 2020-2021**



# Indice

|          |                        |          |
|----------|------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Introduzione</b>    | <b>2</b> |
| <b>2</b> | <b>Caratteristiche</b> | <b>2</b> |

# 1 Introduzione

L'obiettivo di questo progetto è il gioco della morra cinese, però in quest'applicazione ci sono due versioni. La prima è quella classica, quindi "sasso, carta, forbice", poi c'è anche la versione a cinque "sasso, carta, forbice, lizard, spock", ispirata da una serie televisiva.

# 2 Caratteristiche

Per quanto riguarda le signature, abbiamo 4 variabili che servono per definire il tipo di gioco, i segni ed il risultato, per comodità si è preferito utilizzare domini differenti per il gioco da 3 ed il gioco da 5, per risultato invece è indifferente. Le variabili controllate invece riguardano la modalità di gioco e le scelte dei segni, l'utente può selezionare tra la 3 e la 5 liberamente. Oltre a quelle monitored abbiamo anche le controlled, che sono le scelte del computer ed il messaggio a video del risultato della partita.

Per concludere abbiamo i due metodi che ci consentono di giocare, ovvero `playResult3/5`, in particolare ci ritornano il risultato del gioco, la definizione interna della funzione prevede solo uno switch che va a confrontare i simboli.

Nella main rule invece, si va a vedere la modalità di gioco e si fa partire tutto di conseguenza

## Elenco delle figure