Game Hub

Bedeschi Federica, Delja Alesja,

Furegato Silvia, Savarese Marco

A.A. 2021/2022

Indice

1 Analisi 2

1.1 Requisiti . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 2

1.2 Analisi e modello del dominio . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4

2 Design 7

2.1 Architettura . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 7

2.2 Design dettagliato . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 9

3 Sviluppo 19

3.1 Testing automatizzato . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 19

3.2 Metodologia di lavoro . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 20

3.3 Note di sviluppo . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 21

4 Commenti finali 25

4.1 Autovalutazione e lavori futuri . . . . . . . . . . . . . . . . . . 25

4.2 Difficoltà incontrate e commenti per i docenti . . . . . . . . . 25

A Guida utente 27

B Esercitazioni di laboratorio 28

B.0.1 Bedeschi Federica . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 28

B.0.2 Delja Alesja . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 28

B.0.3 Furegato Silvia . . . . . . . . . . . . . . . . . 28

B.0.4 Savarese Marco . . . . . . . . . . . . . . . . . 28

Capitolo 1

Analisi

* 1. Requisiti

Il gruppo si pone come obiettivo quello di realizzare un'applicazione che raccoglie diversi giochi. I seguenti giochi proposti saranno giocabili in singolo: Campo minato, Flood it, Legame numerico, Snake, 2048, Mastermind, Shooter, Tris.

Requisiti funzionali:

* Registrazione tramite un username
* Possibilità di scegliere che gioco giocare tramite un menu principale
* Possibilità di mettere in pausa il gioco, riavviandolo o tornando ai menù se il giocatore lo richiede
* Possibilità di scelta da parte del giocatore, di eventuali parametri di gioco
* Alla fine di ogni partita sarà possibile visionare il risultato della stessa, record e statistiche dei giocatori
* ~~Implementazione dei seguenti giochi: Campo minato, Flood it, Legame numerico, Snake, 2048, Mastermind, Shooter, Tris~~
* ~~Creazione del menù principale~~
* ~~Creazione di menù per ogni gioco, con possibilità di scelta da parte del giocatore, di eventuali parametri di gioco (esempio: dimensione della griglia di gioco)~~
* ~~Schermata di fine gioco, comprendente il risultato della partita o statistiche di gioco~~

Requisiti non funzionali:

* Salvataggio su file di record e statistiche dei giochi, identificando ciascun giocatore tramite un username univoco
  1. Analisi e modello del dominio

Cosa può fare il giocatore nei vari giochi…

Descrizione generica dello schema UML

…schema UML (generico, interfacce, model)

Capitolo 2