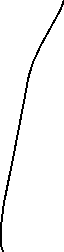
# 2-REQUISITI

**Requisiti front-end (NON durante il gioco):**

1. Gioco avviabile mediante un eseguibile (.jar)
2. Schermata iniziale di accesso con due opzioni: 1) login (o registrazione) con tasto “Resta collegato”; 2) giocare senza login
3. L’utente registrato può visualizzare le sue statistiche (es. partite vinte), mentre l’utente non registrato no;
4. Una volta scelta la modalità d’accesso (login o meno), viene presentata una pagina principale (HOME) con un menù con cosa vogliamo giocare: 1) partita con amici (client-server); 2) partita contro il computer (bots); ~~3) modalità tutorial OPPURE pagina con regolamento;~~ 4) pulsante “Esci dal gioco”; ~~5) modalità ESTREMA (a pagamento SOLO per utenti registrati stile gioco d’azzardo e punizioni realistiche)~~
   1. Due opzioni: Crea una nuova partita (di cui viene fornito un link/codice d’accesso stile kahoot) OPPURE Collegati ad una partita (in cui bisogna inserire il codice d’accesso);
   2. Due opzioni: Caricare vecchia partita (**solo utenti registrati**🡪 log delle partite non completate) OPPURE Crea una nuova partita (di cui si scelgono il numero di bots contro cui si vuole giocare;
5. Ci deve essere la possibilità di navigare (tramite bottoni) da una schermata all’altra del gioco, e anche un buttone che rimandi alla HOME;
6. Ci deve anche essere l’opzione di log-out (se sì è già loggati) o di login (se si sta giocando senza accesso) SOLO quando non si sta giocando;



**Requisiti front-end (durante il gioco):**

1. Messaggio di notifica con scritto “Nome\_giocatore, è il tuo turno:” in alto;
2. Viene mostrata la mano del giocatore, la carta sul banco (con cui bisogna fare gli abbinamenti) e un’indicazione di chi tocca dopo di te oppure di quale è l’ordine dei giocatori (stile orologio);
3. Ci devono essere due tipi di azioni: 1) pescare una carta dal mazzo (pulsante o con cursore) 2) scegliere con cursore o tasti una carta (evidenziandola) tra quelle nella mano e PROVARE a metterla sul banco (vedere se è compatibile con la carta già presente a livello di colore o numero)🡪 messaggio d’errore
   1. Di default, il pescaggio è automatico quindi si pesca finchè non c’è una carta che è compatibile con quella sul banco; quando esce una carta “buona” si hanno due opzioni, ossia tenerla nella mano oppure metterla direttamente sul banco; se si sceglie di tenere una carta “buona” (**facendo controlli sulla mano per evitare abusi**) il pescaggio automatico viene fermato e bisogna farlo ripartire (con le stesse modalità descritte sopra);

possibile aggiunta di pescaggio manuale (per dare spazio al libero arbitrio);

* 1. Quando la carta messa sul banco è la penultima, ci deve essere una finestra di tipo 2-3 secondi, in cui appare un pulsante temporaneo con la scritta “ONE!”, che deve essere premuto in quell’intervallo di tempo, altrimenti si pesca una carta in automatico;

1. Per carte in cui il giocatore in turno deve scegliere un colore per il banco (es +4), appare una finestra dedicata in cui si sceglie uno dei colori con cui si vuole proseguire;
2. Una volta che si mette una carta sul banco, si passa al turno del giocatore successivo (quindi il giocatore attuale va in wait);
3. Mentre è il turno di un altro giocatore, il messaggio di notifica in alto cambia in “E’ il turno di nome\_giocatore”, con un campo (informativo) in cui viene detto quante carte ha attualmente in mano;
4. Quando si usano carte che hanno effetto sul turno del giocatore successivo (es pesca carte oppure blocca turno), appare un messaggio generico in cui viene descritta l’effetto (es “Il giocatore successivo dovrà pescare n carte” oppure “Il giocatore successivo avrà il turno bloccato”);
5. Quando un giocatore finisce la sua mano, vince (o appare un messaggio sullo schermo del vincitore in cui si dice che ha vinto, oppure appare un messaggio sullo schermo dei perdenti in cui si specifica il nome del vincitore);
6. Una volta finita la partita, nel messaggio di conclusione si presentano due opzioni: tasto HOME (ti riporta alla schermata iniziale) OPPURE “Tasto rivincita/gioca di nuovo” (che, se premuto, fa partire una nuova partita o con gli amici (🡪 da gestire casi in cui qualcuno smette di giocare) o con il computer (viene fatta partire una nuova partita con lo stesso numero di bots));
7. Opzione durante il gioco di abbandonare la partita (bottone “Abbandona la partita” che apre un messaggio di conferma se si vuole abbandonare o meno la partita)🡪 si viene riportati sulla HOME qualora si premesse “Conferma”, mentre se si clicca “Annulla”, si continua a giocare;

