

Appello di Agosto 2014

# Compito del 1 agosto '14

1) Scrivere un'applicazione che implementi un gioco con i dadi. L'applicazione presenterà una finestra con:

un ampio campo verde

2 bottoni a un valore:

“Nuova partita”

“Stampa”

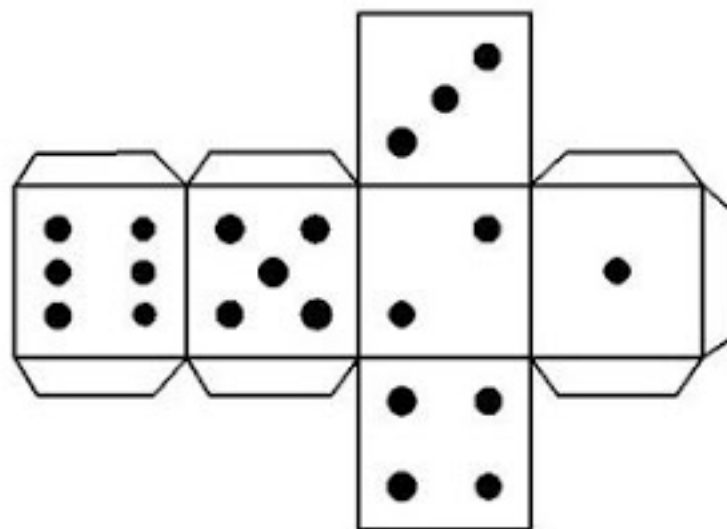
1 bottone a due valori “Spostamento” e “Dissolvimento” (v. punto 2)

Un campo di testo con label “TOTALE” ed uno con label “PUNTEGGIO”.

2) Il bottone a due valori avrà inizialmente la dicitura “Spostamento”. Premendolo si passerà alla dicitura “Dissolvimento”. Premendolo nuovamente tornerà a “Spostamento”, e così via.

3) Il codice deve essere documentato con Javadoc.

4) Cliccando sul campo verde, apparirà la faccia di un dato che mostrerà un valore random. Le facce dei dati hanno l'aspetto standard: la figura mostra l'aspetto delle sei facce.



5) Cliccando nuovamente sul campo verde apparirà un nuovo dado, anch'esso con valore random. Il numero massimo di dadi che possono essere utilizzati in una partita è 5.

6) Cliccando su uno dei dadi presenti, questo presenterà un nuovo valore casuale.

7) Il campo "TOTALE" mostra la somma dei valori di tutti i dadi presenti, sempre correttamente aggiornata.

8) Il campo “PUNTEGGIO” è pari a 30 a inizio partita: ad ogni mossa effettuata (click sul campo verde o click su un dado) il punteggio viene decrementato di 3 se il click è su campo verde, di 1 se il click è su un dado.

9) La partita termina quando “TOTALE” è esattamente pari a 15: compare allora una finestra con la scritta “Hai vinto – Hai ottenuto x punti”, dove x è il punteggio finale. (Naturalmente se il giocatore avrà un punteggio superiore a 15 potrà cliccare su uno o più dadi per farne cambiare il valore).

10) Premendo il tasto “Stampa”, verrà stampata la lista dei dadi presenti con il loro valore, il totale e il punteggio. La stampa avverrà in una nuova finestra. E’ accettabile che la stampa sia invece effettuata in console, ma con un decremento di punteggio.

11) Premendo il tasto NUOVA PARTITA il campo verde verrà svuotato, il punteggio resettato e si potrà ri-iniziare.

12) Associare i tasti S ed N e ai bottoni “Stampa” e “Nuova partita”.

13) Lo svuotamento del campo verde verrà effettuato tramite una animazione, come specificato nei due punti successivi.

13 a) Se il bottone a due valori indica “spostamento”, lo svuotamento del campo avverrà scegliendo per ciascun dado una direzione a caso, e muovendo il dado nella direzione scelta fino a farlo uscire dai bordi del campo verde. Il movimento durerà indicativamente un paio di secondi.

13 b) Se il bottone a due valori indica “dissolvimento”, lo svuotamento del campo avverrà facendo lentamente scomparire i dadi. Il dissolvimento durerà indicativamente un paio di secondi.