







# Glossario di dominio

Distinguiamo per colore tra termini relativi alla **infrastruttura di gioco**, e termini relativi al **gioco** vero e proprio.

Termine	Descrizione	Sinonimi
Attivazione robodromo □	Una delle sottofasi di cui si compone la fase di Esecuzione. Il robodromo contiene degli elementi attivi, che possono spostare i robot dalla loro posizione. Questi elementi sono: i nastri trasportatori semplici, i nastri trasportatori express, i respingenti e le rotatorie. Essi effettuano le proprie azioni nel seguente ordine: i nastri trasportatori express si attivano una prima volta; si attivano nuovamente i nastri trasportatori express, insieme a quelli normali; si attivano i respingenti; si attivano le rotatorie	
Buco nero □	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Se il robot ci cade dentro attraversandola o fermandosi su di essa viene immediatamente distrutto.	
Checkpoint □	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Per vincere una partita, un robot deve toccare i checkpoint nell'ordine indicato dai numeri riportati su di essi. Su un Robodromo possono esserci fino a 4 checkpoint. I checkpoint sono anche stazioni di riparazione e punti di salvataggio.	Bandierina
Danno □	Perdita di un punto salute del robot.	
Elemento attivo □	Tipo di casella del Robodromo che ha l'effetto di spostare un robot dalla sua posizione. Ci sono 4 (sotto-)tipi di elementi attivi: nastro trasportatore semplice, nastro trasportatore express, respingente e rotatoria.	
Fase □	Uno dei macro-passi di cui si compone l'esecuzione di una manche di gioco. Le fasi sono: Ricezione delle schede	

	istruzione, Programmazione, Esecuzione, Fine manche.	
Manche □	Una delle unità omologhe di gioco, iterate fino alla vittoria da parte di un giocatore, di cui si compone la partita. Una manche o turno di gioco inizia con la distribuzione delle schede istruzione; successivamente i giocatori programmano i robot e i programmi vengono eseguiti.	Turno
Modalità allenamento □	Una modalità dell'applicazione, dove un giocatore da solo può allenarsi a programmare il proprio robot su un robodromo a sua scelta.	
Modalità creazione robodromo □	Una modalità dell'applicazione prevista per il futuro ma di cui tenere conto. Permette ai giocatori di creare Robodromi personalizzati.	
Modalità sfida □	Una delle modalità dell'applicazione, in cui più giocatori si sfidano in rete (un giocatore attiverà il server, a cui tutti poi si collegheranno come client).	
Mossa □	Una delle sottofasi di cui si compone la fase di Esecuzione, nella quale i robot eseguono l'istruzione in uno dei loro registri in ordine di priorità.	
Muro □	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Ha l'effetto di un ostacolo rispetto a movimenti e raggi laser.	Parete
Nastro trasportatore □	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Trasla il robot nella direzione delle frecce disegnate su di esso. I nastri trasportatori <b>semplici</b> (color arancione) si attivano una volta sola nel corso dell'esecuzione di un registro, mentre i nastri <b>express</b> (color azzurro) si attivano per due volte. Il robot viene traslato se al momento dell'attivazione del nastro si trova su questa casella. Sia i nastri semplici che express possono essere curvi, nel qual caso, oltre agli effetti appena descritti, ruotano <u>immediatamente</u> il robot nella direzione della freccia.	Nastro di scorrimento
Ostacolo □	Un muro o un robot.	
Package upgrade □	Insieme di 3 o 5 istanze usa e getta di un determinato upgrade. Un robot ne riceve uno a caso fra quelli disponibili quando	

	termina una manche su una casella di tipo Upgrade&Riparazione.	
Partita □	<p>Sessione completa di gioco, composta di manche, che termina con la vittoria da parte di un giocatore.</p> <p>Una partita è caratterizzata dal numero e identità dei giocatori, da quanti e quali robot sono controllati da ciascun giocatore (max 8 per partita), dal Robodromo su cui si gioca, dall'eventuale dotazione iniziale di upgrade dei robot, dalla modalità di conclusione: la partita può terminare al primo robot che taglia il traguardo, ai primi 2 o ai primi 3.</p> <p>La partita deve poter essere salvata fra una manche e l'altra e ripresa in un momento successivo.</p>	
Pool globale □	L'insieme totale di schede disponibili da cui vengono estratte quelle assegnate ai giocatori in ciascuna manche.	
Pool personale □	<p>L'insieme di schede in possesso di un giocatore in una data manche.</p> <p>Tipicamente contiene 9 schede, ma possono essere di meno se il robot viene danneggiato. Le schede vengono consumate quando usate per programmare un robot; all'inizio della manche vengono ripristinate estraendole dal pool globale.</p>	
Programmare □	All'inizio di ogni manche, un giocatore può programmare il proprio robot inserendo nei suoi cinque registri delle schede-istruzione, scelte dal proprio pool personale. Il giocatore può quindi definire le prossime cinque mosse del suo robot.	
Punto di salvataggio □	Uno dei seguenti tipi di caselle: Checkpoint, Riparazione e Upgrade&Riparazione. I salvataggi avvengono nella sottofase Touch della fase di Esecuzione. In caso un robot venga distrutto, ricomincia dall'ultima posizione salvata.	
Raggio laser □	Un raggio laser costituisce sia un'arma sempre disponibile ai robot, che un tipo di casella del Robodromo. I robot che si trovano sulla linea di uno o più raggi laser	Laser

	al termine della fase di esecuzione perdono un punto salute per ciascun raggio da cui sono colpiti. Il raggio laser di un robot colpisce in linea retta davanti al robot stesso. I raggi laser si interrompono quando colpiscono un ostacolo, quindi ciascun raggio laser può colpire un solo robot alla volta (salvo eccezioni dovute a upgrade).	
Rampa di lancio 	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. All'inizio di una partita, ciascun robot si trova su una casella di questo tipo. Nel Robodromo ci sono fino a 8 rampe di lancio.	Posizione di partenza, Dock
Registro programmabile 	Slot del robot in cui il giocatore può inserire una scheda istruzione durante la fase di programmazione. Ogni robot ha 5 registri programmabili numerati da I a V.	Registro
Registro bloccato 	Registro che contiene una scheda incastrata, che non viene eliminata al termine della manche né sostituita in quella successiva. Quando il numero di punti salute scende a un valore da 5 in giù, vengono bloccati ad uno ad uno i registri al loro stato attuale, partendo dall'ultimo (V) e andando verso il primo (I).	Scheda incastrata
Respingente 	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Se il robot si dirige su di esso, un respingente lo spinge indietro di una posizione. I respingenti pari si attivano solo durante l'esecuzione dei registri II e IV, i respingenti dispari solo durante l'esecuzione dei registri I, III e V.	
Richiesta di connessione 	Richiesta inviata da un utente al proprietario di un server per ottenere il permesso di partecipare alla partita ospitata su quel server. Il proprietario del server può scegliere se accettare o meno una richiesta di connessione.	Richiesta di partecipazione
Riparare 	Per riparare il robot si può terminare la manche di gioco su una stazione di riparazione, o decidere di spegnere il	

	robot per una manche, per ripararlo completamente.	
Robodromo □	Il robodromo è un tabellone di gioco a base quadrata o rettangolare diviso in caselle, che rappresenta un "campo di gioco" con ostacoli e pericoli. Alcune caselle del robodromo sono attive, ossia spostano o danneggiano i robot che vi si trovano sopra (vedi sottofase D, Attivazione robodromo).	Tabellone, Pista
RoboGP □	Il sistema che stiamo sviluppando. E' una versione computerizzata del gioco da tavolo RoboRally.	
Robot □	Pedina che si sposta sul robodromo secondo le istruzioni del giocatore che lo controlla e le altre regole del gioco. Ciascun giocatore controlla (programmandoli) uno o più robot. Ciascun robot ha cinque registri programmabili e inizia la gara con dieci punti salute e tre vite. Ciascun robot è anche dotato di un laser.	Pedina, Segnalino
Rotatoria □	Uno dei possibili tipi di casella che costituiscono il Robodromo. Durante la fase di Attivazione del robodromo, se il robot si trova su una rotatoria viene ruotato di 90° nella direzione della freccia disegnata su di essa (verde = senso orario, arancione = senso antiorario).	
Scheda istruzione □	<p>Una scheda istruzione rappresenta un comando di movimento che può essere inserito nel registro di un robot. Tipi di schede:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Back-up: il robot fa un passo indietro senza voltarsi. Ci sono in tutto 6 schede Back up.</li> <li>• Move X (X=1,2,3): il robot fa X passi avanti. Ci sono in tutto 18 schede Move 1, 12 schede Move 2 e 6 schede Move 3.</li> <li>• Turn left/right: il robot si gira di 90 gradi a sinistra/destra. Ci sono in tutto 18 schede per ciascuno dei due tipi di Turn.</li> <li>• U-turn: il robot si gira su se stesso di 180 gradi. Ci sono in tutto 6 schede U-turn.</li> </ul> <p>Ogni scheda ha anche una priorità.</p>	Scheda, Istruzione

Sottofase □	Uno dei passi eseguiti per ciascuno dei 5 registri dei robot durante la fase di Esecuzione di una manche. Le sotto-fasi della Esecuzione sono: Dichiarazione, Mossa, Attivazione robodromo, Laser & Armi, Touch & Save.	
Spegnere (il Robot) □	Durante la fase di Programmazione è possibile indicare che si vuole spegnere il proprio robot nella manche successiva. Se si spegne il robot per una manche, lo si ripara completamente.	
Spingere (un Robot) □	Se un robot ne incontra un altro sul suo cammino, lo spinge (senza danneggiarlo, a meno dell'uso dell'apposito Upgrade); non può però spingerlo oltre una parete. Se il robot spintonato incontra una parete, il movimento di entrambi si interrompe.	
Stazione di riparazione □	Tipi di casella che costituiscono il Robodromo dove il robot viene parzialmente riparato: ne fanno parte i Checkpoint, le caselle di Riparazione e le caselle di Upgrade&Riparazione. Se un robot termina la manche di gioco su una stazione di riparazione, riacquisisce un punto salute.	
Toccare □	In generale, toccare una casella significa terminare una manche su una determinata casella. E' particolarmente rilevante nel caso dei Checkpoint e dei punti Riparazione (o Upgrade&Riparazione) vengono "toccati", ossia la posizione del robot viene salvata in quel punto e il progresso nella gara viene registrato. Se il robot ha toccato tutti i checkpoint nell'ordine, ha terminato la gara. Se il robot dovesse perdere una vita, ricomincerà dall'ultima posizione salvata.	Touch
Trauardo □	L'ultimo checkpoint (quello con il numero più alto), toccando il quale un robot vince la partita.	
Upgrade □	Sono componenti usa e getta che permettono a un robot di effettuare azioni particolari durante la fase di esecuzione. Quando un robot termina una manche su	

	<p>una casella Upgrade&amp;Riparazione, riceve un package upgrade. Opzionalmente, si può scegliere di iniziare la gara dotando già ciascun robot di un package upgrade, sempre scelto a caso.</p> <p>Durante la fase di esecuzione, il giocatore può dichiarare in qualunque momento (=attivare) se vuole utilizzare un upgrade ; l'upgrade verrà in ogni caso consumato e applicato nella prima sottofase valida successiva a quella di attivazione. Se l'esecuzione termina prima che possa essere utilizzato, esso verrà "sprecato".</p>	
--	---	--