

Sette e Mezzo

Guida al gioco



Autori:

Tarantino Maria Cristina - Turturo Fabio

Sette e Mezzo

Indice

Indice

GUIDA ALL' INSTALLAZIONE.....	2
1. INSTALLAZIONE SU SISTEMA OPERATIVO WINDOWS.....	2
2. INSTALLAZIONE SU SISTEMA OPERATIVO LINUX	2
GUIDA IN LINEA.....	3
3. TERMINOLOGIA	3
4. VALORE DELLE CARTE	3
5. CENNI PRELIMINARI	3
6. SVOLGIMENTO DEL GIOCO	4
7. AVVIARE SETTE E MEZZO	5
8. QUANDO SI AVVIA SETTE E MEZZO	5
MODALITÀ GRAFICA	5
MODALITÀ TESTUALE	8
9. SALVARE UNA PARTITA.....	10
10. CARICARE UNA PARTITA	11

Sette e Mezzo

Guida all'installazione

Sette e Mezzo è un classico gioco della tradizione italiana. È disponibile per i sistemi operativi Windows e Linux. La procedura di installazione del gioco cambia a seconda del sistema operativo.

1. Installazione su sistema operativo Windows

Tutti gli applicativi necessari all'avvio del gioco sono presenti nella cartella "win".

1. Procedere all'installazione della JRE 6 (Java Runtime Environment versione 6) avviando il file "jre-6u14-windows-i586.exe" e seguendo le istruzioni riportate sullo schermo. Se si è in possesso del programma, controllare la versione e aggiornare il software nel caso si disponga di una versione inferiore alla 6. Se diversamente si dispone di una JRE 6, passare al punto 2.
2. Procedere all'installazione del dbms MySQL versione 5.0 avviando il file "mysql_server_5.0.exe" e seguendo le istruzioni riportate sullo schermo. Se si è in possesso del programma, controllare la versione e aggiornare il software nel caso si disponga di una versione inferiore alla 5.0. Se diversamente si dispone di MySQL 5.0, passare al punto 3.
3. Procedere alla creazione del database necessario al salvataggio dello storico delle partite effettuate. La procedura di caricamento è stata automatizzata: basta avviare il file "Installer.bat" e inserire quando richiesta la password impostata durante l'installazione di MySQL. Se invece, si è in grado di utilizzare il dbms MySQL, caricare lo script "setteemezzo_standalone.sql".

2. Installazione su sistema operativo Linux

Tutti gli applicativi necessari all'avvio del gioco sono presenti nella cartella "linux".

1. Procedere all'installazione della JRE 6 (Java Runtime Environment versione 6) attraverso il gestore di pacchetti fornito dal sistema operativo e seguendo le istruzioni riportate sullo schermo. Se si è in possesso del programma, controllare la versione e aggiornare il software nel caso si disponga di una versione inferiore alla 6. Se diversamente si dispone di una JRE 6, passare al punto 2.
2. Procedere all'installazione del dbms MySQL versione 5.0 attraverso il gestore di pacchetti fornito dal sistema operativo e seguendo le istruzioni riportate sullo schermo. Se si è in possesso del programma, controllare la versione e aggiornare il software nel caso si disponga di una versione inferiore alla 5.0. Se diversamente si dispone di MySQL 5.0, passare al punto 3.
3. Procedere alla creazione del database necessario al salvataggio dello storico delle partite effettuate. La procedura di caricamento è stata automatizzata: eseguire il file "Installer.sh" tramite il comando "sh Installer.sh". Digitare, quando richiesta, la password impostata durante l'installazione di MySQL. Se invece, si è in grado di utilizzare il dbms MySQL, caricare lo script "setteemezzo_standalone.sql".

Sette e Mezzo

Guida in linea

3. Terminologia

Riportiamo qui i pochi termini che sono utilizzati nel gioco.

Sballare

Situazione nella quale il giocatore si trova se il punteggio totalizzato supera il punteggio massimo (sette e mezzo). Si perde automaticamente la mano.

Matta

Carta che può assumere il punteggio di una qualsiasi altra carta a discrezione del giocatore che la possiede. La matta può valere come una figura (mezzo punto) oppure un valore intero compreso tra uno e sette. Il re di denari svolge la funzione di matta.

Sette e Mezzo reale

Detto anche Sette e Mezzo legittimo o Sette e Mezzo d'emblée, si ottiene quando il giocatore totalizza il punteggio massimo con due sole carte.

Le possibili combinazioni di carte che portano ad un Sette e Mezzo reale sono: sette ed una figura, matta ed una figura, matta ed un sette.

Sette e Mezzo illegittimo

Sette e mezzo realizzato con più di due carte. Può essere totalizzato solo dal banco.

4. Valore delle carte

Nel Sette e Mezzo ad ogni carta è assegnato un valore:

- Le carte dall'Asso al Sette valgono tanti punti quanto è il loro valore numerico.
- Le figure Fante, Donna e Re valgono mezzo punto.

5. Cenni preliminari

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il punteggio più alto possibile senza mai *sballare*. Il banco deve cercare di eguagliare o superare il punteggio dello sfidante senza sballare. Il banco riscuote la somma puntata dallo sfidante se egli sballa, o se egli totalizza un punteggio inferiore o uguale al suo; paga l'equivalente della puntata all'avversario se supera il suo punteggio.

Il punteggio di ciascun giocatore si calcola sommando i punti di tutte le carte che possiede. Se il giocatore realizza *Sette e Mezzo reale*, riceve dal banco una somma pari al doppio della puntata e diventa banco alla mano successiva. Se è il banco a fare sette e mezzo reale, egli riscuote una posta doppia dal giocatore, a meno che non abbia fatto a sua volta sette e mezzo reale o abbia sballato, dal quale riscuote una posta semplice, e non deve cedere il banco. Se il giocatore realizza il sette e mezzo reale avendo la *matta* ed una figura, il banco vince solo se realizza a sua volta un *sette e mezzo*

reale con un sette e una figura. Se il mazziere realizza un *sette e mezzo illegittimo* può battere tutti gli altri sette e mezzo anche se fatti con due carte ad esclusione di quello realizzato con la matta e figura.

6. Svolgimento del gioco

All'inizio della mano il mazziere distribuisce una carta coperta allo sfidante. Lo sfidante effettua le seguenti operazioni:

1. Guarda la propria carta.
2. Effettua la puntata ponendo la somma corrispondente sopra la carta coperta o davanti a sé. Se si sballa si danno i soldi e le carte in mano.
3. Se lo vuole, può richiedere altre carte per migliorare il proprio punteggio. Tutte le carte successive alla prima vengono date scoperte una per volta, fino a quando lo sfidante continua a richiederne.
4. Se lo sfidante sballa o realizza 7 e mezzo deve farlo notare immediatamente scoprendo anche la prima carta ricevuta. Quando si sballa, la posta viene subito ritirata dal banco, in caso contrario il gioco procede e il turno passa al banco.

Il mazziere scopre la propria carta e decide se prenderne altre. Se il mazziere sballa, paga alla pari la puntata dello sfidante se ancora in gioco. In caso contrario, lo sfidante scopre la propria carta e confronta il punteggio con quello del mazziere. Lo sfidante cede, quindi, la propria posta al banco o ne incassa l'equivalente secondo le regole del gioco. Con il sette e mezzo reale la posta viene raddoppiata. Se il sette e mezzo viene pagato doppio, dà diritto di diventare mazziere allo sfidante; in caso contrario il mazziere tiene il banco fino all'esaurimento delle carte nel mazzo, dopodiché il banco passa al giocatore seduto alla sua destra.

7. Avviare Sette e Mezzo

Puoi avviare il gioco nei seguenti modi, a seconda del sistema operativo:

Sistema Windows

Accedere alla cartella "win". Doppio click sul file

```
avvia.bat
```

Sistema Linux

Accedere alla cartella "linux".

1° Metodo

Aprire un terminale e rendere eseguibile lo script di avvio con il comando

```
chmod +x avvia.sh
```

Sempre nel terminale eseguire lo script tramite il comando

```
./avvia.sh
```

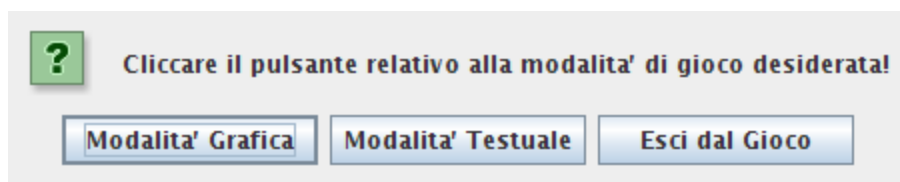
2° Metodo

Avviare lo script da terminale tramite il comando

```
sh avvia.sh
```

8. Quando si avvia Sette e Mezzo

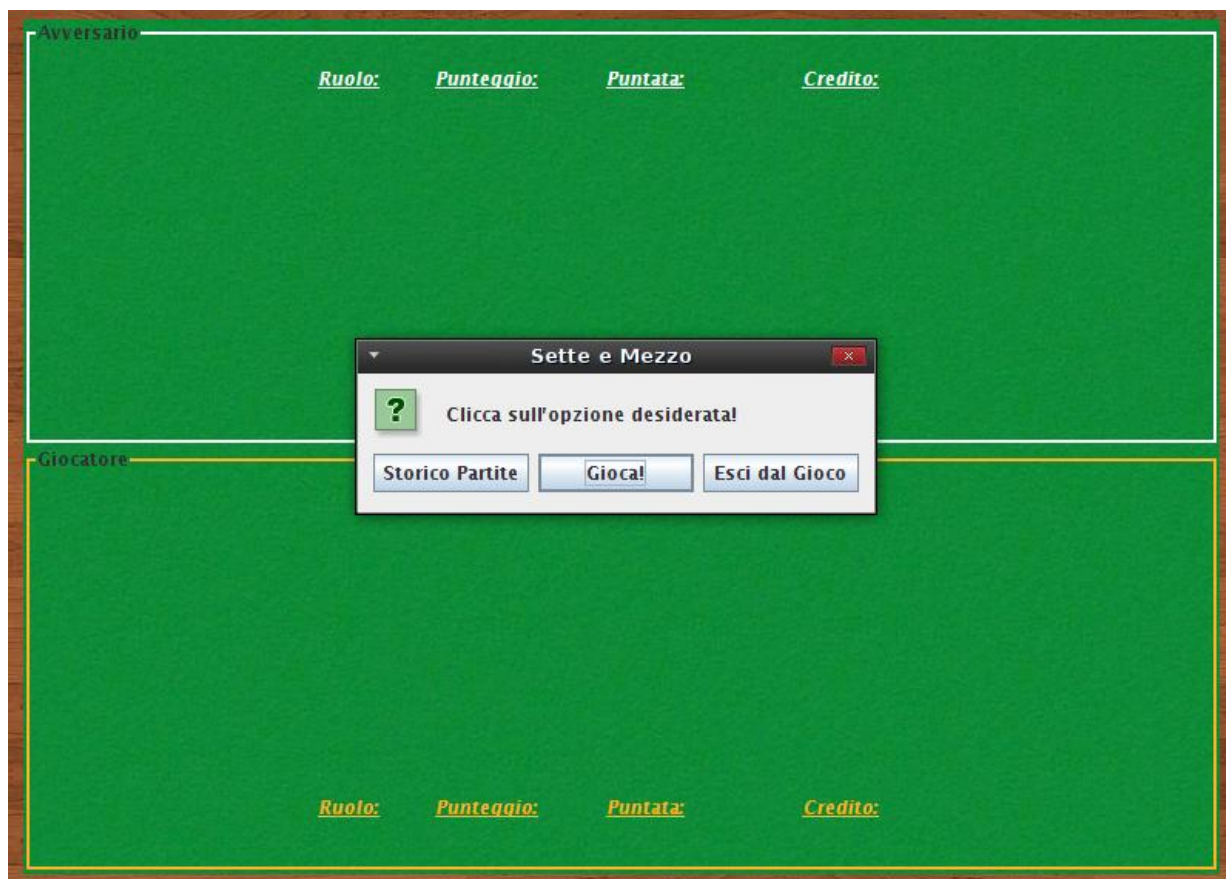
Quando si avvia Sette e Mezzo, viene mostrata la seguente finestra.



Per avviare il gioco in modalità grafica premere il pulsante "Modalità Grafica". Se si desidera avviare il gioco in modalità testuale, ossia giocabile tramite terminale, premere il pulsante "Modalità Testuale". Nel caso si volesse uscire dal gioco, premere il pulsante "Esci dal Gioco".

Modalità grafica

Selezionando la modalità grafica, viene mostrata la seguente finestra.



La finestra del gioco si presenta costituita da due elementi: il tavolo dell'avversario e il tavolo del giocatore. Ognuno di questi due tavoli si presenta, a sua volta, suddiviso in due aree: area informazioni e area carte sul tavolo.

Nell'area informazioni vengono visualizzate le seguenti informazioni: il ruolo del giocatore, il punteggio della mano corrente, la puntata effettuata e il credito disponibile. Per quanto riguarda il punteggio, nel tavolo del giocatore sarà pari al punteggio totale delle carte in suo possesso; per l'avversario, invece, sarà pari al punteggio delle sole carte scoperte. Nell'area carte sul tavolo verranno visualizzate le carte ricevute durante una mano.

Ogni tavolo presenta anche il nome del giocatore associato. Nel caso dell'avversario il nome sarà CPU indipendentemente dal ruolo impersonato dall'avversario gestito dal computer.

Viene anche visualizzata una finestra di scelta con tre opzioni: "Storico Partite", "Gioca!" ed "Esci dal Gioco". Selezionando "Gioca!" si inizierà a giocare, mentre selezionando "Esci dal Gioco" si chiuderà l'applicazione. Con "Storico Partite" si potranno visualizzare tutte le informazioni del giocatore relative alle partite giocate in una determinata data. Alla selezione dell'opzione, viene visualizzato un calendario.

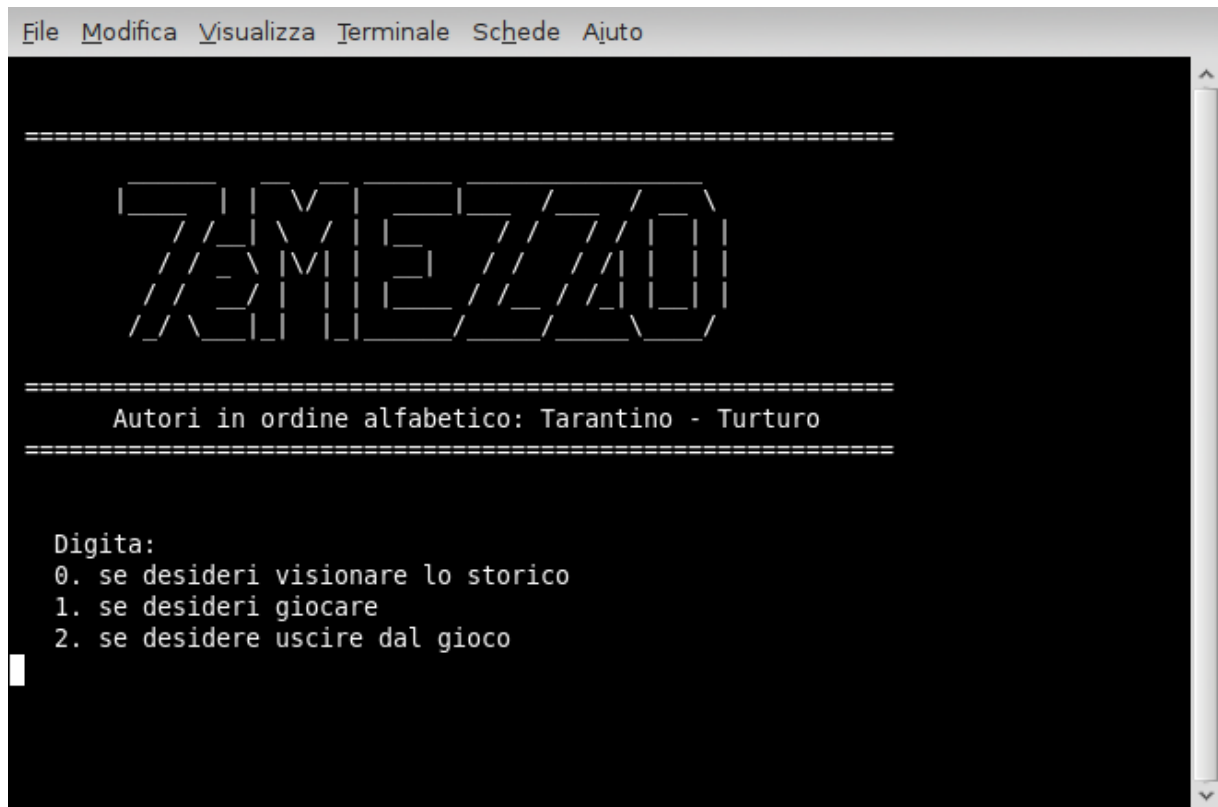


Selezionando una data, verrà mostrata una tabella con le informazioni sulle partite giocate.

Storico Partite				
Nome giocatore	Ruolo	Punteggio	Vincita	Data
cry	Sfidante	7.5	-12	27-05-2009 - 11:42:14
cry	Sfidante	2.0	-12	27-05-2009 - 15:28:38
cry	Sfidante	4.0	-12	27-05-2009 - 15:28:38
cry	Sfidante	7.0	+12	27-05-2009 - 15:34:02
cry	Sfidante	10.0	-12	27-05-2009 - 15:34:02
cry	Sfidante	7.0	+12	27-05-2009 - 15:41:47
cry	Sfidante	7.0	-12	27-05-2009 - 15:41:47
Cry	Sfidante	8.0	-0	27-05-2009 - 16:29:16
cry	Sfidante	8.5	-12	27-05-2009 - 16:34:53
da	Sfidante	3.0	-12	27-05-2009 - 17:47:52
a	Sfidante	6.0	-1	27-05-2009 - 18:16:33

Modalità testuale

Selezionando la modalità testuale, viene mostrato nel terminale la seguente videata.



```
File Modifica Visualizza Terminale Schede Ajuto

=====
          SETTE E MEZZO
=====

Autori in ordine alfabetico: Tarantino - Turturo
=====

Digita:
0. se desideri visionare lo storico
1. se desideri giocare
2. se desiderare uscire dal gioco
```

Digitando il numero 1 si inizierà a giocare, mentre digitando il numero 2 si chiuderà l'applicazione. Digitando il numero 0, invece, si potrà interagire con lo storico delle partite giocate dal giocatore. Alla selezione di questa opzione, viene richiesta la data di cui si desidera visionare lo storico nel formato europeo. Dopo averla inserita verrà visualizzato lo storico.

```

      // _// | | | _// // _// _// | | | |
      // \_// | | | _// // _// _// \_//
  
```

```

=====
Autori in ordine alfabetico: Tarantino - Turturo
=====
  
```

Digita:

- 0. se desideri visionare lo storico
- 1. se desideri giocare
- 2. se desiderare uscire dal gioco

0

Digita la data per il quale desideri
visionare lo storico delle partite nel formato GG-MM-AAAA

27-05-2009

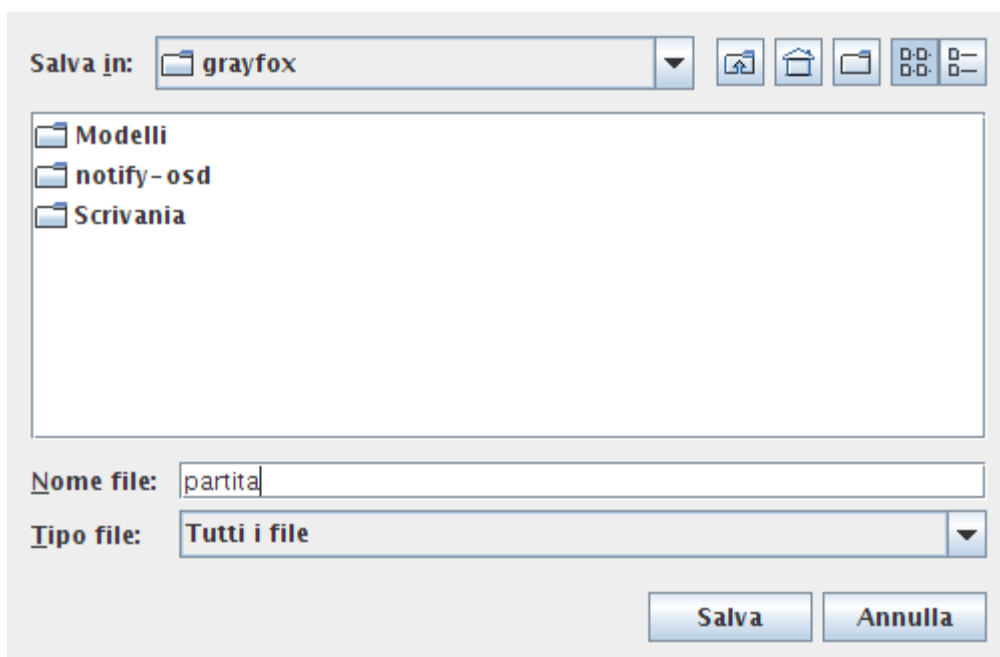
```

[
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 7.5 vincita: -12 data: 2009-05-27
11:42:14.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 2.0 vincita: -12 data: 2009-05-27
15:28:38.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 4.0 vincita: -12 data: 2009-05-27
15:28:38.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 7.0 vincita: +12 data: 2009-05-27
15:34:02.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 10.0 vincita: -12 data: 2009-05-2
7 15:34:02.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 7.0 vincita: +12 data: 2009-05-27
15:41:47.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 7.0 vincita: -12 data: 2009-05-27
15:41:47.0,
Giocatore: Cry ruolo: Sfidante punteggio: 8.0 vincita: -0 data: 2009-05-27
16:29:16.0,
Giocatore: cry ruolo: Sfidante punteggio: 8.5 vincita: -12 data: 2009-05-27
16:34:53.0,
Giocatore: da ruolo: Sfidante punteggio: 3.0 vincita: -12 data: 2009-05-27
17:47:52.0,
Giocatore: a ruolo: Sfidante punteggio: 6.0 vincita: -1 data: 2009-05-27 18
:16:33.0]
  
```

9. Salvare una partita

Ogni qual volta si vuole uscire dall'applicazione dopo aver effettuato una partita, verrà chiesto di salvare una partita. Se si risponde in modo affermativo, verrà salvato sul computer un file con estensione ".dat" contenente le informazioni sulla partita.

In modalità grafica comporterà l'apertura di una finestra in cui specificare la posizione e il nome del file di salvataggio.

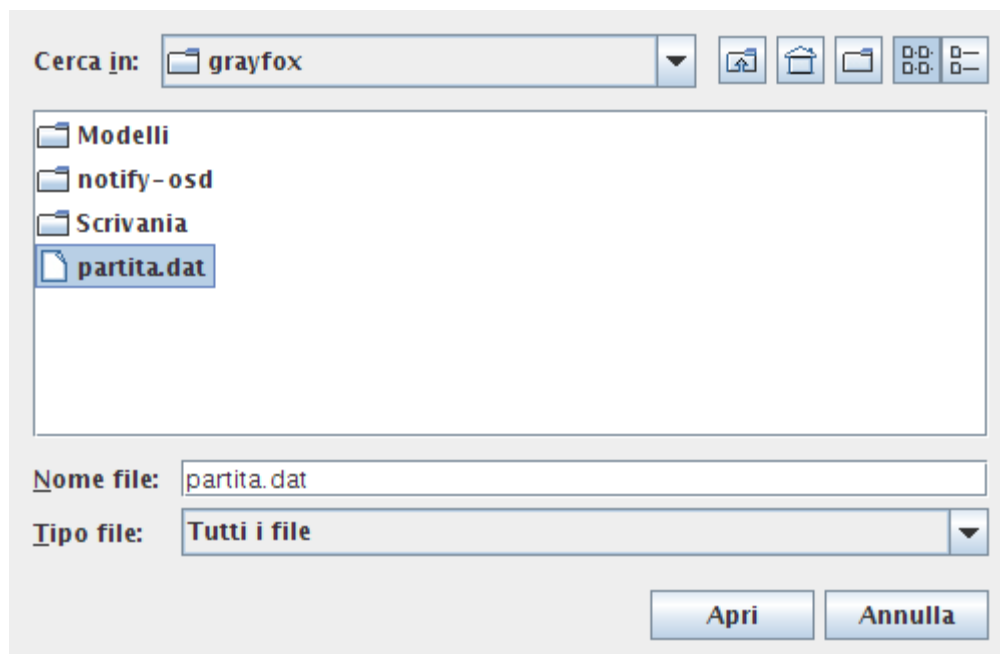


Nella modalità testuale invece verrà chiesto solo il nome del file. Il file verrà automaticamente salvato nella cartella di avvio del programma.

10. Caricare una partita

Il caricamento della partita viene chiesto ogni qual volta si vuole iniziare a giocare.

In modalità grafica verrà aperta una finestra in cui selezionare il file ".dat" in cui è stata salvata la partita.



Nella modalità testuale, invece, viene presentata una lista dei file con estensione ".dat" presenti nella stessa cartella di avvio del programma; basterà digitare uno dei nomi dei file (completo di estensione) per poter continuare la partita.