

Programmazione ad Oggetti

Relazione progetto

“SpaccaBolle”

Sofia Bagagli

Yuri Collini

Michele Nardini

Elisa Simoni

Indice

I. Analisi

1.1 Requisiti	3
1.2 Analisi e modello del dominio	6

II. Design

2.1 Architettura	11
2.2 Design nel Dettaglio	11

III. Sviluppo

3.1 Testing automatizzato	15
3.2 Metodologia di lavoro	16

IV. Commenti finali

4.1 Autovalutazioni	17
4.2 Difficoltà incontrate e commenti per docenti	18

Appendice

5.1 Guida utente	21
------------------------	----

Analisi

1.1 Requisiti

Il gruppo si pone l'obiettivo di implementare una versione basilare del famoso gioco Puzzle Bobble (SpaccaBolle). Il gioco è strutturato in vari livelli, con difficoltà crescente. L'implementazione del gioco è caratterizzata dalla presenza di bolle di colore diverso, le quali devono essere eliminate totalmente entro un tempo predefinito, prima che le bolle riempiano tutta la schermata di gioco, ovvero quando almeno una bolla tocca la base. Sulla base è presente un cannone direzionabile che spara bolle di colore diverso. Per poter eliminare le bolle sulla mappa è necessario che queste vengano colpite da una bolla del medesimo colore sparata dal cannone.

Funzionalità Minimali Ritenute Obbligatorie

- Creazione di una mappa
- Gestione del cannone spara bolle con direzionamento
- Gestione del punteggio
- Algoritmo controllo bolle sulla mappa
- Interfaccia di benvenuto ed impostazioni
- Menù di navigazione moderno
- Salvataggio Partita

Funzionalità Opzionali

- Gestione delle combo
- Gestione livelli di gioco
- Caricamento livello di gioco precedentemente salvato

Challenge Previste

- Comprensione delle meccaniche di gioco
- Creazione delle interfacce per ogni fase del gioco
- Algoritmo per movimento bolle
- Pulizia del codice
- Efficienza degli algoritmi

Requisiti funzionali

Il gioco si presenta con una schermata di benvenuto tramite la quale è possibile effettuare una serie di operazioni, tra le quali:

- iniziare una nuova partita partendo dal primo livello
- caricare un livello precedentemente salvato (non disponibile nella versione demo)
- chiudere l'applicazione

Una volta premuto play, all'utente verrà mostrata una schermata di gioco composta da una mappa contenente bolle di diverso colore, disposte sulla mappa di gioco, un cannone spara bolle che si muove in maniera costante da destra a sinistra (con velocità di movimento variabile tramite le impostazioni). Nella schermata sono inoltre presenti dei pulsanti: **SAVE** (permette di salvare la partita in corso), **PAUSE** (permette di fermare il gioco in corso), **EXIT** (permette di uscire dal gioco senza salvare). I pulsanti appena descritti rappresentano il menù di navigazione interno al gioco. Il cannone posto alla base della schermata di gioco genererà in maniera semi-casuale delle bolle pronte per essere lanciate sul tabellone. La difficoltà del gioco sta nel formare almeno un tris di bolle dello stesso colore ed evitare di accumulare così tante bolle da far sì che tocchino la base. Se le palline toccano il cannone o il terreno, il gioco finisce e l'utente perde.

Ogni volta che il giocatore perde dovrà ricominciare da capo il livello ed in caso non venisse salvato nessun livello il giocatore dovrà ricominciare dal primo livello di gioco.

Il punteggio finale viene calcolato in base a quante bolle l'utente riesce a far scoppiare o a far cadere. Per la precisione, per lo scoppio di bolle dello stesso colore l'utente guadagnerà 10 punti per ogni bolla scoppiata. Per le bolle fatte cadere il meccanismo di attribuzione del punteggio è leggermente diverso. Infatti la prima bolla fatta cadere permette di guadagnare 20 punti, mentre ogni bolla addizionale raddoppia il punteggio come descritto meglio nello schema successivo.

Si noti che si è deciso che le bolle che scoppiano in orizzontale prevalgono sulle bolle che scoppiano in verticale.

Schema punteggi per bolle che cadono in catena

1 – 20 (Prima bolla caduta)

2 – 40

3 – 80

4 – 160

5 – 320

6 – 640

7 – 1280

8 – 2560

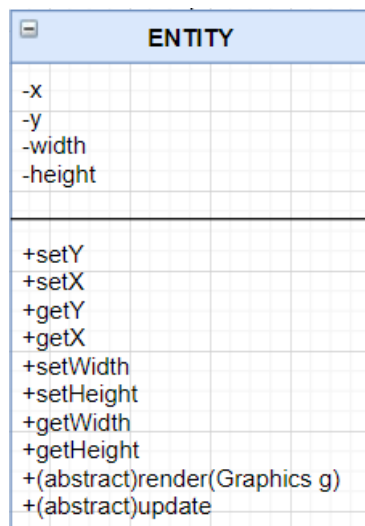
9 – 5120

La gestione del punteggio delle bolle cadono a catena si basano su di una sommatoria di potenze di due: $\sum_{i=0}^n 2^i$. Il punteggio massimo raggiungibile è 9999

Requisiti non funzionali

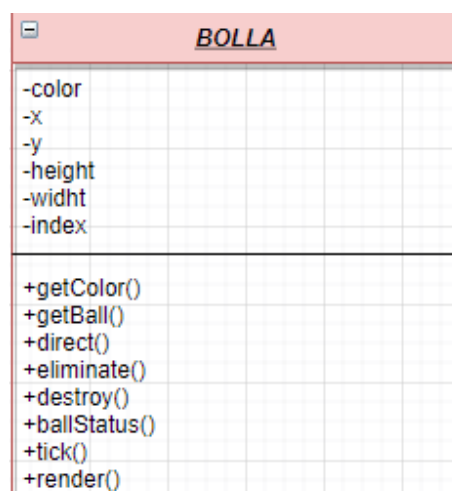
Il gioco dovrà mantenere una fluidità per quanto riguarda il lancio delle bolle e non presentare alcun tipo di lag. Inoltre il codice prodotto dovrà essere il più pulito possibile e facilmente comprensibile.

1.2 Analisi e modello del dominio



L'entità più importante all'interno del codice di gioco è denominata "**Entity**". Questa entità definisce tutti i tipi di elementi presenti all'interno del gioco definendone varie caratteristiche quali: grandezza, posizione. Permettendone inoltre un costante update e renderizzazione grafica. "**Entity**" è stata utilizzata all'interno del programma realizzato come punto di partenza per la creazione di vari elementi di gioco quali: il cannone, le bolle ed in fine la mappa di gioco.

ENTITA' BOLLA

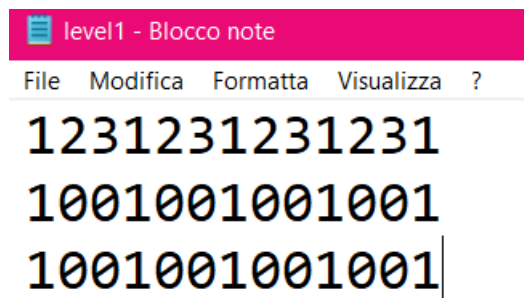


L'entità "**Bolla**" implementata prevede la definizione di un colore e di una dimensione specificata dal raggio. Il colore della bolla viene scelto in modo casuale tramite una semplice funzione che usa la libreria random. Il raggio della bolla è utile per effettuare il caricamento delle bolle sulla mappa (algoritmo che verrà discusso in seguito) , definirne distanza e possibili collisioni in fase di gioco. Ogni bolla creata, possiede una funzione denominata **getColor()** la quale restituisce il colore della bolla, sulla quale viene effettuata la chiamata a tale funzione, utile per capire che tipo di bolla viene lanciata dal cannone. Inoltre è utile per poter controllare se bolle adiacenti possano permettere una collisione (tre dello stesso colore). La funzione **getBall()** ci permette di richiamare la bolla presa in considerazione ed analizzarne la posizione. Ogni bolla può essere lanciata dal cannone sulla dimensione y e in caso di collisione essa fermerà il suo andamento attraverso la l'ulteriore funzione **destroy()**. Tramite la funzione **eliminate()** la bolla verrà cancellata e sostituita da una bolla che d'ora in poi verrà considerata una bolla della mappa tramite la funzione **ballStatus()** (la bolla passa dallo stato sospesa allo stato di bolla della mappa). La funzione **tick()** permette un continuo aggiornamento sulle collisioni nelle coordinate in x e y dell'entità. In particolare, viene controllata la collisione con altre bolle presenti sulla mappa e con il cannone stesso in caso di game over.

ENTITA' MAPPA

MAPPA	
-CollectBall	collectBallMap
-gameYSize	
-gameXSize	
-File level	
+readFile()	
+loadCoordinate()	
+loadLevel()	
+loadMap()	
+getMapMatrix()	

Nel gioco, è stato deciso in fase di progettazione di realizzare ogni mappa tramite la lettura di un semplice file di testo come si può vedere nell'immagine riporta di seguito. Ogni livello deve contenere 9 righe e 13 colonne di cui soltanto 11 potranno essere usate. (vengono escluse a fini grafici la prima colonna e l'ultima, infatti non sono raggiungibili dal cannone)



```
level1 - Blocco note
File Modifica Formatta Visualizza ?
1231231231231
1001001001001
1001001001001|
```

La struttura di questo file testuale sembra inizialmente incomprensibile ma è in realtà molto semplice. Infatti, ad ogni numero presente nel file testuale corrisponde un determinato colore come riportato nello schema qui di seguito:

- 0 → Bolla nulla/posizione vuota
- 1 → Rosso
- 2 → Blu
- 3 → Verde
- 4 → Giallo

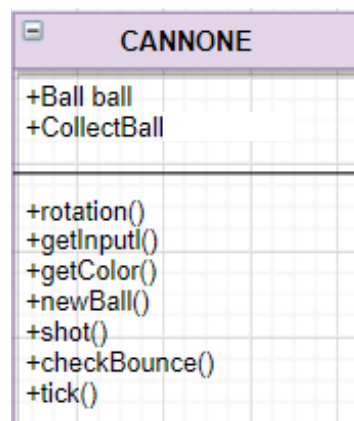
Per caricare le bolle all'interno della mappa occorre effettuare la lettura del file .txt. Per fare ciò si è deciso di suddividere l'operazione di lettura in due parti. La prima parte di questo processo è la lettura del colore, che ci permette di associare ad un numero un'entità bolla del medesimo colore a quello appena letto come mostrato qui di seguito:

- new Ball (..., Color = 1,2,3,4....))

La seconda parte è quella che ci permette di disporre le bolle sulla mappa in coordinate prestabilite. Ogni bolla infatti è posizionata orizzontalmente fino al raggiungimento di massimo 8 bolle sulla stessa riga. Una volta che viene raggiunto il limite massimo, le bolle vengono inserite nella linea successiva a scendere fino ad un massimo di 13 righe. La quattordicesima riga è quella di game over. Ogni volta che una bolla

viene creata viene inserita in una lista denominata *collectBallMap* utile ad una lettura successiva della mappa.

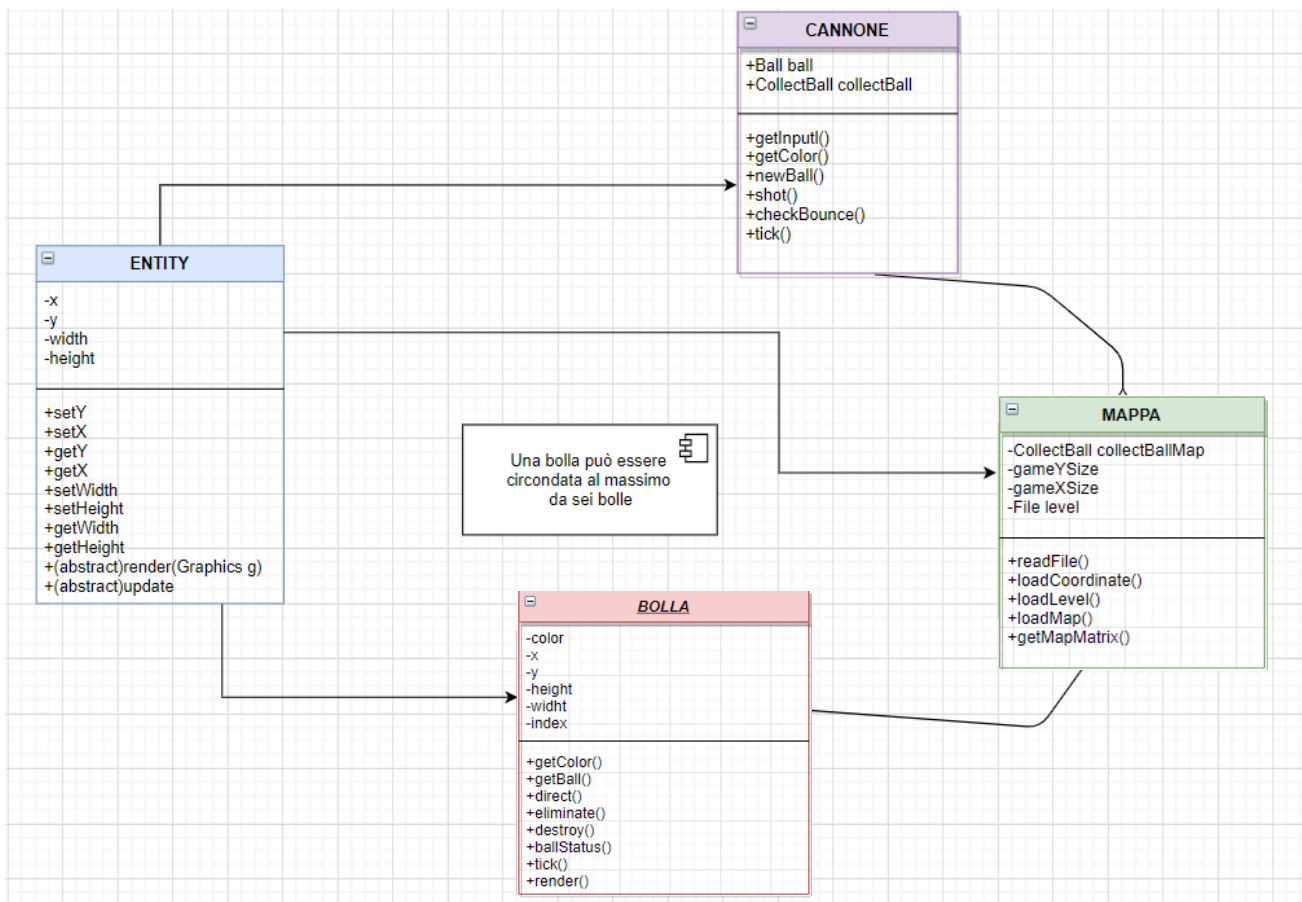
ENITA' CANNONE



Il cannone è l'entità che permette effettivamente al player di giocare. Il cannone si muove in maniera costante lungo un'asse orizzontale da destra a sinistra. Al centro del cannone è presente una bolla di colore casuale che può essere lanciata sull'asse Y.

La difficoltà del gioco consiste nel lanciare la pallina nel punto preferito dal giocatore nonostante il movimento del cannone. Per lanciare basta premere il tasto *ENTER*. Attraverso la funzione *getInput()*, della tastiera e la pallina si muoverà a 60fps verso la destinazione scelta.

Mediante la funzione *getBounce()* si controlla la collisione della base del cannone contro i lati della mappa di gioco in modo tale che il cannone possa muoversi lateralmente da destra a sinistra.



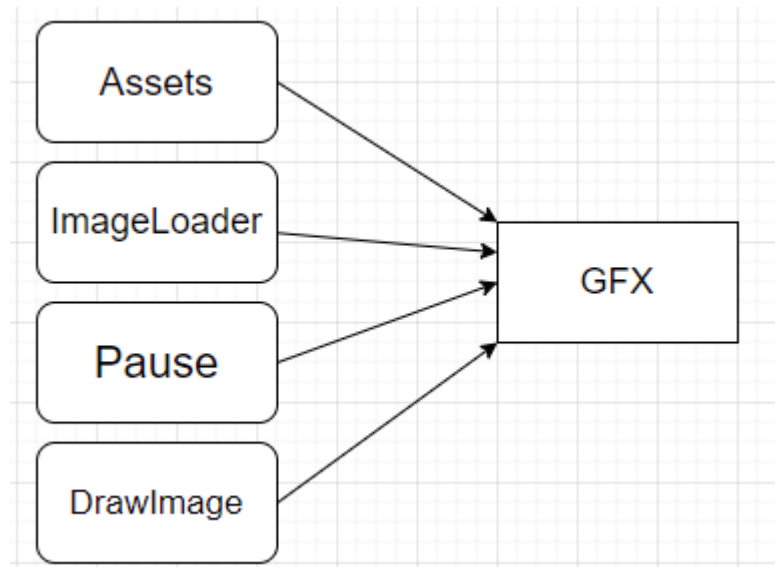
Design

2.1 Architettura

Il pattern architetturale utilizzato per la realizzazione di SpaccaBolle è il classico MVC (Model – View – Controller). Le view permettono al gioco di assumere stati diversificati e dare una rappresentazione grafica al gioco. Ognuna di esse possiede un controller che ne permette la gestione nonché la manipolazione. La prima view che verrà mostrata all'avvio del gioco sarà quella della schermata principale (**StatoMenu**). Mediante la pressione del tasto **PLAY** ci permette di passare dalla view **StatoMenu** alla view **StatoGame**.

2.2 Design nel Dettaglio

GFX



Sfruttando la libreria [java.gfx](#) ci occupiamo della renderizzazione delle immagini nonché delle loro animazioni. Nella classe [Assets](#), presente all'interno del package [dev.spaccabolle.gfx](#), sono presenti i riferimenti assoluti delle immagini dei bottoni del menù, del cannone, delle bolle e di tutte le altre immagini della schermata principale nonché di benvenuto. Le immagini delle bolle sono caricate su di un vettore dove, per ogni posizione è presente il percorso assoluto dell'immagine. La stessa cosa viene fatta per i bottoni in modo tale che alla pressione del pulsante l'immagine diventi leggermente più scura.

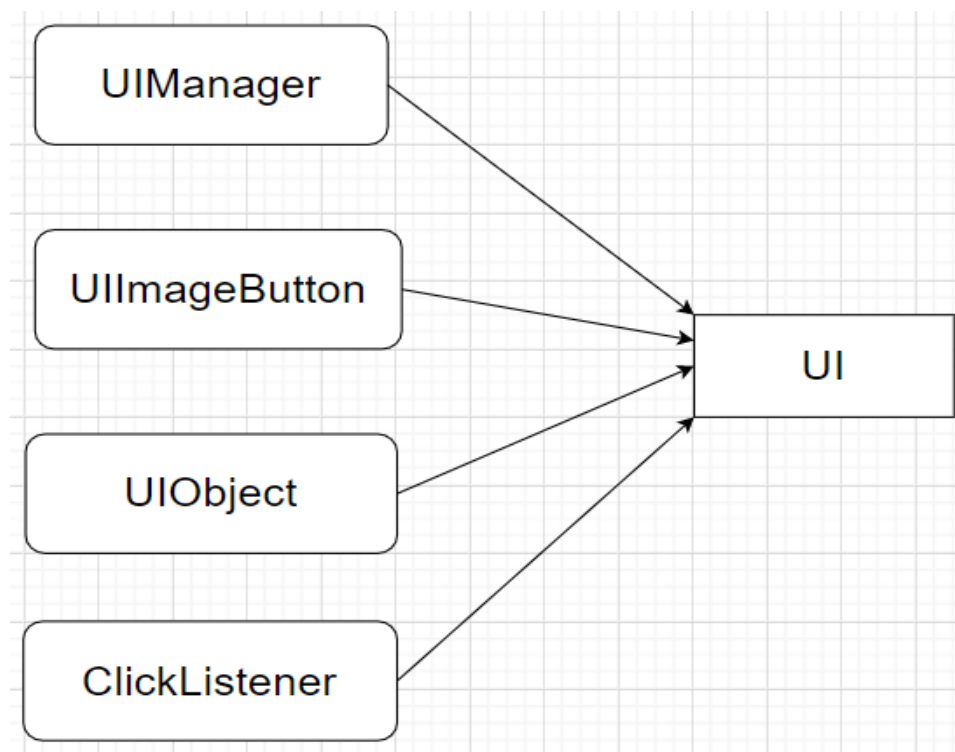
La stessa cosa vale anche quando il cursore è posizionato sopra il bottone. La classe [ImageLoader](#), anch'essa è presente all'interno del package [dev.spaccabolle.gfx](#), si occupa del buffering delle immagini tramite [BufferedImage](#) attraverso l'utilizzo di [java.awt](#).

Le classi [DrawImage](#) e [Pause](#) sono state create al fine di gestire casi particolari di elaborazioni delle immagini.

NOTA AGGIUNTIVA

Tutta la grafica presente nel videogioco è stata interamente realizzata dal gruppo mediante l'ausilio di alcuni strumenti come ad esempio photoshop o canva.com

UI



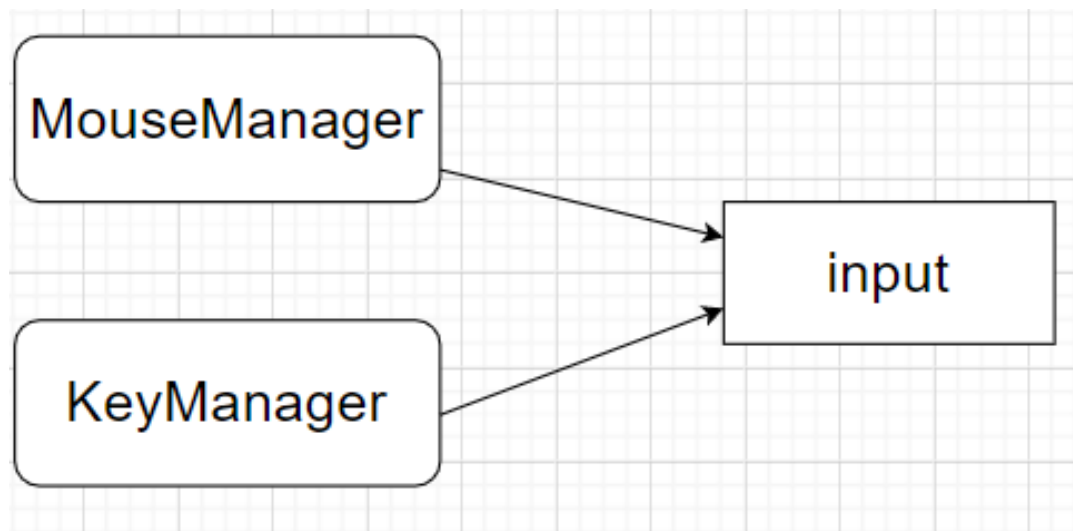
La parte di User-Interface viene gestita da quattro entità distinte. La classe **UIManager** presente all'interno del package **dev.spaccabolle.ui** è la più importante di tutte le entità. Attraverso la libreria **java.awt** ci permette di creare object e mediante l'utilizzo di un handler di gestirlo.

Per i bottoni presenti sulle varie schermate di gioco, esiste un interfaccia **UIImageButton** che consente di dare caratteristiche comuni ad ogni bottone quali la dimensione, la forma e la gestione **onClick()** del bottone. La classe **ClickListener** è essenziale per la ricezione degli input

da tastiera dati dall'utenti. Gli input vengono elaborati e sfruttati dall'utente per giocare. I comandi utili sono:

- click del mouse
- P (pausa)
- ESC (per uscire)

INPUT



MouseManager presente all'interno del package [dev.spaccabolle.input](#) è una classe che riceve una notifica quando si verifica una modifica nello stato del mouse (**MouseListener**). Le modifiche del mouse possono avvenire premendo, facendo clic e rilasciandolo. Può anche entrare o uscire dall'area della finestra. Questa interfaccia listener può essere ottenuta dal pacchetto [java.awt.event](#).

La classe **KeyManager**, anch'essa presente nel package [dev.spaccabolle.input](#), è responsabile della ricezione degli input inviati dall'utente mediante tastiera.

Gli input ricevibili da tastiera sono:

- UP
- DOWN
- LEFT
- RIGHT
- ENTER

Materiale Pubblico Utilizzato & Fonti di Ispirazione :

- StackOverflow
<https://stackoverflow.com/>
- Video su YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=dEKs-3GhVKQ&list=PLah6faXAgguMnTBs3JnEJYoshAc18XYQZ>
- Documentazione di Java
<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>

3.1 Testing automatizzato

Questa sezione spiegherà i test eseguiti dal team per verificare il corretto funzionamento di tutto il gioco SpaccaBolle.

• TestCannon

Questo test ci permette di verificare il corretto funzionamento del cannone, in particolare ne verifica la posizione durante il movimento costante da destra a sinistra quindi lungo l'asse orizzontale, ed inoltre verifica se effettivamente genera nuove bolle da sparare.

• TestBall

Questo test ci permette di verificare la corretta creazione delle bolle, di controllare l'assegnazione del corretto colore, controlla le coordinate x e y della bolla, e infine ne controlla la sua eliminazione.

- **TestScore**

Questo test permette di verificare la corretta generazione dei punti dati dallo scoppio della bolla su una specifica collisione in base ai criteri stabiliti che sono anche stati spiegati in precedenza in questa relazione.

- **TestCollectBall**

Questo test permette di verificare la corretta generazione dell'ArrayList CollectBall, controlla che la dimensione dell'arrayList sia corretta, controlla le caratteristiche delle bolle una volta inserite all'interno del gioco, e in fine controlla l'aggiunta di una nuova bolla nell'arrayList.

- **TestGame**

Questo test permette di verificare il corretto caricamento del gioco, verifica il corretto funzionamento degli input e controlla la lunghezza e la larghezza del gioco.

- **TestMap**

Questo test permette di verificare la corretta generazione della mappa, controlla il corretto caricamento della bolla nella mappa e attraverso il test testGetMapMatrix ci assicuriamo che essa possa essere esportata.

- **TestState**

Questo test permette di verificare la corretta assegnazione dello stato al gioco.

3.2 Metodologia di lavoro

L'implementazione del gioco è stata suddivisa in modo tale da permettere ad ogni membro del gruppo lo sviluppo di una parte logica e

una parte grafica. La suddivisione punta ad assegnare i compiti in base alle capacità, esperienze pregresse e punti di forza di ogni membro del gruppo di lavoro.

Per poter lavorare in contemporanea sul progetto abbiamo utilizzato GitHub attraverso la creazione di branch personali per facilitare la condivisione del codice prodotto da ciascuno, si noti che a volte per problemi tecnici il codice veniva condiviso tramite email ed altre tecnologie ed in seguito un membro del gruppo lo caricava su GitHub.

I punti critici del progetto sono stati gestiti in collaborazione e sinergia in modo da ottenere il migliore risultato possibile non ostante le oggettive difficoltà incontrate durante lo sviluppo del gioco.

NOTA PER IL DOCENTE

“ Come comunicato anche via mail, lo studente Mattia Gullotto, per impedimenti personali sopraggiunti nell’ultimo periodo non è più riuscito a proseguire nello sviluppo del progetto e per tale motivo non fa più parte del gruppo. I suoi compiti sono stati suddivisi tra i vari membri.”

I compiti sono stati così suddivisi:

Yuri Collini

- Menù di navigazione
- Interfaccia di benvenuto
- Gestione Punteggio
- Pulizia del Codice

Michele Nardini

- Grafica Cannone
- Gestione collisioni ed esplosioni
- Algoritmo Bolle sulla mappa
- Salvataggio partita

Sofia Bagagli

- Interfaccia Grafica menu
- Gestione Cannone
- Grafica Bolle della Mappa
- Test JUnit

Elisa Simoni

- Algoritmo Bolle sulla mappa
- Gestione collisioni ed esplosioni
- Salvataggio partita
- Test JUnit

Commenti Finali

4.1 Autovalutazioni

In questa sezione finale della relazione relativa al progetto d'esame sviluppato dal gruppo, che prende il nome di Spaccabolle, sono state inserite le autovalutazioni dei vari membri del gruppo. Inoltre, verranno indicate quali sono state le difficoltà che ciascun membro ha incontrato e come sono stati risolti alcune problematiche.

Autovalutazione di Yuri Collini

Voglio iniziare dicendo che sono molto soddisfatto del progetto realizzato dal gruppo. Questo è stato un progetto molto lungo e che ha richiesto numerosi sforzi da parte di tutti i membri.

Personalmente lo sviluppo del gioco, che abbiamo soprannominato Spaccabolle, mi è servito molto per migliorare la mia conoscenza del linguaggio Java. Inoltre, grazie a questo progetto ho potuto capire quali sono le difficoltà che si possono incontrare in qualunque lavoro di gruppo, ho scoperto nuovi strumenti e tecnologie utili a migliorare la produttività e la collaborazione tra i vari membri del team. Una delle maggiori difficoltà che ho riscontrato è il

fatto di dover lavorare a distanza per la maggior parte del tempo. Questa situazione, dovuta alla pandemia tutt'ora in corso, mette ancora più in difficoltà in quanto se dovevo spiegare una mia idea, ed avevo bisogno di ricorrere all'utilizzo di schemi o esempi, capitava molto spesso che non si comprendeva a pieno cosa volessi intendere. Il fatto di lavorare a distanza ha inciso anche sulla mia produttività in maniera negativa ed inoltre portare avanti un progetto di questa portata senza avere un confronto di persona è decisamente più pesante. Una delle cose che mi è piaciuta maggiormente è stato il fatto di poter sviluppare un qualcosa, che in questo caso era un videogioco, partendo da completamente da zero. Questo ti permette di avere la massima libertà su ogni singola decisione, ti permette di dare sfogo alla tua creatività e secondo me questa, è stata un'esperienza che mi ha insegnato molto, anche perché mi ha permesso di capire meglio quali sono le difficoltà che ogni singolo programmatore deve incontrare ogni qual volta si appresta a lavorare ad un progetto che sia da solo o in team.

Autovalutazione di Elisa Simoni

Durante lo sviluppo del gioco in talune occasioni ho incontrato difficoltà, poi risolte. Di seguito ecco le principali problematiche. Nella fase di progettazione riponevo molta fiducia nelle mie capacità di programmazione e gestione logica dei problemi, ma una volta approcciato il progetto ho subito capito che il mio background scolastico non era sufficiente per l'obiettivo che avevamo. Dopo aver colmato alcune mie lacune è stato stimolante sviluppare SpaccaBolle.

Le maggiori difficoltà le ho incontrate nella fase di gestione delle collisioni e conseguenti scoppi tra le bolle e del caricamento della mappa. Queste parti hanno richiesto uno sforzo logico in più per poterle completare con successo.

Per la prima volta nella mia carriera scolastica ho messo mano a un progetto partendo completamente da zero. Il lavoro in gruppo a volte è stato difficoltoso in quanto la mancanza di organizzazione e l'impossibilità di vedersi di persona, causata dalla pandemia in corso, hanno rallentato notevolmente lo sviluppo del gioco, ma grazie e varie piattaforme online, siamo riusciti in parte a sopperire a queste problematiche.

Voglio concludere dicendo che lo sviluppo di questo progetto mi ha aiutato a capire la fatica e l'impegno che si celano dietro un programma ma anche quanto programmare possa essere utile nell'approcciarsi alla vita di tutti i giorni

Autovalutazione di Michele Nardini

Sono molto soddisfatto dei miei risultati ottenuti durante le fasi di realizzazione di SpaccaBolle. I videogiochi sono sempre stati una parte rilevante della mia vita e poterne creare uno per intero, partendo da zero, dove potessi mettere le mie capacità in "gioco" è stata un'esperienza unica ed eccezionale. Ogni riga di codice mi ha permesso di approfondire le mie conoscenze del linguaggio Java e mi ha dato dei buoni spunti per sviluppare altri progetti personali. La parte di gestione dell'architettura del software mi ha messo a dura prova in quanto spesso e volentieri non ottenevo i risultati sperati. Ho, inoltre, sviluppato una passione per la parte grafica dei videogiochi notando quanto un bell'aspetto combinato ad una giusta programmazione possano creare un ottimo prodotto finale. Concludo dicendo questo tipo di progetto mi ha spinto ad ampliare le mie conoscenze del linguaggio Java, in particolare all'ottimizzazione e l'automazione di eventi.

Autovalutazione di Sofia Bagagli

Durante la realizzazione del videogioco ho riscontrato varie difficoltà che sono state prontamente superate grazie alla pazienza e l'aiuto reciproco di tutti i membri del gruppo. All'inizio del progetto, il team aveva pensato di restare il più fedeli possibile alla versione originale del videogioco Puzzle Bobble. Nella versione originale, il cannone restava fermo al centro dello schermo con una freccia che permetteva il direzionamento, a destra ed a sinistra, della traiettoria che doveva compiere ogni bolla lanciata. Quest'ultima funzione l'avevo implementata in maniera tale che la freccia del cannone seguisse il cursore del mouse all'interno della schermata di gioco per spostarsi, mentre un altro membro del gruppo l'aveva implementata mediante la combinazione dei tasti AWSD. Uno dei problemi che ho riscontrato. Inizialmente, risiedeva nel fatto che non sapevo bene come implementare il tutto,

anche perché fin dall'inizio c'era sempre qualcosa che non funzionava correttamente e si venivano a creare molti bug. Alla fine, però, ero riuscita ad arrivare al mio scopo con successo, tuttavia, si è deciso in seguito di far spostare l'intero cannone senza permettere quindi il direzionamento della bolla. Questa scelta è stata effettuata per svariate ragioni una delle quali era quella di rendere il gioco più personale e non una mera copia esatta della versione originale, rendendo al contempo il gioco leggermente più difficile.

La cosa che mi è piaciuta maggiormente di tutto il progetto è stata la parte grafica a me assegnata. Questa è quella che più mi ha appagato, la creazione degli elementi grafici e le loro funzioni per me è stato molto divertente, stimolante inoltre mi ha permesso di scoprire nuove cose e nuovi strumenti di lavoro.

Guida Utente

In questa sezione della relazione, viene riportata una breve guida utente utile a comprendere il funzionamento e tutte le dinamiche del gioco SpaccaBolle da noi sviluppato.

Avvio dell'applicazione



All'avvio del programma, l'utente troverà una schermata di benvenuto come quella presente nell'immagine qui sopra. Il giocatore si troverà davanti a sé tre bottoni: PLAY, LOAD, EXIT. Premendo il tasto "PLAY", presente nel lato sinistro dello schermo, l'utente avvierà una nuova partita, mentre tramite il pulsante "LOAD" il giocatore potrà caricare e continuare a giocare una partita precedentemente salvata. Si noti che

nella versione di DEMO tale funzionalità non è disponibile. In fine mediante il bottone "EXIT" potrà uscire e chiudere l'applicazione.

Schermata di gioco



All'avvio del gioco troverete davanti a voi una schermata come quella sopra. Il cannone si muove autonomamente e per sparare le bolle bisogna premere sulla tastiera la barra spaziatrice. Se si vuole mettere in pausa il gioco basta premere il pulsante sulla tastiera "P" oppure cliccando sulla parola "PAUSE". Dopo aver effettuato il primo lancio sarà possibile effettuare il salvataggio della partita cliccando sulla parola "SAVE" oppure premendo il tasto sulla tastiera "S". Per uscire dal gioco cliccare sulla parola "EXIT" oppure premere il tasto sulla tastiera "E", apparirà una schermata che chiederà se si è sicuri di voler abbandonare il gioco o meno e se si vuole salvare la partita.

Schermata di pausa

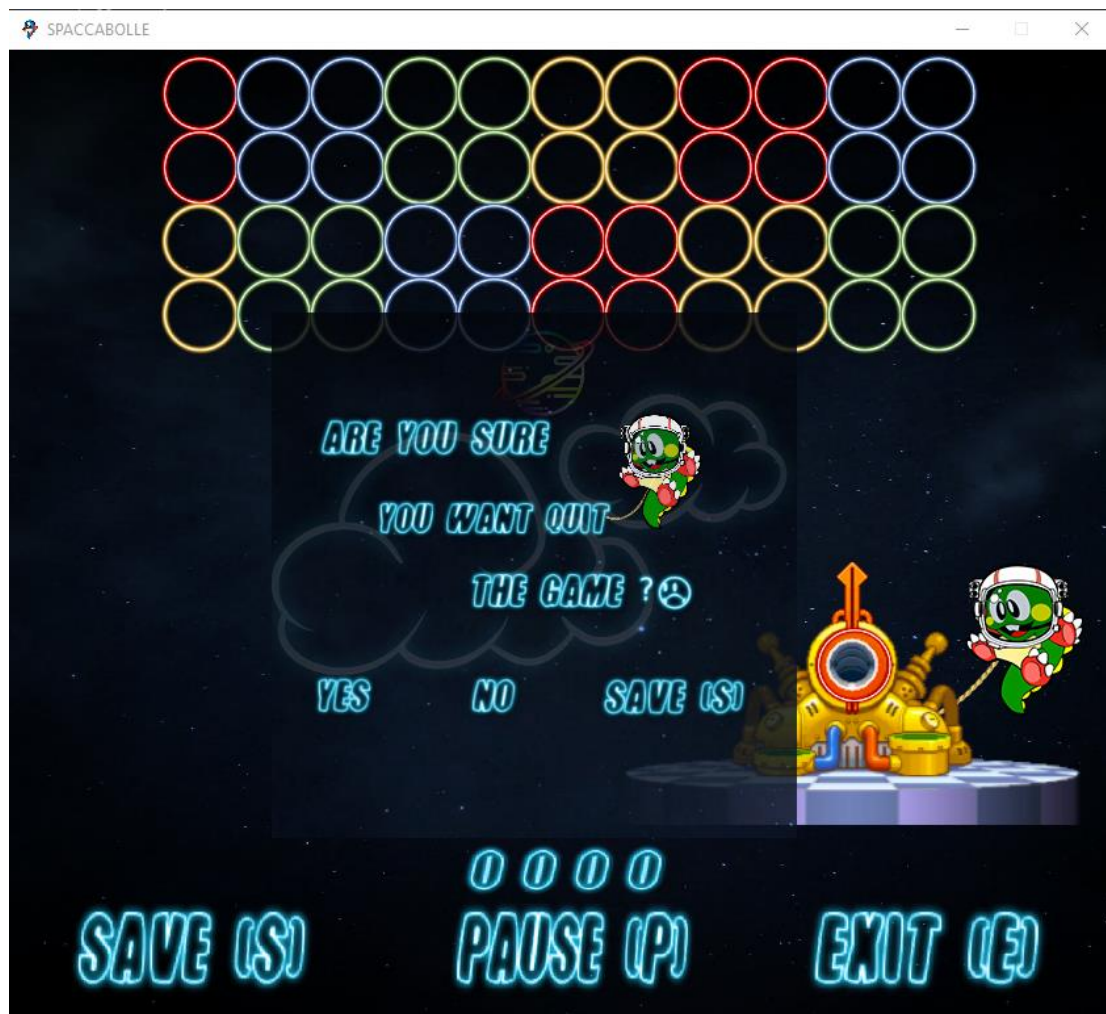


Quando si apre il menù di pausa, all'utente verrà mostrata una schermata come quella sopra ed egli potrà scegliere di cambiare la difficoltà di gioco, premendo i tasti numerici "1, 2, 3" e "INVIO".

Se l'utente preme sull'immagine della casa si torna alla schermata principale del gioco, premendo il simbolo di pausa il gioco riprende e cliccando sull'icona power si apre un'altra finestra di conferma di uscita dal gioco.

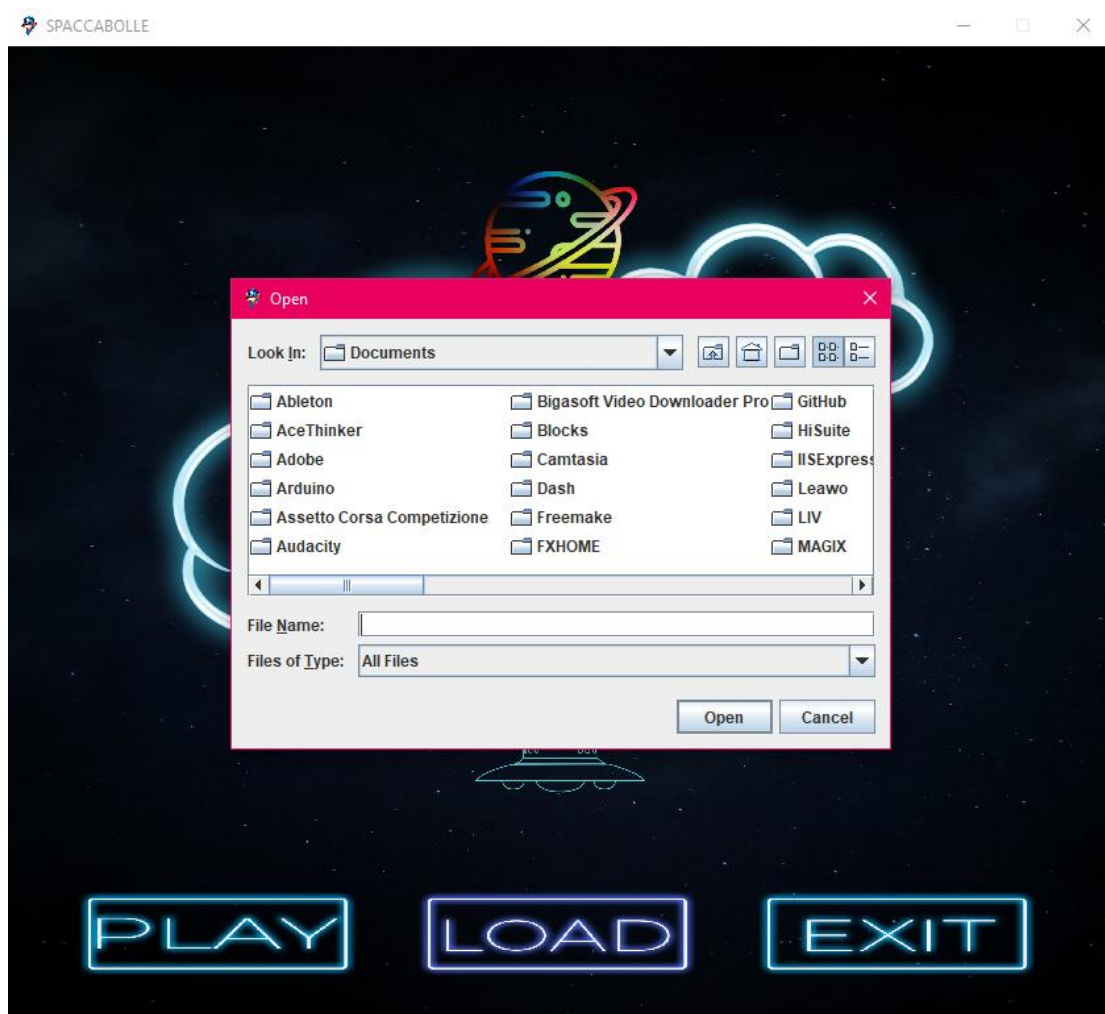
Una volta messo in pausa il gioco, il cannone si blocca e non è più possibile sparare bolle.

Schermata di uscita dal gioco



Una volta premuto il tasto "exit" all'utente verrà mostrata una schermata come quella sopra dove potrà scegliere se uscire dal gioco (premendo il tasto sulla tastiera "Y") oppure no (premendo il tasto sulla tastiera "N") oppure salvare il livello (premendo il tasto sulla tastiera "S").

Schermata di caricamento del livello

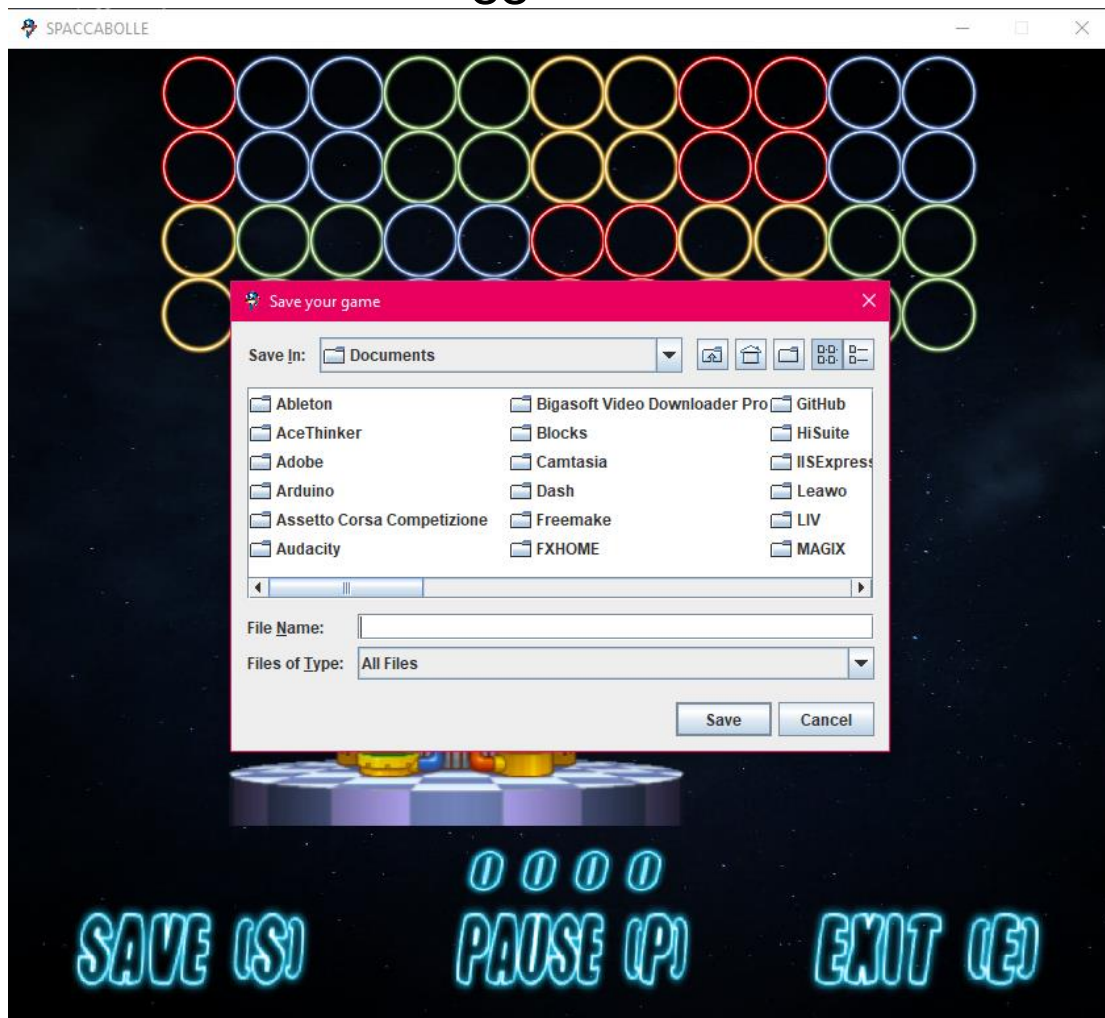


Premendo il tasto "LOAD" l'utente potrà caricare e giocare ad una partita precedentemente interrotta e salvata. La schermata che si presenterà è come quella in foto.

NOTA

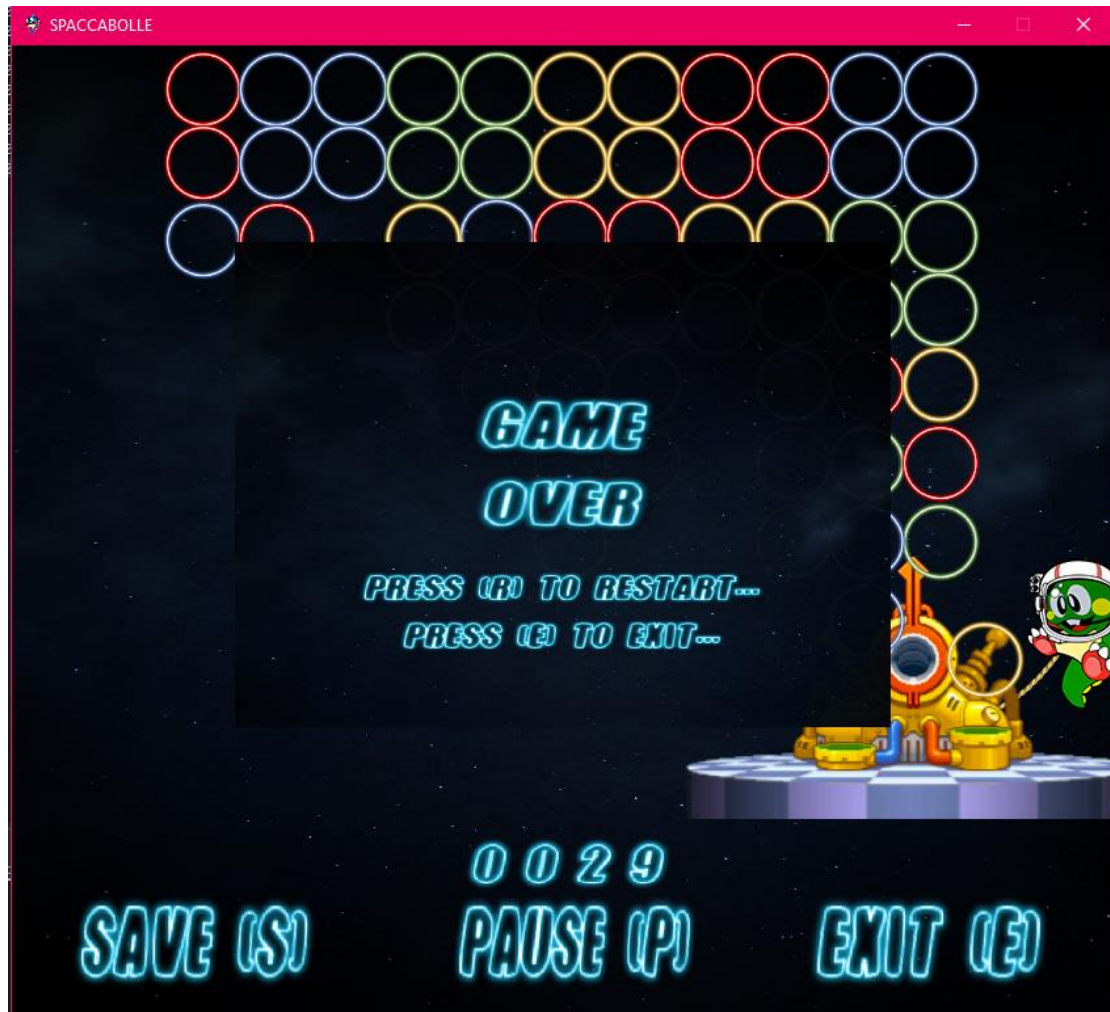
Come in precedenza, la funzionalità di caricamento di una partita precedentemente salvata non è disponibile nella versione demo.

Schermata di salvataggio del livello



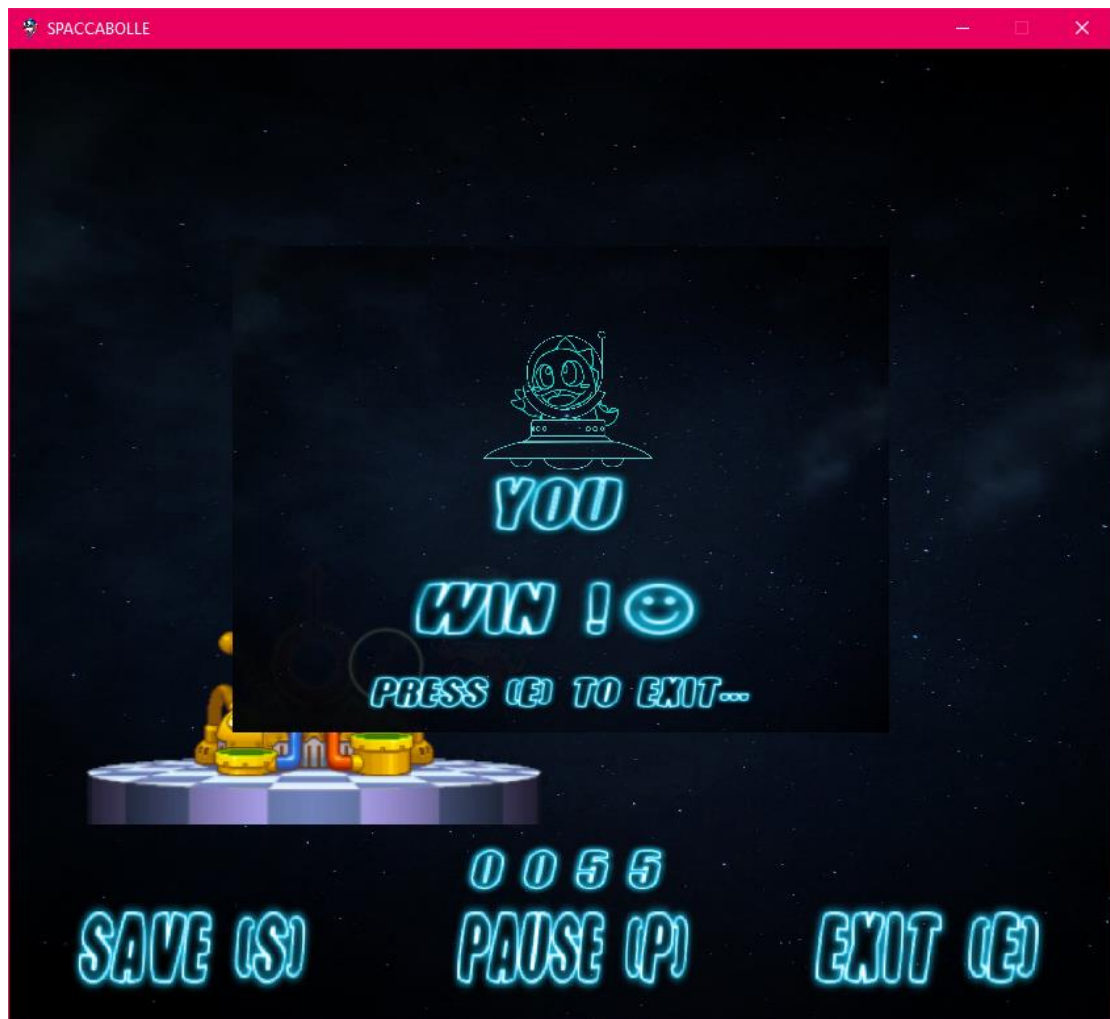
Il gioco inoltre, permette di salvare il livello di gioco in corso. L'utente deve inserire il nome ed il programma automaticamente lo salverà il livello di gioco in formato txt. Per giocare ad un livello precedentemente salvato vedi la precedente descrizione.

Schermata di Game Over



Se la pallina tocca il cannone allora il giocatore perde la partita ed appare la schermata di game over come quella qui sopra, in cui l'utente potrà scegliere se ricominciare il gioco premendo il tasto della tastiera "R" oppure se terminare il gioco ed uscire dall'applicazione premendo il tasto "E".

Schermata di Win



Se sulla mappa non sono più presenti bolle allora l'utente ha vinto! In questo caso all'utente apparirà una schermata come quella qui sopra. Il giocatore verrà fatto uscire dal programma premendo il tasto "E" dalla tastiera.