

My Shelfie

Progetto di Ingegneria del Software 2023

Autori

- Davide Ettori
- Samuele Faccincani
- Samuele Giammusso
- Furkan Gumus

Functionalities	Base	Advanced
Simplified rules	✓	
Complete rules	✓	
Socket	✓	
RMI	✓	
TUI	✓	
GUI	✓	
Multiple Games	✗	
Server Persistence	✓	
Client Resilience	✓	
Chat	✓	

- Classe Board

Board condivisa

Model e test

- Classe Card

Carta EMPTY

- Abstract Class Objective

Non esistono objective generici

- Classe Library

Uguale per tutti

- Test

Junit & corner case

- Pattern Strategy

Scelta runtime





Java FX o swing

- La scelta
- Confronto e integrazione in java

- Swap delle carte

Matrici sovrascritte

- Update GUI thread-safe

Worker per aggiornare la GUI correttamente senza essere bloccante

La gestione della serializzazione

- JSON o No JSON

L'utilizzo è necessario nel nostro progetto?

- Classe PlayerSend
Container per gli attributi utili

- Classe Message

Come caratterizziamo la condivisione tra client e server?

• Sincronizzazione

Diversi metodi di sincronizzazione per diverse necessità della gestione del gioco

Thread e parallelismo

• Gioco e Chat

Logica per l'interazione tra chat e gioco nella TUI