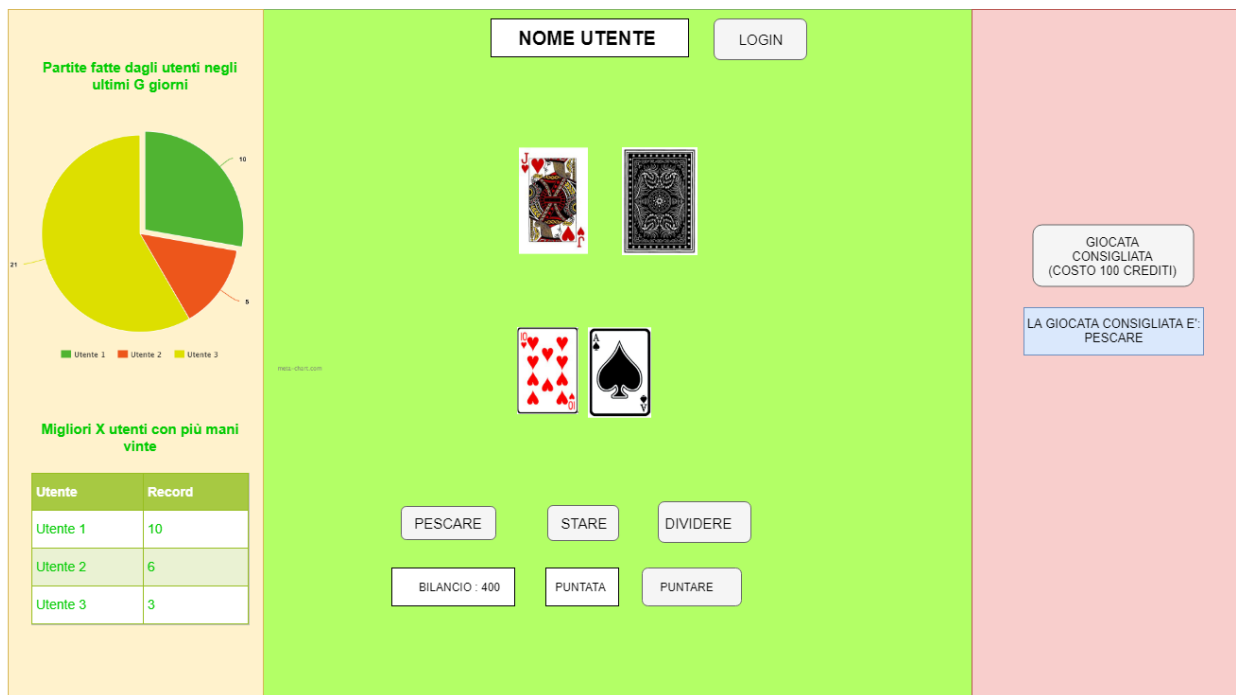


DOCUMENTO DI ANALISI – PROGETTO BLACKJACK

PROGRAMMAZIONE - 546II

DAVIDE FALCONE - Matricola 530947

Vista Statica



Vista Dinamica

- 1) L'Utente inserisce un valore intero tra 1 e MAX-PUNTATA.
- 2) L'Utente preme PUNTARE
- 3) Il Sistema mostra 2 carte scoperte sul lato dell'Utente, 1 carta scoperta sul lato del Banco, 1 carta coperta sul lato del banco banco e rimuove la puntata dal bilancio dell'Utente.
- 3-b) Situazione di attesa di mossa da parte dell'Utente
- 4) IF Utente preme PESCARE
 - 4.1) il Sistema mostra una carta scoperta sul lato dell'Utente.
 - 4.2) IF somma delle carte dell'Utente > 21
 - 4.2.1) L'Utente perde la mano e torna al punto 1
 - 4.3) IF somma delle carte dell'utente <= 21
 - 4.3.1) IF Utente preme PESCARE
 - 4.3.1.1) ritorna al punto 4.1
 - 4.3.2) IF Utente preme STARE
 - 4.3.2.1) vai al punto 5.1
- 5) IF Utente preme STARE
 - 5.1) il Sistema scopre la carta coperta del Banco
 - 5.2) IF somma carte del Banco > 17 AND <=21
 - 5.2.1) IF somma carte Banco >= somma carte Utente
 - 5.2.1.1) Utente perde e torna al punto 1
 - 5.3) IF somma <17
 - 5.3.1) il Sistema mostra una carta scoperta sul lato del Banco e torna a 5.2
 - 5.4) IF somma carte del Banco >21
 - 5.4.1) Utente vince e va al punto 8
- 6) IF Utente preme DIVIDERE
 - 6.1) l'Utente ora può giocare due mani e torna al punto 3-b per ogni mano
- 7) IF Utente preme GIOCATTA CONSIGLIATA
 - 7.1) il Sistema consiglia la giocata consigliata nel riquadro sotto, riduce di 100 il bilancio dell'utente e torna al punto 3-b
- 8) il bilancio dell'Utente viene aggiornato aggiungendo il doppio della puntata iniziale
- 9) il Sistema archivia la mano giocata ed aggiorna le statistiche sulle mani giocate

File di configurazione locale in XML

All'avvio il Sistema legge dal file di configurazione i seguenti dati:

- Nome dell'applicazione
- Indirizzo IP del client, indirizzo IP e la porta del server di log
- MAX-PUNTATA
- Valori X relativo alla tabella con i top X Utenti con maggior mani vinte
- Valore G relativo al grafico a torta con le partite fatte dai vari utenti negli ultimi G giorni

Cache locale degli input

Alla chiusura il Sistema, se la casella della puntata non è vuota, salva su file binario: la puntata.
All'avvio il Sistema carica dal file binario i suddetti dati.

Archivio

Il Sistema archivia i dati:

- Bilancio dell'Utente
- mani giocate dall'Utente
- partite effettuate dall'Utente
- mani vinte/perse dall'Utente

File di log remoto in XML

Il sistema invia una riga di log ad ogni evento di seguito

- Avvio dell'applicazione ("AVVIO")
- Pressione del pulsante "GIOCATO CONSIGLIATA"
- Pressione del pulsante "PUNTARE"
- Pressione del pulsante "PESCAR"
- Pressione del pulsante "STARE"
- Pressione del pulsante "DIVIDERE"
- Termine dell'applicazione ("TERMINE")

La riga di log contiene: nome dell'applicazione, indirizzo IP del client, data-ora, etichetta associata all'evento.