

BLACKJACK

MANUALE D'USO

DAVIDE FALCONE 530947

INTERFACCIA E FUNZIONAMENTO

La principale funzionalità offerta dall'applicazione è quella di permettere all'Utente di giocare ad una partita di Blackjack.

L'interfaccia, all'avvio, è strutturata in 3 parti (figura 1)

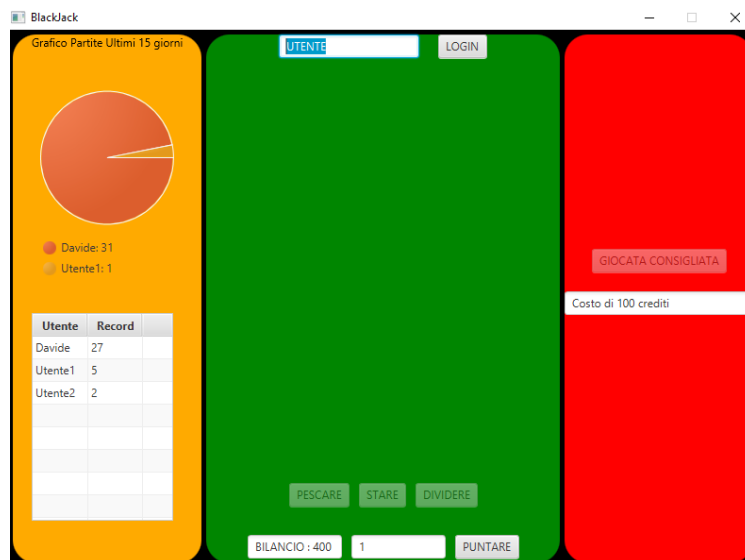


figura 1

Dopo l'avvio, per poter iniziare una partita di Blackjack, è necessario fare il login (figura 2), che caricherà il bilancio, ed effettuare una puntata (figura 3)



figura 2

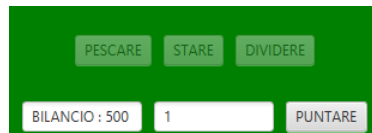


figura 3

Successivamente il sistema distribuirà 2 carte scoperte all'utente, 1 carta scoperta al banco e 1 carta coperta al banco (figura 4)

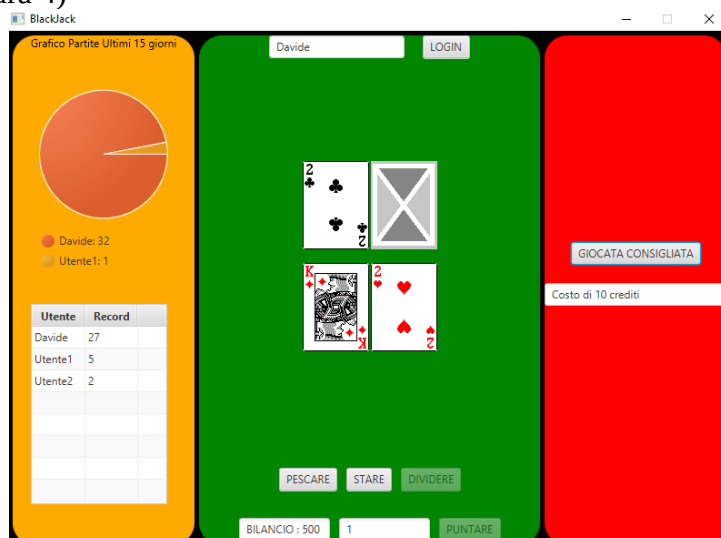


figura 4

A questo punto, l'utente ha 4 possibilità :

1) Richiedere un consiglio sulla mano attraverso il pulsante “GIOCATÀ CONSIGLIATA” che, al costo di 10 crediti, illustrerà all'utente quale sia la giocata migliore in quel caso. (figura 5)

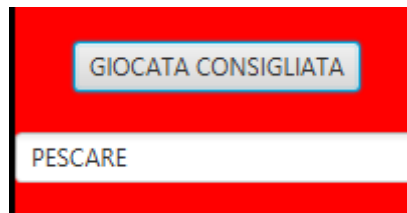


figura 5

2) Richiedere un'altra carta attraverso il bottone “PESCARÈ” (figura 6)

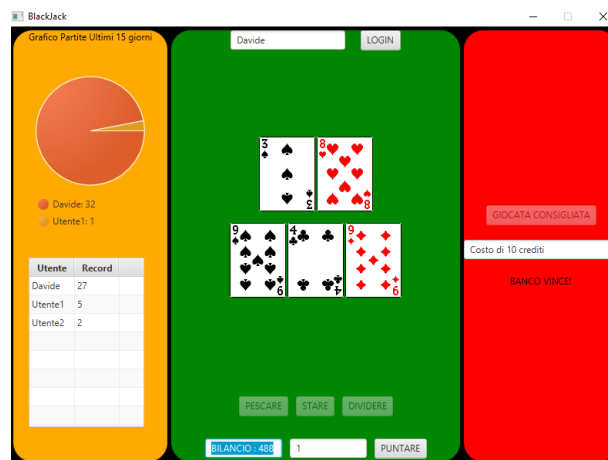


figura 6

3) Non richiedere nessuna carta attraverso il bottone “STARE” e quindi arrivare alla fine della mano (figura 7)

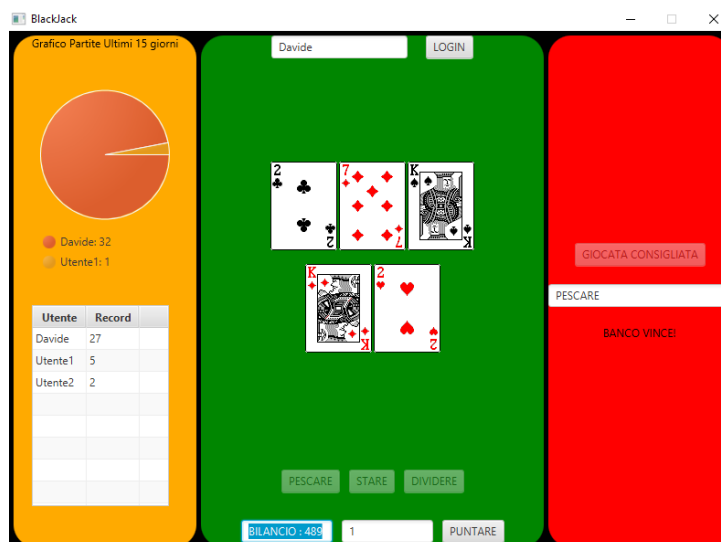


figura 7

4) Se le carte dell'utente hanno lo stesso numero, può dividere la mano in due mani attraverso il bottone "DIVIDERE" e giocare due mani. (figura 8, 9 e 10)

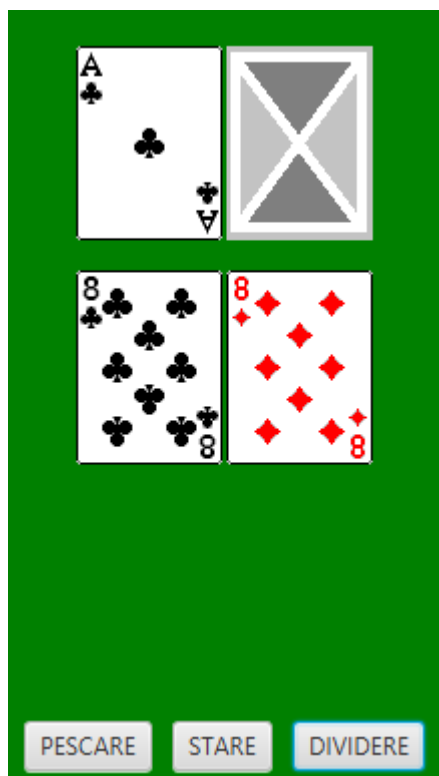


figura 8

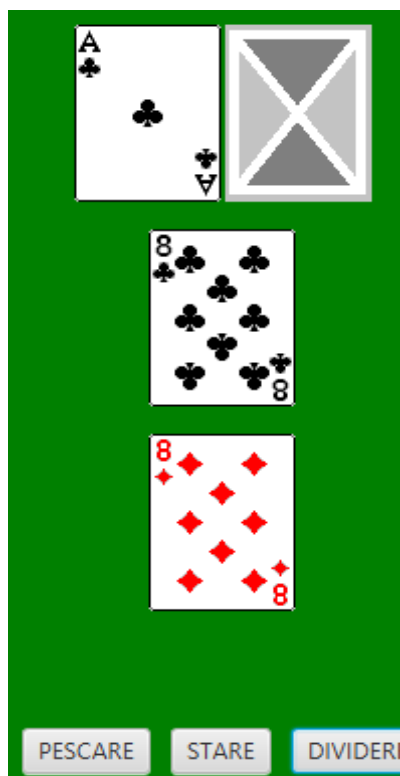


figura 9

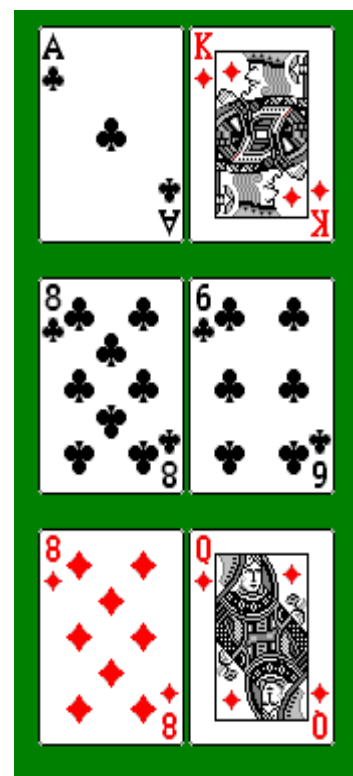


figura 10

Alla fine di ogni mano, l'Utente può vincere se il punteggio totale della sua mano è minore di 21 e maggiore del punteggio della mano del Banco.

In caso di vittoria dell'Utente, il suo bilancio verrà incrementato della puntata iniziale per ogni mano vinta, altrimenti verrà decrementato della puntata iniziale per ogni mano persa. Quindi se un utente divide la sua mano in due mani, vincendone una e perdendo l'altra, il suo bilancio rimarrà invariato.

Alla fine di ogni mano, il giocatore può far partire una nuova mano attraverso il pulsante PUNTARE (figura 1).

GRAFICI E CONFIGURAZIONE XML

Nella parte sinistra dell'interfaccia si trova un grafico (figura 11 – in alto) relativo al numero di partite effettuate dai vari utenti in un periodo stabilito dal file di configurazione XML. (figura 12)

Inoltre si trova una tabella con la tabella (figura 11 – in basso) con la classifica dei migliori X utenti per mani vinte. Il dato X viene anch'esso stabilito dal file XML. (figura 12)

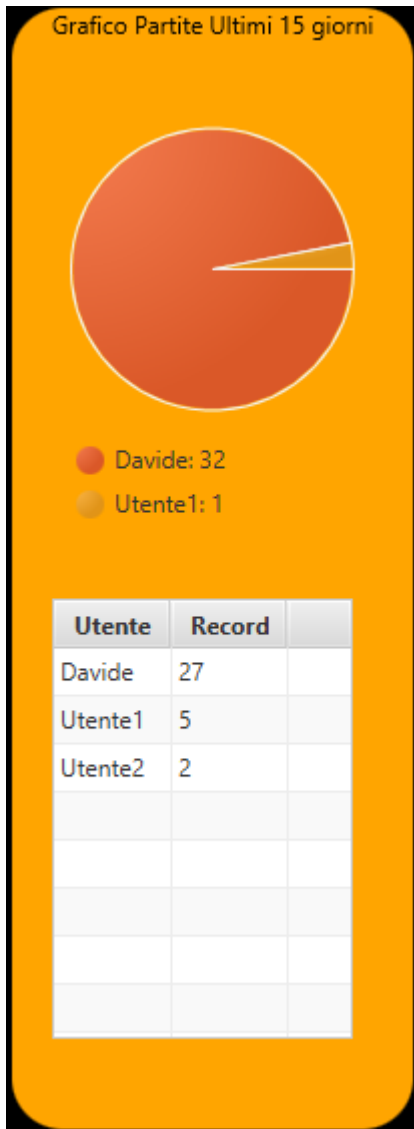


figura 11

paramConfig.xml

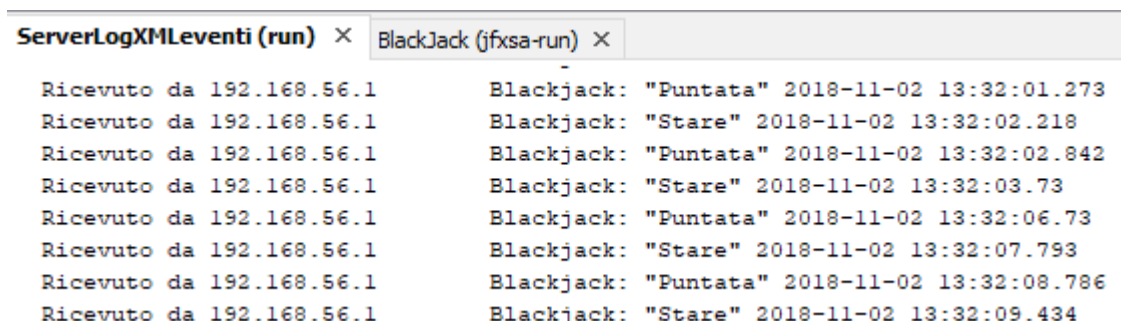
```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!-- paramConfig.xml -->
3 <ParametriConfigurazione>
4   <nomeApp>BlackJack</nomeApp>
5   <font>TimesNewRoman</font>
6   <dimensioneFont>16</dimensioneFont>
7   <ipClient>169.254.37.95</ipClient>
8   <ipServer>localhost</ipServer>
9   <portaServer>8080</portaServer>
10  <xUtenti>3</xUtenti>
11  <gGiorni>15</gGiorni>
12  <maxPuntata>100</maxPuntata>
13 </ParametriConfigurazione>
```

logEventiSessione.txt

figura 12

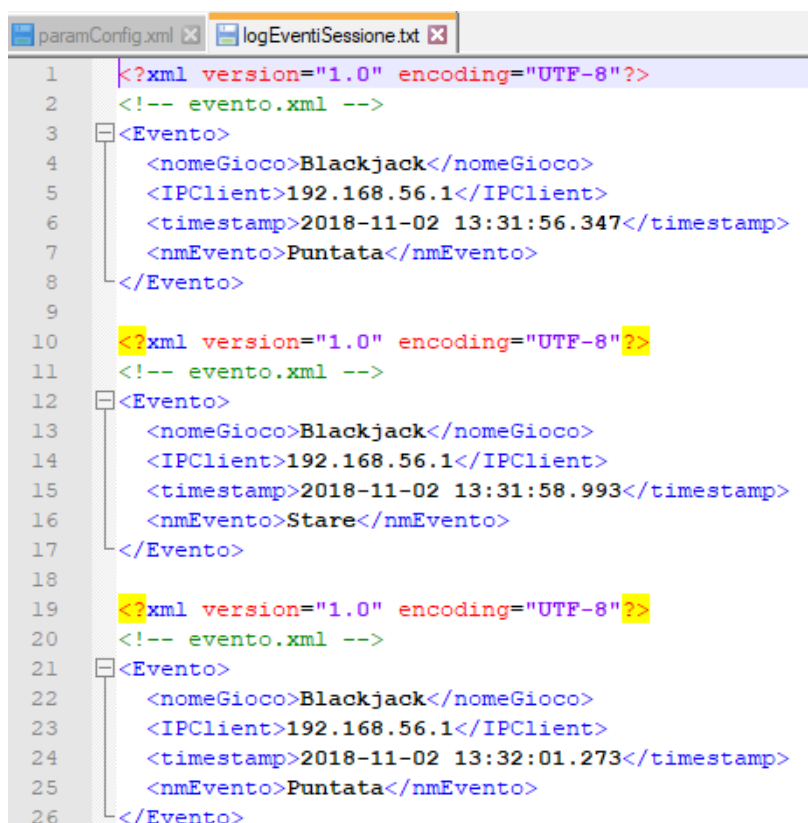
EVENTI XML E FILE DI LOG REMOTO

Alla pressione di ogni pulsante viene inviata una nuova riga di log al server di log remoto (figura 13) che inserisce il nuovo evento in coda ad file in XML (figura 14)



ServerLogXMLLeventi (run)	BlackJack (jfxsa-run)
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Puntata" 2018-11-02 13:32:01.273
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Stare" 2018-11-02 13:32:02.218
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Puntata" 2018-11-02 13:32:02.842
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Stare" 2018-11-02 13:32:03.73
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Puntata" 2018-11-02 13:32:06.73
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Stare" 2018-11-02 13:32:07.793
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Puntata" 2018-11-02 13:32:08.786
Ricevuto da 192.168.56.1	Blackjack: "Stare" 2018-11-02 13:32:09.434

figura 13

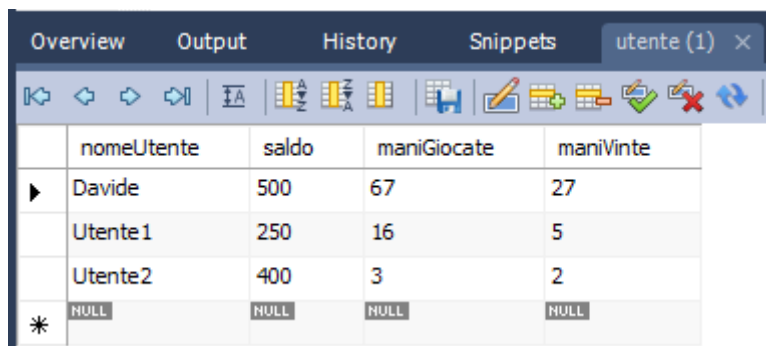


```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <!-- evento.xml -->
3 <Evento>
4   <nomeGioco>Blackjack</nomeGioco>
5   <IPClient>192.168.56.1</IPClient>
6   <timestamp>2018-11-02 13:31:56.347</timestamp>
7   <nmEvento>Puntata</nmEvento>
8 </Evento>
9
10 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
11 <!-- evento.xml -->
12 <Evento>
13   <nomeGioco>Blackjack</nomeGioco>
14   <IPClient>192.168.56.1</IPClient>
15   <timestamp>2018-11-02 13:31:58.993</timestamp>
16   <nmEvento>Stare</nmEvento>
17 </Evento>
18
19 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
20 <!-- evento.xml -->
21 <Evento>
22   <nomeGioco>Blackjack</nomeGioco>
23   <IPClient>192.168.56.1</IPClient>
24   <timestamp>2018-11-02 13:32:01.273</timestamp>
25   <nmEvento>Puntata</nmEvento>
26 </Evento>
```

figura 14

DATABASE E AGGIORNAMENTO

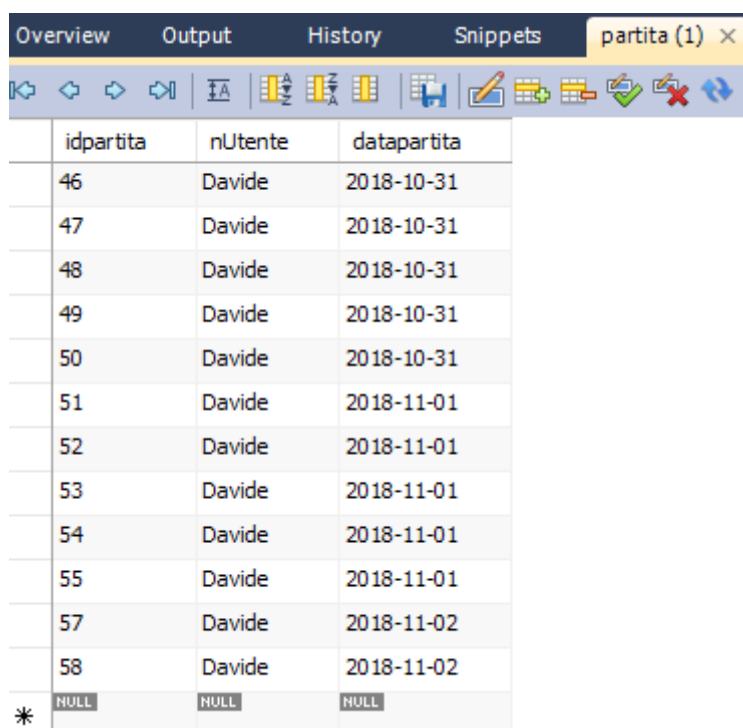
Alla fine di ogni mano viene aggiornato il database, precisamente la tabella Utenti, in cui verranno aggiornate le mani giocate, le mani vinte, le mani perse e il saldo(figura 15)



	nomeUtente	saldo	maniGiocate	maniVinte
▶	Davide	500	67	27
	Utente1	250	16	5
	Utente2	400	3	2
*	NULL	NULL	NULL	NULL

figura 15

Inoltre alla fine di ogni partita viene aggiornata la tabella Partita, in cui verrà registrata la nuova partita, in particolare l'utente che l'ha giocata e la data in cui è stata giocata (figura 16)



	idpartita	nUtente	datapartita
	46	Davide	2018-10-31
	47	Davide	2018-10-31
	48	Davide	2018-10-31
	49	Davide	2018-10-31
	50	Davide	2018-10-31
	51	Davide	2018-11-01
	52	Davide	2018-11-01
	53	Davide	2018-11-01
	54	Davide	2018-11-01
	55	Davide	2018-11-01
	57	Davide	2018-11-02
	58	Davide	2018-11-02
*	NULL	NULL	NULL

figura 16