

# Gioco di Parole - Multiplayer

Un gioco di parole multiplayer in tempo reale con diverse modalità di gioco.

## Struttura del Progetto

```
gioco-di-parole/
|
├── server.js      # Server principale Express + Socket.io
├── game-logic.js  # Logica del gioco (GameManager)
├── index.html     # Interfaccia HTML
├── client.js      # Logica client JavaScript
├── styles.css      # Stili CSS
├── package.json    # Dipendenze NPM
└── README.md       # Questa documentazione
```

## Installazione

### 1. Installa le dipendenze:

```
bash
npm install
```

### 2. Avvia il server:

```
bash
npm start
```

### 3. Apri nel browser:

- PC Host: <http://localhost:3000>
- Altri PC: [http://\[IP\\_DEL\\_SERVER\]:3000](http://[IP_DEL_SERVER]:3000)

## Caratteristiche

### Modalità di Gioco

-  **Classica:** Gioca con calma, senza fretta. Nessun timer.
-  **Veloce:** 15 secondi per turno! Azione frenetica con timer automatico.
-  **Battaglia:** 1v1 intenso con carte speciali extra (Ruba Carta, Scambia Mano, Blocca, Pesca 3)
-  **Cooperativa:** Tutti insieme contro il mazzo. Raggiungete 20 punti per vincere!

### Sistema di Bluff Migliorato

- **Validazione automatica:** La parola DEVE contenere tutte le lettere del tavolo
- **Sistema di votazione:** Tutti votano se la parola è valida in italiano
- **Maggioranza semplice:** La parola viene accettata se la maggioranza vota "valida"

### Power-Ups (se abilitati)

-  **x2 Punti Doppi:** Raddoppia i punti per il prossimo round vinto
-  **Salta Turno:** Fa saltare il turno al prossimo giocatore
-  **Rivela Carta:** Mostra una carta random di un avversario
-  **+1 Pesca Extra:** Pesca una carta aggiuntiva

### Carte Speciali (Modalità Battaglia)

-  **Ruba Carta**: Ruba una carta random dall'avversario
-  **Scambia Mano**: Scambia la tua mano con l'avversario
-  **Blocca**: Il prossimo giocatore salta il turno
- **+3 Pesca 3**: Il prossimo giocatore pesca 3 carte

## Chat in Gioco

- Chat in tempo reale per comunicare con gli altri giocatori
- Sempre visibile e accessibile durante la partita

**Nota:** Il timer è automatico nella modalità Veloce. Non serve configurarlo manualmente!

## Funzionalità

-  **Validazione parole**: Controlla che la parola contenga tutte le lettere del tavolo
-  **Chat in tempo reale**: Comunica con gli altri giocatori
-  **Sistema di bluff**: Sfida gli avversari
-  **Pannello debug opzionale**: Attiva con il pulsante " Debug"
-  **Selezione modalità**: Scegli come vuoi giocare
-  **Opzioni personalizzabili**: Timer e power-up

## Come Giocare

### Creare una Partita

1. Inserisci il tuo nome
2. Scegli la modalità di gioco
3. Configura le opzioni (timer, power-up)
4. Clicca "Crea Nuova Partita"

5. Attendi che altri giocatori si uniscano
6. Clicca "Inizia Partita" quando siete pronti

## Unirsi a una Partita

1. Inserisci il tuo nome
2. Clicca "Unisciti a Partita"
3. Verrai automaticamente inserito in una partita disponibile

## Gameplay

1. **Gioca carte** dal tua mano al tavolo
2. **Forma parole** con le lettere sul tavolo quando sfidato
3. **Chiama bluff** se pensi che l'avversario non possa formare una parola
4. **Proponi una parola** che contenga TUTTE le lettere del tavolo
5. **Vota** sulla validità delle parole proposte dagli altri
6. **Usa Power-Ups** per vantaggi strategici (se abilitati)
7. **Vinci punti** con bluff riusciti o parole valide

## Sistema di Bluff - Correzioni Implementate

1. **Modal non chiudibile:** Quando sfidato, il modal NON si può chiudere. DEVI proporre una parola o ammettere il bluff
2. **Jolly funzionanti:** I jolly ora rappresentano correttamente lettere aggiuntive nella parola
3. **Chi propone non vota:** Solo gli altri giocatori votano sulla validità della parola
4. **Validazione migliorata:** Il sistema controlla in tempo reale che:
  - La parola contenga TUTTE le lettere normali del tavolo

- La parola sia lunga almeno quanto le carte sul tavolo
  - I jolly siano usati correttamente come lettere extra
5. **Feedback chiaro:** Messaggi di errore specifici ti dicono esattamente cosa manca
  6. **Carte speciali escluse:** Solo lettere e jolly contano per il bluff



## Sistema di Jolly Spiegato

### Regole Base dei Jolly

1. **Un jolly = una lettera qualsiasi** nella parola
2. **La parola deve essere lunga almeno quanto le carte sul tavolo**
3. **TUTTE le lettere normali devono essere nella parola**
4. **I jolly rappresentano lettere AGGIUNTIVE** nella parola

### Esempi Pratici

#### Esempio 1: Una lettera + un jolly

- **Carte sul tavolo:** A,
- **Lunghezza minima parola:** 2 lettere
- **Parole VALIDE:**
  - "AL" (A + L dove =L)
  - "MA" (M + A dove =M)
  - "AMORE" (A + M O R E dove =M, e O R E sono extra)
- **Parole NON VALIDE:**
  - "A" (tropppo corta, serve almeno 2 lettere)
  - "BELLO" (non contiene la A)

## Esempio 2: Due lettere + un jolly

- **Carte sul tavolo:** M, A, 
- **Lunghezza minima parola:** 3 lettere
- **Parole VALIDE:**
  - "MAI" (M + A + I dove  =I)
  - "AMO" (A + M + O dove  =O)
  - "MANO" (M + A + N O dove  =N, e O è extra)
  - "AMORE" (A + M O R E dove  =O, e R E sono extra)
- **Parole NON VALIDE:**
  - "MA" (troppo corta, serve almeno 3 lettere)
  - "CANE" (non contiene M)
  - "ALTO" (non contiene M)

## Esempio 3: Una lettera + due jolly

- **Carte sul tavolo:** T, , 
- **Lunghezza minima parola:** 3 lettere
- **Parole VALIDE:**
  - "TRE" (T + R E dove  =R,  =E)
  - "GATTO" (G A T T O dove T è presente,  =G,  =A, e T O sono extra)
  - "TRENO" (T + R E N O dove  =R,  =E, e N O sono extra)
- **Parole NON VALIDE:**
  - "TE" (troppo corta)
  - "CANE" (non contiene T)

## Note Importanti

- **Carte speciali** (Cambio Turno, Blocca, etc.) **NON contano** per il bluff
- Solo **lettere e jolly** sono rilevanti per formare parole
- Il sistema **evidenzia con un bordo dorato** le carte rilevanti sul tavolo

## Debug

Il pannello di debug può essere attivato/disattivato con il pulsante " Debug" in alto a destra.

Mostra:

- Socket ID
- Game ID
- Status della partita
- Numero di giocatori
- Log degli eventi in tempo reale

## Connessione in Rete Locale

### Windows

1. Apri il prompt dei comandi
2. Digita `ipconfig`
3. Trova il tuo "Indirizzo IPv4" (es. 192.168.1.100)
4. Condividi questo indirizzo con gli altri giocatori

### Mac/Linux

1. Apri il terminale

2. Digita `ifconfig` o `ip addr`
3. Trova il tuo indirizzo IP locale
4. Condividi questo indirizzo

## Firewall

Se hai problemi di connessione, assicurati che la porta 3000 sia aperta:

### Windows (PowerShell come Admin):

```
powershell
```

```
New-NetFirewallRule -DisplayName "Gioco Parole" -Direction Inbound -Protocol TCP -LocalPort 3000 -Act
```



### Note Tecniche

- **Porta:** 3000 (modificabile in server.js)
- **Max giocatori:** 6 per partita
- **Carte per mano:** 6
- **Tecnologie:** Node.js, Express, Socket.io



### Troubleshooting

#### "Non riesco a connettermi"

- Verifica che tutti siano sulla stessa rete WiFi
- Controlla il firewall
- Prova a disabilitare temporaneamente l'antivirus

#### "Non vedo le carte"

- Clicca "⟳ Aggiorna"
- Controlla il pannello debug per errori
- Ricarica la pagina

### "Il gioco si blocca"

- Controlla la console del browser (F12)
- Verifica la connessione al server
- Riavvia il server

### Licenza

MIT License - Sentiti libero di modificare e distribuire!