

Proposta di Progetto di Prova Finale

Nome: Ettore Mugisha
Cognome: Cirillo
Matricola: 991290
Codice Persona: 10864944
Email istituzionale: 10864944@polimi.it
Voto target: 30
Componenti del progetto: 1, me stesso

Introduzione al Progetto: BLACKJACK SAFER

L'applicazione sarà strutturata con due tipologie di ruoli utente: ADMIN e PLAYER.

L'utente Admin sarà l'effettivo il possessore del Casinò e potrà gestire le varie sedi collocate nel mondo.

L'utente PLAYER potrà accedere ai vari casinò nel mondo ed unirsi ad un tavolo disponibile per giocare a BlackJack.

Lato PLAYER:

L'applicazione consentirà ai PLAYER di registrarsi fornendo credenziali dedicate e di autenticarsi successivamente attraverso i moduli di sicurezza di Spring. Ogni utente registrato riceverà un saldo iniziale come bonus di benvenuto, al quale verrà accreditata quotidianamente una somma di denaro per simulare il "Ricarico" dei guadagni della vita reale.

Dopo la registrazione, i giocatori potranno accedere a diversi "Casinò" in giro per il mondo, localizzati su una mappa implementata con la libreria Leaflet.

Ogni "Casinò" possiede un insieme di tavoli, ognuno caratterizzato da una puntata minima. I tavoli saranno individuali, perciò ogni sessione di gioco avrà luogo tra il singolo giocatore e il banco, quest'ultimo simulato dal sistema.

Le dinamiche di gioco rispecchieranno quelle tradizionali del blackJack, con l'utente che effettua una puntata iniziale per partecipare e riceve le carte per iniziare il gioco. L'utente avrà l'opzione di chiedere ulteriori carte o di rimanere con quelle attuali (Stare). La sessione di gioco si conclude quando l'Utente, decide di Uscire dal Tavolo, con il conseguente bilancio complessivo della sessione, calcolato dalle vincite e le perdite delle singole "Mani". Il PLAYER potrà continuare a giocare fino a che il suo saldo lo permette; qualora il saldo scendesse sotto una determinata soglia, sarà necessario attendere il successivo accredito giornaliero per poter proseguire.

L'utente PLAYER avrà a disposizione anche una pagina profilo che simula una dashboard con il prospetto dei dati. L'utente PLAYER potrà cambiare il nome utente e password (username sia univoco).

Lato ADMIN:

L'ADMIN (Colui che possiede il Casinò) agirà come supervisore dell'applicazione gestendo le varie sedi, avendo accesso all'elenco dei PLAYER e alla possibilità di gestirne le credenziali e i profili. Potrà visualizzare dati statistici come lo storico delle partite, la percentuale di vittorie, la frequenza di gioco ed il saldo di ciascuna sede. L'ADMIN avrà la possibilità di "Aprire" o "Chiudere" una sede del casinò in tutto il mondo.

Interazione tra Utenti:

Per arricchire l'esperienza di gioco e rispondere al requisito di interazione tra utenti, sarà introdotta la funzionalità di feedback per i tavoli di gioco. Gli utenti potranno lasciare commenti sui tavoli, condividendo impressioni e strategie, creando così una comunità virtuale in cui confrontarsi e condividere esperienze.

Tecnologie:

- Database: Postgres
- Back-end: Java con Spring framework
- Front-end: TypeScript con Angular (OOP)