Proposta di Progetto di Prova Finale

Nome: Ettore Mugisha

Cognome: Cirillo

Matricola: 991290

Codice Persona: 10864944

Email istituzionale: 10864944@polimi.it

Voto target: 30

# Introduzione al Progetto: BLACKJACK SAFER

# Il progetto prevede lo sviluppo di un'applicazione client-server dedicata al gioco del blackJack. L'architettura back-end sarà costruita utilizzando il framework Spring e i suoi moduli correlati, mentre il front-end sarà sviluppato con Angular, arricchito esteticamente da Tailwind CSS. Il database sarà gestito attraverso PostgreSQL.

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

# Lato JOINER:

# L'applicazione consentirà ai JOINER 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 "tavoli" di gioco, 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. La sessione si conclude con la vittoria dell'utente o del banco, con le conseguenti vincite o perdite di denaro da parte del JOINER. Il giocatore 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 JOINER avrà a disposizione anche una pagina profilo che simula una dashboard con il prospetto dei dati. L’utente JOINER potrà cambiare il nome utente (purché sia univoco) o l’immagine profilo.

# Lato ADMIN:

# L'ADMIN agirà come supervisore dell'applicazione, avendo accesso all'elenco dei JOINER e alla possibilità di gestirne le credenziali e i profili. Potrà visualizzare dati statistici come lo storico delle partite, la percentuale di vittorie e la frequenza di gioco. Inoltre, sarà in grado di gestire i tavoli di gioco, creandoli o rimuovendoli, purché questi ultimi non siano in uso.

# 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.

# Questa è la proposta e la descrizione a grandi linee del progetto che vorrei presentarle, spero che tale descrizione soddisfi i requisiti per prendere il massimo dei voti.