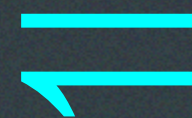


# Progetto Battaglia Navale in Java



Filippo Martellossi  
Matteo Querini  
Gabriele Zampis



# Obiettivi del Progetto



- **Creare** un sistema di gioco della Battaglia Navale con Java.
- **Implementare** accesso e registrazione per i giocatori.
- **Consentire** la gestione delle modalità di gioco.
- **Fornire** un feedback visivo per colpi (colpito, mancato, affondato).





# Requisiti Funzionali

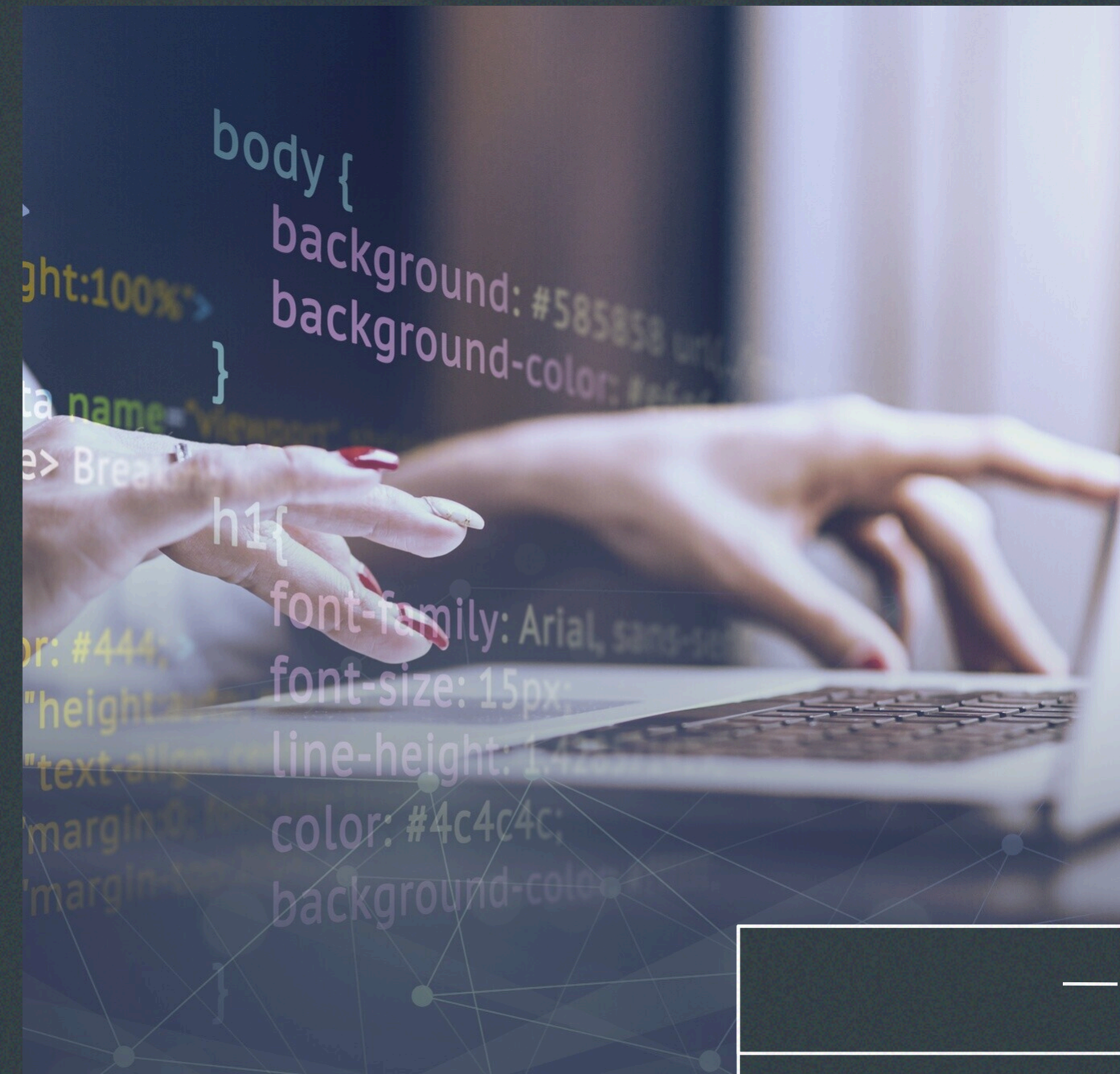
- **Accesso e registrazione:** giocatori con nome utente e password.
- **Salvataggio dati:** file con username, password e vittorie.
- **Posizionamento navi:** su griglia (colonne x righe).
- **Modalità di gioco:** contro un avversario umano.
- **Interfaccia grafica:** feedback visivo nel terminale.
- **Riconoscimento colpi:** segnala colpito/mancato.
- **Gestione vittorie:** aggiornamento automatico a fine partita.



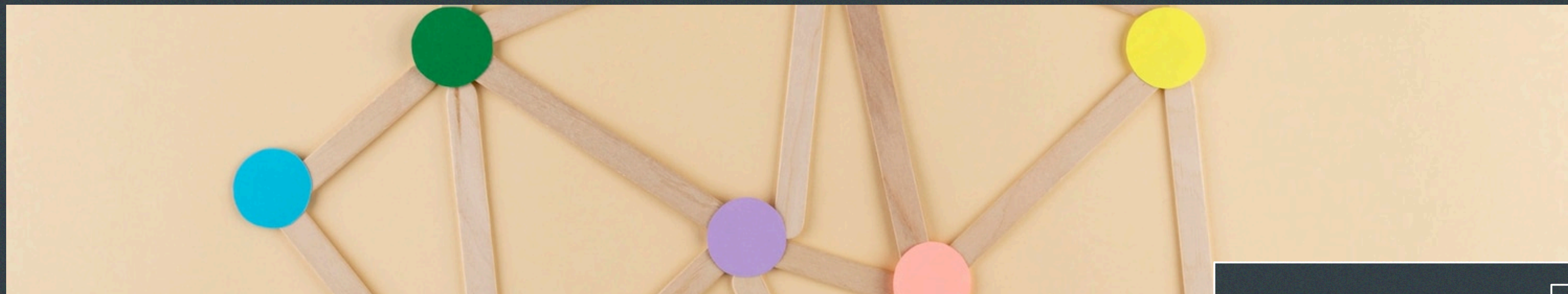


# Requisiti non-Funzionali

- . **Performance**: gioco fluido e reattivo.
- . **Usabilità**: interfaccia semplice e intuitiva.
- . **Portabilità**: eseguibile su diversi sistemi operativi con Java.
- . **Modularità**: codice suddiviso in classi (Griglia, Giocatore, etc.).







# Flusso del Gioco

- **Accesso o registrazione:** Nome utente e password per accedere.
- **Posizionamento navi:** Inserimento delle coordinate per ogni nave.
- **Fase di gioco:** Turni alternati per sparare sulla griglia avversaria.
- **Fine partita:** Aggiornamento delle vittorie quando un giocatore perde.







# Piano di sviluppo

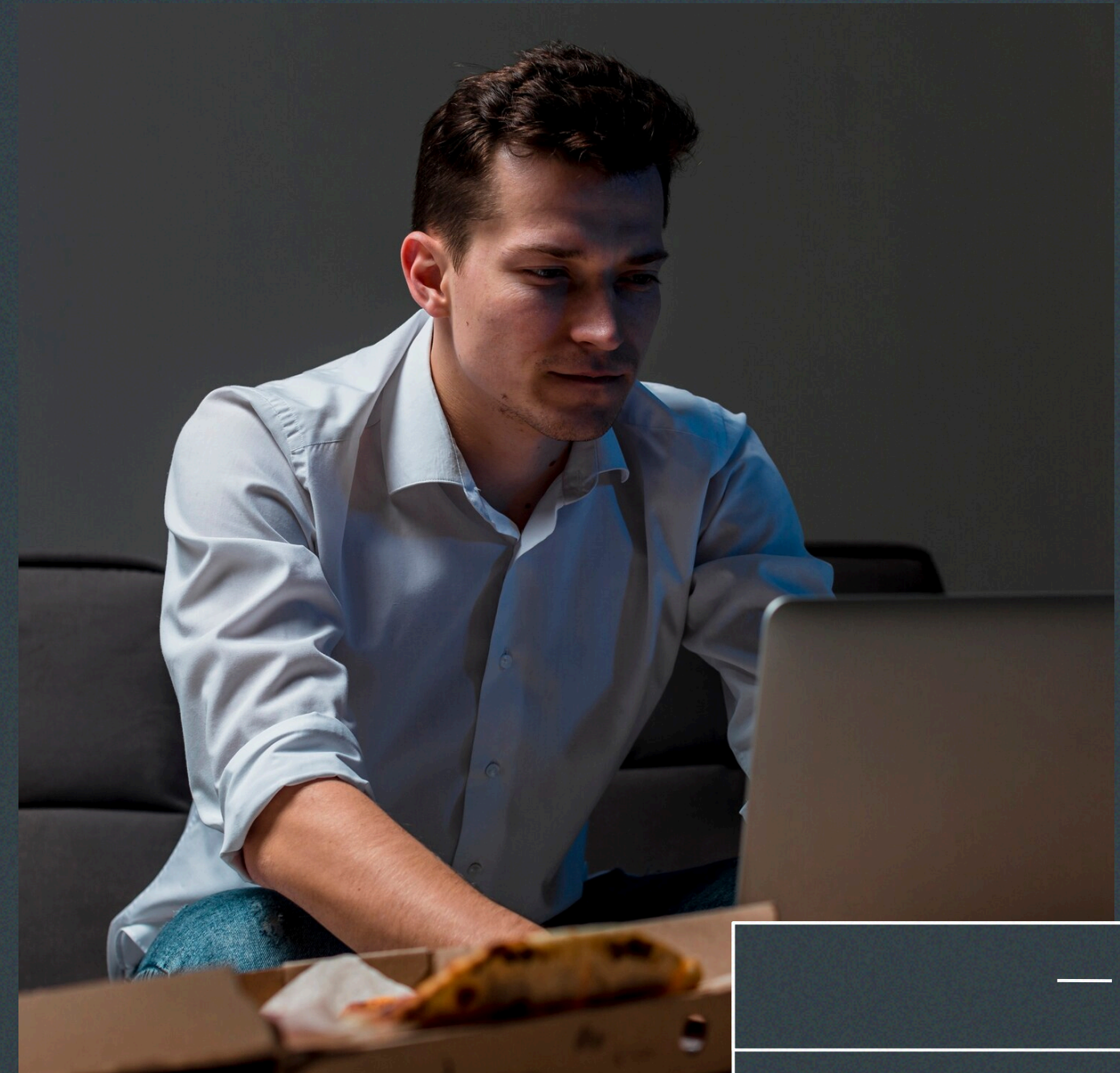
- **Logica di gioco:** creazione delle classi Gioco, Giocatore, Griglia e Nave.
- **Accesso e registrazione:** implementazione del sistema di login.
- **IA per il computer (opzionale):** sviluppo non completato per limiti di tempo.
- **Test e debugging:** correzione dei bug riscontrati.





# Problematiche

- . **Processing**: inizialmente scelto per la grafica, ma poi sostituito con un'interfaccia terminale per semplicità.
- . **Posizionamento navi**: gestione complessa di sovrapposizioni e posizionamenti errati.
- . **Modifiche al progetto**: riorganizzazione e riscrittura di parti di codice.
- . **Modalità Giocatore vs Computer**: non implementata per mancanza di tempo.





# Thanks!

