



*Welcome to
HouseBreak*

Che cos'è HouseBreak?

HouseBreak è un'avventura testuale ambientata in una casa, dove il giocatore sarà un **ex agente Federale** rapito durante la spesa al supermarket, perché conosce **informazioni segrete** e potrebbe essere una minaccia per il governo.

Il giocatore dovrà utilizzare **l'astuzia** per aggirare i nemici che incontrerà, ma dovrà stare **attento**, perché sono armati fino ai denti.

Che cos'è HouseBreak?

Il giocatore si risveglierà in una **stanza buia e fredda**, dovrà cercare a tutti i costi di liberarsi e **scappare**.

Buona fortuna!

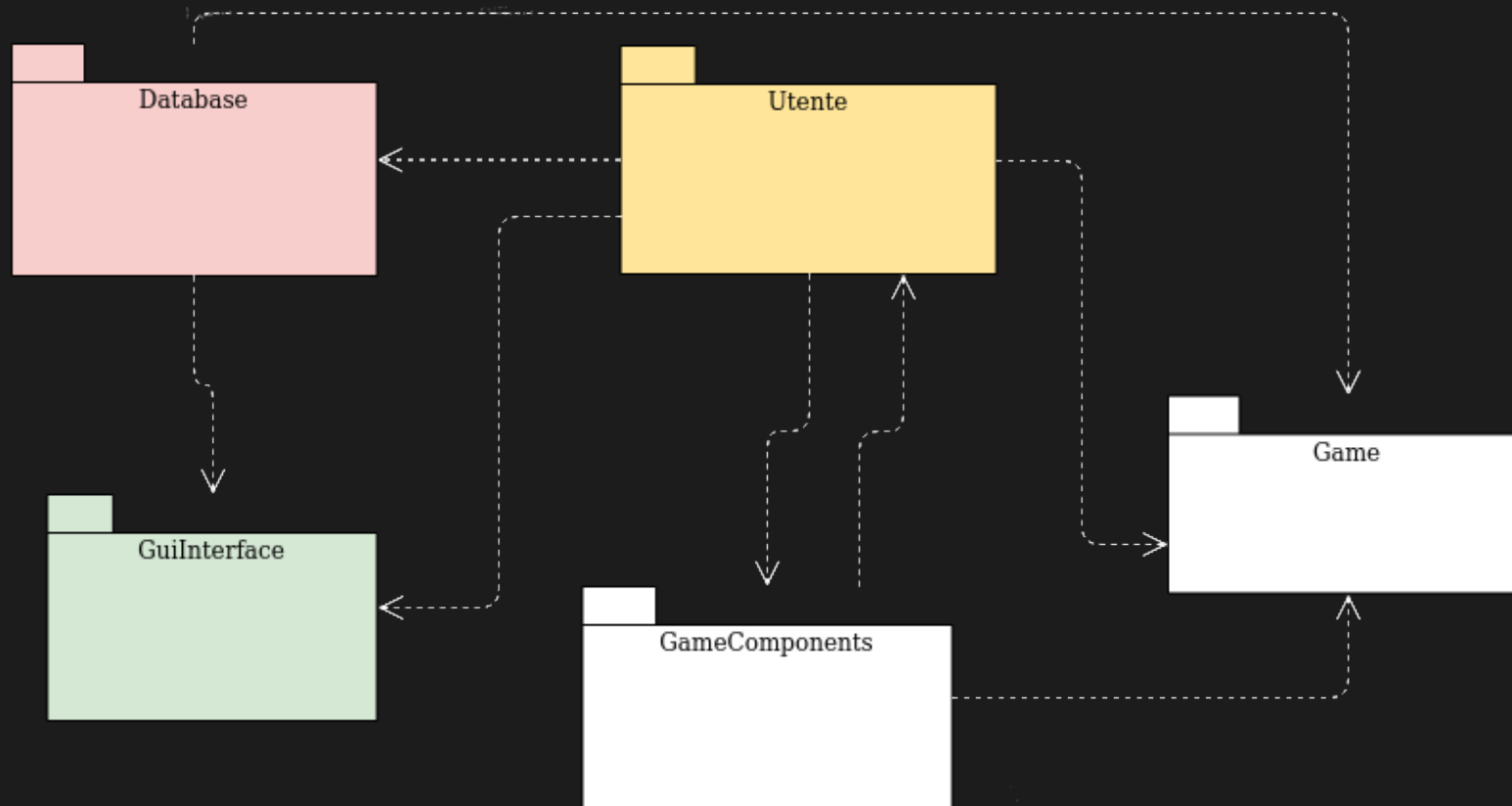
Servizi offerti

Il gioco permette di giocare in **modalità GUEST** senza avere un **account** registrato **online**, ma durante il corso dell'avventura **non potrà salvare** la partita.

Il giocatore che decide di **registrarsi** online potrà usufruire dei **seguenti servizi**:

- *Salvataggi illimitati all'interno del database*
- *Possibilità di giocare online con un amico (prossimo rilascio)*

Package Diagram



Database

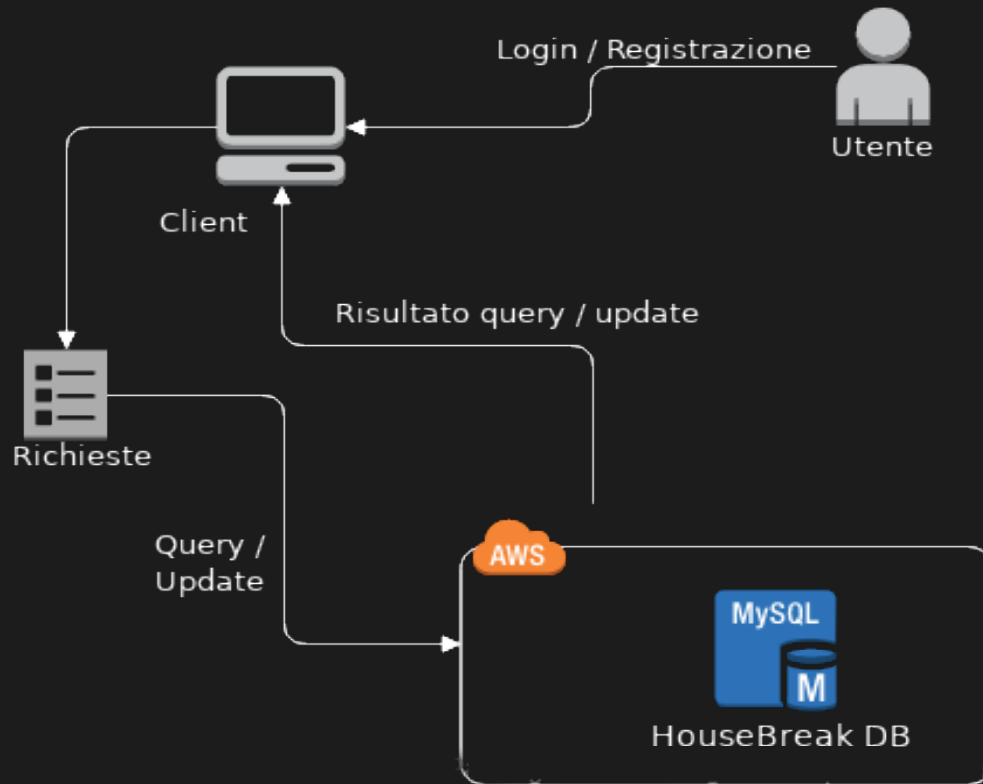
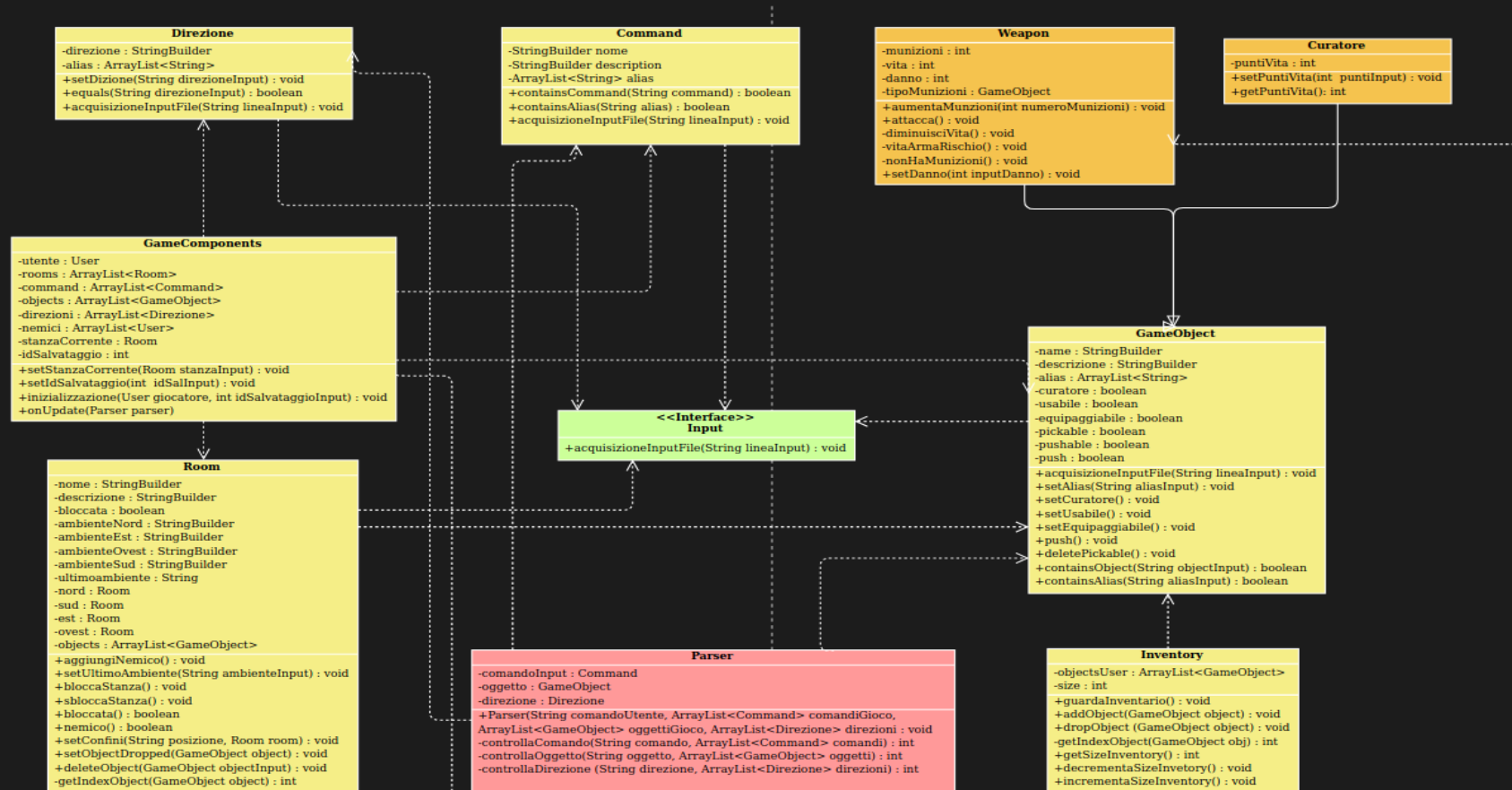
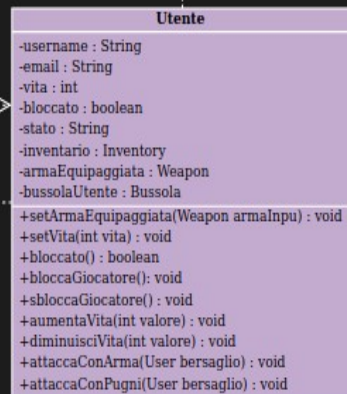
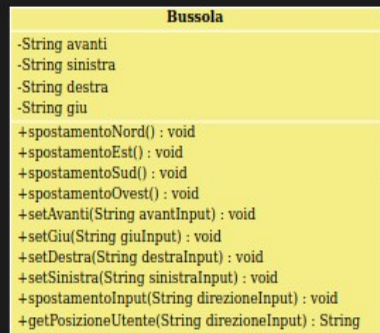


Diagramma delle classi

Gianmarco Moresi





Interfaccia 'Input'

L'interfaccia **Input**, all'interno del progetto permette di effettuare inserimenti di **oggetti, stanza e comandi**, direttamente dai file inseriti all'interno del progetto. Ogni classe, ha una propria implementazione perché la struttura del file, cambia in base alle informazioni richieste.

Esempio: in **oggetti** ci potrebbe essere solo informazioni come **nome, descrizione e alias** all'interno del file.

Al **contrario**, in **stanza**, ci potrebbero essere più informazioni come: **nome stanza, descrizione, ambiente, stanze confinanti, ecc...**

Il **metodo utilizzato**, prende in input la riga prelevata dal file, e viene letta, **inserendo** le informazioni all'interno dei campi interessati, e **tramite dei caratteri** precedentemente inseriti nella riga prelevata, viene identificato **la fine di un determinato campo**, per poi passare al campo successivo.

Specifica algebrica 'Inventario'

Specifica sintattica

Sorts:

- int , GameObject , Inventario, bool

Operazioni:

- **Inventory()** → inventario
- **getObjects(Inventario)** → GameObject
- **guardaInventario(Inventario)** → GameObject
- **addObject(Inventario, oggetto)** → inventario
- **dropObject(Inventario, oggetto)** → inventario
- **containsObject(Inventario ,GameObject)** → bool
- **getIndexObject(GameObject)** → int
- **getSizeInventory(Inventario)** → int
- **decrementaSizeInventory(Inventario)** → inventario
- **incrementaSizeInventory(Inventario)** → inventario

Specifica algebrica 'Inventario'

Specifica semantica

Declare:

- **inv**: Inventario, **oggetto**: GameObject

Operazioni:

- **guardaInventario**(inv) = oggetto
- **guardaInventario**(Inventory()) = null
- **guardaInventario**(addObject(inv, oggetto)) = oggetto
- **addObject**(inv, oggetto) = inv
- **addObject**(addObject(inv, oggetto2), oggetto) = inv2
- **addObject**(dropObject(inv, oggetto), oggetto) = inv
- **dropObject**(inv, oggetto) = inv
- **dropObject**(addObject(inv, oggetto), oggetto) = inv
- **dropObject**(addObject(inv, oggetto2), oggetto) = inv2

Specifica algebrica 'Inventario'

Specifica semantica

Declare:

- **inv**: Inventario, **oggetto**: GameObject

Operazioni:

- **containsObject**(addObject(inv, oggetto), oggetto) = true
- **containsObject**(dropObject(inv, oggetto), oggetto) = false
- **getIndexObject**(addObject(inv, oggetto), oggetto) = int
- **getIndexObject**(dropObject(inv, oggetto), oggetto) = -1
- **getIndexObject**(Inventory(), oggetto) = -1
- **getSizeInventory**(inv) = int
- **getSizeInventory**(addObject(Inventory(), oggetto) = 1
- **getSizeInventory**(dropObject(inv, oggetto) = int

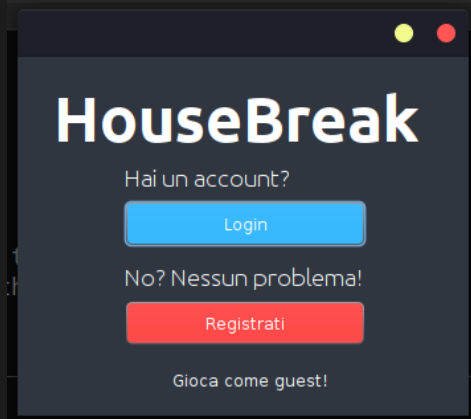
Specifica algebrica 'Inventario'

Specifica di restrizione

Restrictions:

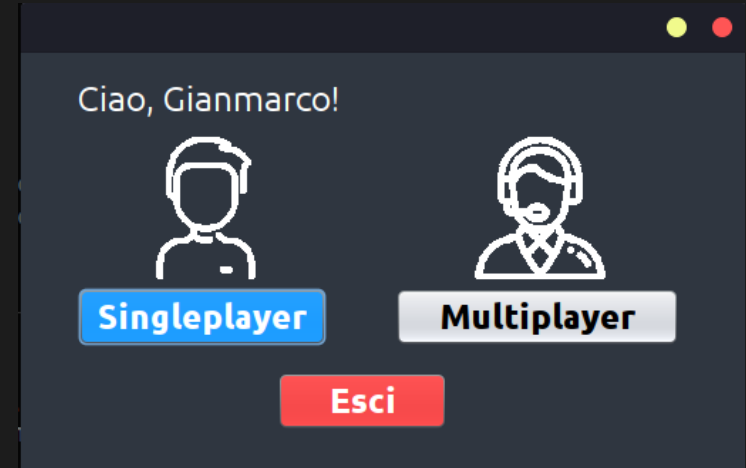
- `dropObject(Inventory(), oggetto) = error`

Demo – Home e scelta



Il giocatore può scegliere se effettuare il login, registrarsi o giocare come guest.

Dopo la registrazione o login, il giocatore sceglierà se giocare da solo, in multiplayer o uscire.



Demo - Salvataggi



CODICE	DATA	STANZA	VITA
738	2020-06-26	Magazzino	54

Nuova partita Carica Elimina

Se sceglierà di giocare in singleplayer, verrà mostrata la finestra dei salvataggi effettuati.

Selezionando il salvataggio si potrà scegliere se caricare il salvataggio o eliminarlo.

Oppure creare una nuova partita.

Demo – Inizio partita

BEVENUTO IN HOUSE BREAK

Ti chiami Will, un ex-agente dei servizi segreti Americani, che sa cose che non dovrebbe sapere. Sono passati diversi anni dal tuo congedo e l'attuale presidente degli Stati Uniti non accetta che tu sia in giro, ma non vuole ammazzarti.

Ti trovi al supermercato quando una guardia del corpo del presidente ti colpisce alla testa e sveni.

Ti risvegli in una stanza, vuota, solo con un termosifone, dove ti hanno legato, cerca di liberarti, e scappare da questo incubo, mi raccomando, occhi aperti!

Buona fortuna!

< ----- >

Cosa vuoi fare?

->■

Se il giocatore ha scelto di creare una nuova partita, questo sarà il messaggio di “**benvenuto**”.

Demo – Azioni varie

```
Cosa vuoi fare?  
->equipaggia coltellino  
Hai equipaggiato coltellino
```

```
Cosa vuoi fare?  
->taglia corda  
Hai tagliato la corda!  
Il coltellino si è rotto!
```

```
Cosa vuoi fare?  
->vai avanti  
Ti trovi in un piccolo corridoio, c'è solo una libreria di legno vuota, inutile, va bene per un falò.
```

```
Cosa vuoi fare?  
->□
```

Viene equipaggiato un coltellino per tagliare la corda.

Demo – Azioni varie

Cosa vuoi fare?

->vai sinistra

Ti trovi in cucina, le pareti sono celestine, il frigorifero è sporco di sangue, ti conviene scappare subito da questo posto!

Cosa vuoi fare?

->guarda

È tutto sporco, il pavimento è appiccicoso, non ci sono finestre, c'è una porta a destra.

Oggetti:

-soda

-coltello

Cosa vuoi fare?

->prendi coltello

Hai raccolto: coltello

Cosa vuoi fare?

->equipaggia coltello

Hai equipaggiato coltello

Viene analizzata la stanza per cercare porte e oggetti.

Alcuni oggetti possono essere usati per curarsi o equipaggiati come armi.

Demo – Azioni varie

```
Cosa vuoi fare?  
->spara  
Arma rotta! Buttala! Occupa solo spazio!  
Hai attaccato il nemico!  
Nemico morto!  
Il nemico ti ha attaccato!  
Vita attuale: 54
```

Viene attaccato un nemico e ammazzato.
L'arma sfortunatamente si rompe.

Demo – Salvare una partita

```
Cosa vuoi fare?  
->salva  
Salvataggio in corso... Attendere...  
Connessione al database...Ok  
  
Inserimento stanze...  
Inserimento nemici...  
Inserimento dati inventario....  
Inserimento dati giocatore...  
Ritorno al gioco...  
  
Partita salvata con successo!  
  
Cosa vuoi fare?  
->■
```

La partita viene salvata all'interno del database

Grazie e buon divertimento!

Gianmarco Moresi