# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Candidato** | Nome: Gioele | Cognome: Cavallo |
| **Candidato** | Nome: Gioele | Cognome: Zanetti |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | 88601 Sviluppo di applicazioni  88602 Informatica aziendale  88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Guido | Cognome: Montalbetti |
| 📪 guido.montalbetti@edu.ti.ch | 🕿 - |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | **Dal 09.09.2021 al 23.12.2021** | |
| **Orario di lavoro** | **Secondo la griglia oraria per il progetto LPI** | |
| **Numero di ore** |  | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 50% | |
| Test: 10% | |
| Documentazione: 30% | |

# PROCEDURA

* L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
* Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
* L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
* L’allievo è responsabile dei suoi dati.
* In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
* L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
* Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

# TITOLO

* Impiccato online

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

1 PC fornito dalla scuola

# PREREQUISITI

-

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto richiede lo sviluppo del gioco “Impiccato” e deve essere multiplayer, quindi c’è bisogno di un server per gestire le partite. Il gioco consiste nell’indovinare le lettere di una parola.

**Specifiche**

* Il menù principale contiene un tasto per creare una partita e uno per entrare in una partita. Ogni volta che una partita viene creata viene generato un token che servirà ad altri giocatori ad unirsi alla partita appena creata
* Tutti possono creare una partita e chi crea la partita in automatico è inserito nei 5 round della partita
* Per unirsi ad una partita c’è bisogno di un nome utente
  + Il nome utente non può contenere volgarità e non può essere uguale a quello di un giocatore già presente nella partita
  + Inoltre, il nome utente non può essere vuoto o contenere solo spazi e non può essere più lungo di 20 caratteri
    - Per questi due punti l’applicativo deve convalidare il nome utente inserito
* L’utente ha uno spazio in cui può inserire soltanto una lettera e una chat in cui può vedere le lettere che hanno scritto gli altri giocatori (bisogna quindi sviluppare una GUI per questo gioco)
* Nella GUI deve essere anche presente una lista con i giocatori. Il loro nome deve essere in verde se hanno indovinato la parola del round corrente

**Regole**

* La parola all’inizio deve essere nascosta con degli asterischi, e man mano che le lettere vengono indovinate la parola diventa più chiara. (Per esempio: la parola “aiuola” viene inizialmente presentata come “\*\*\*\*\*\*” e dopo che l’utente inserisce la lettera ‘a’ la parola diventa “a\*\*\*\*a”).
  + L’applicazione dispone di almeno 500 parole
  + Vengono gestite le lettere accentate UTF-8 sino all’ U+00FF
  + Per inviare le lettere al server bisogna premere invio
* Se la lettera è corretta o no non importa, nella chat vengono stampate tutte le lettere che vengono scritte dai giocatori
* Ogni volta che si sbaglia, si fa un errore. A dieci errori il giocatore deve aspettare il round successivo successiva per rigiocare
* Dopo 5 round la partita finisce e viene mostrata una classifica con i giocatori che hanno fatto più punti

**Tempo della partita**

* Ogni turno ha una durata minima / massima di almeno 30 secondi, ma finisce automaticamente una volta che tutti i giocatori hanno indovinato tutte le lettere
  + Nella parametrizzazione della partita ho a disposizione 30 sec. minimo per impostare la durata di un round
  + Il tempo massimo per indovinare la parola è di 30 sec.
* Il punteggio della vittoria viene calcolato in base al tempo rimanente per indovinare la parola
  + Tanto tempo rimasto significa tanti punti, poco tempo rimasto pochi punti
* La durata del round e il numero di round possono essere cambiati quando un giocatore crea una partita
  + Il tempo di default viene impostato dall’applicazione

Opzionale (se resta del tempo e il lavoro principale è finito e testato)

* Posso registrami come utente e vi è un controllo sulla registrazione
* Le informazioni/dati vengono salvate (storico)
  + Storico
    - Posso vedere, ordinare, filtrare i dati e stampare
* Posso invitare qualcuno alla partita creata

# RISULTATI FINALI

Il candidato è responsabile della consegna al docente di:

* Una pianificazione iniziale
* Una documentazione del progetto
* Un diario di lavoro giornaliero (entro le 16:30)