**Candidato:**  Gioele Zanetti

**Azienda:** Scuola Arti e Mestieri Trevano

**Periodo:** 16.09.2021 – 23.12.2021

**Presentazione:** Gennaio 2022

## Situazione iniziale

In questo progetto mi è stato richiesto di sviluppare il gioco dell’impiccato online. Fino ad adesso bisognava giocare su carta, usando penne o matite.

Con lo sviluppo di questo progetto, sarà possibile giocare all’interno della stessa rete all’impiccato in un ambiente grafico fatto apposta.

## Attuazione

Per questo progetto sono necessarie delle conoscenze sulla comunicazione  
client-server, oltre che a quelle che permettano di sviluppare il gioco in sé.

Secondo i requisiti che ho ricevuto, è stato necessario sviluppare due applicazioni separate, una per il server e una per il client. Per comodità ho deciso di metterle assieme e far scegliere all’utente che funzione deve eseguire.  
È stato implementato un modo per creare ed uno per unirsi ad una partita. Inoltre è stato necessario sviluppare un protocollo di comunicazione tra le due parti.

Una volta che la partita comincia, i giocatori possono scrivere le lettere che pensano possano far parte della parola corrente. Quando il round finisce gli viene assegnato un punteggio.

Alla fine della partita il giocatore con il punteggio più alto vince.

## Risultati

Questo applicativo è stato realizzato da 0 con il linguaggio Java. Ho quindi avuto la possibilità di consolidare degli aspetti del linguaggio in questione.

Questo è l’unico progetto della scuola Arti e Mestieri che permette di giocare all’impiccato tra utenti della stessa rete. Si potrebbe migliorare in futuro configurando ad esempio un raspberry perché sia sempre attivo come server, in modo che si possa sempre giocare anche senza qualcuno che fa da server, oppure si potrebbe aggiungere un db che salva i risultati di ogni partita per fare statistica.