



6.2 Pausa
Il gioco viene messo in pausa e vengono date varie opzioni dal menù come uscire dalla partita e silenziosamente il gioco. In alto a destra c'è il pulsante per chiudere la schermata.



6.1 Utensili

Eventualmente la label scorrevole se non stanno tutte le carte in una sola interfaccia. Cliccando sopra una carta questa si zoomerà dando la possibilità di leggere l'effetto e dare la scelta se acquistarla o riportarla con la x in alto a destra alla carta.



6.1.2 Carta ingrandita
In alto a destra possibilità di chiudere lo zoom e sotto di acquistare la carta stessa.

6. Inizio del gioco

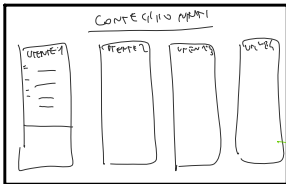
Il gioco ha inizio e con una dissolvenza dal nero sulla parola "La costruzione abbia inizio" i giocatori sono portati sul tavolo di gioco ognuno avendo la vista sulla propria schermata. L'angolo c'è la label nella mappa di gioco. A sinistra troviamo invece le carte obbiettivi raggruppate (se c'è clicca sopra compare una schermata con la lista di obiettivi pubblici e privati), accanto agli obiettivi ci sono invece gli utensili comparati con modalità di visualizzazione uguale agli obiettivi e il sacchetto per estrarre i dadi (una volta cliccato questa chiama il metodo getdadi() e restituisce su una schermata sovrapposta i dadi colorati da posizionare, i dadi possono essere selezionati dal giocatore e posizionati uno a uno sulla scacchiera centrale una volta estratti perché compariranno sulla parte alta della mappa) mentre in alto la tabella del turno. In alto a sinistra i punti favore che abbiamo nel "portafoglio" in alto a destra invece c'è una tab impostazioni che permette di settare alcuni parametri e fa comparire un pop up sopra l'interfaccia di gioco. Cosa simile accade cliccando sopra i punti favore in cui si apre in overlay la lista degli utensili con sotto il costo relativo (vedi disegno a sinistra). A destra invece troviamo la lista dei giocatori che vengono evidenziati quando è il loro turno (va vista la possibilità di entrare nella vista giocatore senza chiaramente visualizzare l'obiettivo privato). Infine in basso a destra troviamo il bottone per passare il turno una volta terminato. In basso a sinistra eventualmente avremo spazio per la chat (TBD).

Vedere se spostare gli obiettivi e utensili sulla destra del tavolo per equilibrare la visualizzazione degli oggetti sullo screen.

Immagini scansioni, sfondo direi tavolo da gioco o verde oppure anche texture legno.

JavaFX o altro simile (valutare qualcosa che permetta animazioni).

Finiti i turni di gioco con l'aggiornamento dell'interfaccia si passa al conteggio dei punti l'interfaccia diventa nera e si passa ad una nuova interfaccia uguale per tutti.



7. Conteggio punti

Compare dalla dissolvenza nera la schermata e compaiono tante colonne quanti sono i giocatori e con i relativi nomi e compaiono in ordine i punti ottenuti per dadi, obiettivi ecc. infine viene fatta una somma del totale ed infine viene evidenziato il vincitore.



8. Compare la scritta se il giocatore ha vinto o perso in alto e compaiono due opzioni: "Gioca Ancora" (opzione da valutare se troppo difficile da implementare) che se tutti i giocatori lo vogliono fa iniziare una partita nuova con gli stessi giocatori oppure riporta alla schermata 4.1 e 5.1 il giocatore master e gli ospiti che vogliono giocare ancora in attesa di nuovi giocatori, "Esci" che riporta alla schermata 3.

Schermata nera o sfondo soft

SWING