

Fase preliminare di caricamento e "accensione client". La prima interfaccia che si mostra all'uter dopo l'avvio di Sagrada in accordo con i moderni stili dei giochi è un immagine bordless, in mezza allo schermo dell'utente, con dimensioni non eccessive (di solito si parla di 1/3 della dimensione dello scremo) e senza possibilità di interazioni con la sola barra di caricamento in movimento coi eventuale percentuale di caricamento.

Immagine della vetrata che si ritrova in copertina del gioco

SPZ SOFTUPLE Inc.

(L5410 GAMES

Piccola parte video/serie di immagini con nomi di sviluppatori ecc Il gioco passa in full screen.

SWING



2.1 Scelta del nome

Il giocatore è accolto nel gioco e gli viene chiesto di scegliere un Nome da usare nel gioco.
(Igiocatore è accolto nel gioco e gli viene chiesto di scegliere un Nome da usare nel gioco.
(Igiocatore e sonome unico su server oppure nomi uguali vengono salvati con data e possono
essere riusati to meno) Il giocatore da tastiera inserisce in un campo di testo in nome prescelto che
rismare sun fino alla chiusura del programma. Come evitiamo ripettorio di nomi uterbizoni di nomi uterbizo

SWING



3. Menù impostazioni di gioco. Mi piacerebbe creare un interfaccia pulita e semplice con pochi bottoni e nascondendo le impostazioni più Nerd in tab apposite. Le due opzioni date all'utente sono di creare un "Nouvo Partial" cosa che lancerà sul server la reszione di una nuovo sitanza di gioco e "Partecipa Partial" che innece richiederà lista partite al server. In basso a destra troviamo invece, come da direttive Microsoft ed Apple le impostazioni generali, la possibilità di mutare (cambia l'immagine el 'audio vinee disabilitato con l'azione onclick) e di vedere le statistiche di gioco. Il punto di domanda è da decidere e dovrebbe riportare alla schermata con le istruzioni di gioco.

magine sfondo tabellone di eioco con alcuni dadi su un tavolo dall'alto.





< IMOSTAYOM INFOSTA WORL PER WERD





4.1 Creazione partita 
Il giocatore master fa il setup della partita dando un 
nome identificativo così che i giocatori in attesa di 
partecipare possano selezionare la partita stessa, un 
numero minimo di giocatori e massimo con un 
opzione da flaggare per giocare da solo e un timeoto 
temporale lotte il quale se il numero minimo di 
giocatori è stato raggiunto la partita parte altrimenti 
viene cancellat dalla lista dele partite e il giocatore 
master viene riporato questa schermata. 
In alto a sinistra compare il pulsante per tornare 
indietro mentre in basso a destra il tasto per creare 
la partita. la partita.

Una volta cliccato la partita vene creata e aggiunta alla schermata 4.2.

Sfondo nero o soft

SWING

4.2 Partite in coda
L'interfaccia propone una lista ottenuta dal metodo
getPartitel () dal server. Se non ci sono partite
disponibili Turette vede a Josto del primo campo
della lista (scrollabile con scrollbar) "Nessuna Partita
Disponibile", in alto a sinista è il tasto per tonare
alla home ei ni basso a destra il pulsante per
aggiornare la lista (aggiornamento che comunque è
automatico ogni 60 sec??). La lista partite attive
viene proposta in ordine in base al numero di
giocatori in attesa in quella partita (bisogna trovare
un modo per attivare il matcha du ni certo punto, ad
esempio con un popup ricevuto dal master della
partita con un messaggio per ogni utente che entra
nel match e dando possibilità di far partire il gioco
attendere ancora con un timenuot temporale).
Selezionata dalla lista la partita a cui si vuole
participare compare un popup di conferma che ci
porta all'interfaccia successiva con risposta positiva.
In caso contrario sparisce e si trona alla lista delle
partite. Nella tab sopra la lista ci sarà anche un
campo per ricercare una determinata partita.

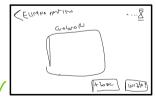
Sfondo nero o immagine soft

mpostazioni
kelle impostazioni troviamo ura label di due
colonne con tutte le impostazioni, se necessario
metteremo una scrollbar a lato Per tornare alla
home ci sarà un pulsante in alto a sinistra
in findo ci sono invices sottol avoce "impostazioni
per Need" le impostazioni più avanzate (da vedere se
mettere in una tab a se o semplicemente in fondo,
questo nell'ottica di nascondere il più possibile
all'utente inespetro le impostazioni avanzate tipo lo
switch tra socket/RMI).

SWING

Regole
 In questa tab le scansioni delle regole eventualmente
 ritagliate e divise per sezioni. Al solito in alto a sinistra la
 freccina per tornare indietro, in basso a destra le frecce
 per passare a immagine successiva e precedente.

Immagini scansionate regole e eventuamemte su sfondo uno sfondo soft o nero





5.1 Gestione giocatori

prima che mizi. In alto a sinistra invece presente il tempo rimanete entro il quale la partita partirà automaticamente o verrà cancellata se non ha raggiunto il numero minimo di giocatori.

li giocatori Il giocatori un giocatori Il giocatore master viene portato ad una scremata in cui ha la lista di giocatori entratti in partita (per intenderci alla tub 5.3/L), un puishante per allungare il tempo di attesa della partita e uno per farla partite allistante. In alto a sirisstra ha invece un pulsante per eliminare la partita prima che inizi.

Sfondo soft o nero

SWING

Attess di setup

Compare un nuove tab con il tempo di attesa prima
compare uttà incominic con un contatore di tempo
fin più della città ci

Sfondo nero SWING

\*

0000

Le due schermate di giocatore master e giocatore ospite si riuniscono in un unico









6.2 Pausa

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

**4**6

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 roporia schermata.

L centro c'è la label nella mappa di gioco. A sinistra troviamo invoce le carto beliettivi regiopupate (se ci si (icas apora compare una schermata con la lista di obiettivi pubblici e privati), accutto agli obiettivi i sono invece gli utensili comperati con modalità di visualizzazione uguale agli obiettivi e il sacchetto per estrarrei dadi (ina volta citocato questa chiama il metodo getdadi) e restituisce su una schermata sovrapposta i dadi colorati da posizionare, i dala possono essere selezionati dal giocatore e posizionati uno a uno sulla sacchiera citadi colorati da estrati generice mongariranno sulla parte alta della mappa jmentrei na to la tabella del turno. In alto a sinistra i punti favore che abbiamo nel "portafoglio" in alto a destra invece e' una tab impostazioni che permette di settare alcuni parametri e fa comparire un po yna sopra l'interfaccia di gioco. Cosa simile accade cliccando sopra i punti favore in cui si apre in overlay la lista degli utendizi con sotto il costo relativo (vedi disegno a sinistra). A destra invece troviamo la lista de giocatore senza chiaramente viche vengone ovelettivo privato). Infine in basso a destra troviamo il bottone per passare il turno una volta terminato.

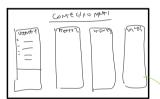
In basso a sinistra eventualmente avremo spazio per la chat (TBD).

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 ance 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 tanti sono i giocatori e con i relativi nomi e compaiono in ordine i punti ottenutiti per dadi, obiettivi ecc. infine viene fatta una somma del totale ed infine viene evidenziato il vincitore.



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 vegliono fa initiare una partita nuova con gli stessi giocatori oppure riporta alla schermata 4.1 e 5.1 il giocatore master e gli orgiti che vogliono giocare ancora in attesa di nuovi giocatori, "Eso" che riporta alla schermata 5.

\*\*Tompare di scrittare d

Schermata nera o sfondo soft

SWING



6.1 Utensili
Eventualmente la lable scorrevole se non
stanno tutte le carte in una sola interfaccia.
Cliccando sopra una carta questa si soomerà
dando la possibilità di leguere l'efetto e dare
la scelta se acquistaria o riporia con la x in
alto a destra alla carta.



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