

**Classe:** 4B ITT.

**a.s.:** 2023/24.

**Titolo Progetto:** Jumping Ball.

**Nome del gruppo:** Galaxy Java Development Team.

**Componenti:** Carlino Giuseppe; Grandi Elia; Sousane Souhaib.

# Diario di bordo di “Jumping Ball”

Giorno 03/02/2024 → Oggi Giuseppe e Souhaib hanno cominciato a dare forma a una bozza del gioco tramite l'utilizzo del software Paint, per avere un'idea più chiara sulla grafica. Infine, Elia ha iniziato a scrivere una breve descrizione del progetto che spiega sinteticamente come questo funzionerà;

Giorno 06/02/2024 → Oggi Giuseppe ed Elia hanno continuato il tracciamento della bozza del gioco e hanno incominciato la progettazione grafica di quest'ultimo, provando a selezionare delle immagini da settare nella finestra principale;

Giorno 07/02/2024 → Oggi tutti e tre ci siamo ritrovati nella piattaforma di Google Meet e abbiamo deciso la fantasia dello sfondo, del terreno e la pallina da implementare nel gioco. Inoltre abbiamo introdotto nuove idee sulle quali discutere nei prossimi incontri;

Giorno 11/02/2024 → Oggi abbiamo iniziato a cercare gli ostacoli che la palla dovrà superare, e sono stati scelti un gabbiano e un granchio. Dopodiché, abbiamo iniziato a settare le etichette che evidenziano le vite, i punti e il record massimo;

Giorno 13/02/2024 → Oggi in laboratorio abbiamo deciso di cambiare un po' il progetto: gli ostacoli che la pallina dovrà evitare comprendono solamente un granchio oscillante da destra a sinistra con velocità crescente. Abbiamo inoltre creato una nuova finestra di inizio dove ci saranno il tasto per iniziare a giocare e la classifica dei punteggi migliori;

Giorno 17/02/2024 → Oggi abbiamo proseguito con la costruzione della grafica e abbiamo aggiornato la finestra di inizio, inserendo 2 TextArea per permettere la visualizzazione della lista dei punteggi migliori;

Giorno 20/02/2024 → Oggi abbiamo proseguito con la stesura della grafica e abbiamo implementato la finestra di aiuto con il rispettivo tasto. Inoltre Souhaib ed Elia hanno iniziato a scrivere la guida del gioco, mentre Giuseppe ha proseguito con il settaggio della grafica;

Giorno 23/02/2024 → Oggi ci siamo ritrovati su Meet: ognuno di noi ha scelto due canzoni da inserire in background nel gioco e le abbiamo implementate. Inoltre Giuseppe ha anche creato un suono che emetterà la pallina quando salterà;

**Classe:** 4B ITT.

**a.s.:** 2023/24.

**Titolo Progetto:** Jumping Ball.

**Nome del gruppo:** Galaxy Java Development Team.

**Componenti:** Carlino Giuseppe; Grandi Elia; Sousane Souhaib.

Giorno 24/02/2024 → Oggi abbiamo chiesto il permesso di uscita dall'aula per poter effettuare la registrazione di altri effetti sonori che implementeremo nel gioco. Inoltre Elia ha iniziato a scrivere la relazione tecnica di quest'ultimo;

Giorno 27/02/2024 → Oggi Elia ha continuato con la stesura della relazione tecnica, incominciando a spiegare le diverse scelte progettuali effettuate e le classi implementate. Giuseppe ha terminato la progettazione del videogioco in Paint, che spiega graficamente come funziona, e ha continuato con la programmazione di quest'ultimo provando ad implementare due thread: uno che gestisce l'audio riprodotto dal salto della pallina; e un altro che permette il funzionamento del contatore di punti;

Giorno 05/03/2024 → Oggi Elia e Giuseppe si sono riuniti su Meet per configurare la parte della lettura del file Classifica.csv, la quale permette di implementare la classifica con i punteggi effettuati dai vari giocatori. Inoltre sono stati modificati i font e il colore di sfondo delle TextArea della classifica e della guida;

Giorno 07/03/2024 → Oggi Giuseppe ed Elia hanno aggiunto un nuovo bottone accanto a quello di aiuto per permettere il reset della classifica e hanno anche implementato il codice per la comparsa di un pop up di conferma di tale reset;

Giorno 09/03/2024 → Oggi Giuseppe ha testato un blocco di codice per la gestione della temporizzazione delle varie canzoni di sfondo e, nel durante, Souhaib ha continuato con lo scrivere la guida. Inoltre, abbiamo anche proposto nuove idee da implementare nel gioco, le quali potrebbero piacere ai giocatori;

Giorno 14/07/2024 → Oggi Giuseppe ha aggiunto la colonna "Posizione" alla tabella indicante la classifica del gioco;

Giorno 15/07/2024 → Oggi Giuseppe ha permesso il cambio di colore di sfondo dei pulsanti all'entrata, alla pressione ed all'uscita del mouse da questi. Inoltre, ha anche modificato il colore del font delle etichette "Punti", "Vite" e "Record" e la difficoltà del gioco;

Giorno 16/07/2024 → Oggi Giuseppe ha modificato la posizione delle etichette "Punti", "Vite" e "Record" ed aggiornato la relazione del videogioco;

Giorno 17/07/2024 → Oggi Giuseppe ha modificato l'icona delle finestre del videogioco ed aggiornato la descrizione dello stesso;

Giorno 22/07/2024 → Oggi Giuseppe ha aggiornato la relazione del videogioco;

Giorno 31/07/2024 → Oggi Giuseppe ha aggiornato la relazione del videogioco;

**Classe:** 4B ITT.

**a.s.:** 2023/24.

**Titolo Progetto:** Jumping Ball.

**Nome del gruppo:** Galaxy Java Development Team.

**Componenti:** Carlino Giuseppe; Grandi Elia; Sousane Souhaib.

Giorno 17/09/2024 → Oggi Giuseppe ha modificato la difficoltà del gioco;

Giorno 20/09/2024 → Oggi Giuseppe ha migliorato la randomizzazione nella scelta della canzone di sottofondo e modificato la descrizione e la relazione del videogioco;

Giorno 07/12/2024 → Oggi Giuseppe ha mantenuto il codice sorgente del file "StartFrame.java" del videogioco.