

# Infinite Loldle

Giarolo Mattia (VR487810), Tinazzi Camillo (VR459920)



UNIVERSITÀ  
di **VERONA**

# Contents

<b>1</b>	<b>Spiegazione del Progetto</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Spiegazione dei File importanti</b>	<b>4</b>
2.1	App . . . . .	4
2.2	General . . . . .	4
2.3	HomePage . . . . .	4
2.4	AllimagesChamps . . . . .	5
2.5	Modalità Generica . . . . .	5
2.5.1	Classic . . . . .	5
2.5.2	Ability . . . . .	6
2.5.3	Splash . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Scelte progettuali</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Possibili implementazioni</b>	<b>9</b>

# 1 Spiegazione del Progetto

Questa applicazione è un implementazione del sito "loldle.net" con alcune modifiche per renderlo personale.

Loldle è un guessing game, basato sull'universo di League Of Legends, con diverse modalità:

- **Classic:** si basa sul gioco "Wordle" (simile a "Mastermind") dove l'utente deve indovinare un personaggio da dei dati quali:
  - genere
  - posizione
  - specie
  - risorsa
  - range type(s)
  - regione di provenienza
  - data di uscita

Qualora le informazioni vengano indovinate verranno visualizzate a schermo di verde, rosso se sbagliate e arancione se parzialmente giuste

- **Ability:** identificare un personaggio da una delle abilità che possiede nel gioco League of Legends
- **Skin:** identificare un personaggio da uno dei suoi aspetti che Possiede nel gioco League of Legends
- **Quote:** identificare un personaggio da una sua Citazione
- **Emoji:** identificare un personaggio da una serie di emoji

## 2 Spiegazione dei File importanti

I file importanti sono contenuti in tre cartelle Principali

- **championsInfoForProgrammers**: in questa cartella sono contenute: un file json ottenuto da un pacchetto scaricato dal server Ddragon, le informazioni aggiunte da noi conservate in un file json e un file javascript "GetExtraFiles" che li unisce creando un file "champion.json" con le informazioni totali sui campioni e un file TypeScript "AllImagesChamps" usato per ottenere i require delle immagini dei campioni del progetto
- **asset**: in questa cartella sono contenuti i font e le immagini usati nell'App
- **src**: contiene tutti i file eseguibili nell'applicazione (spiegati qui di seguito)

### 2.1 App

Implementa l'applicazione che viene eseguita per prima dal progetto

### 2.2 General

Contiene tipi, costanti e funzioni comuni a più file e i componenti che rendono omogenea l'estetica dell'applicazione:

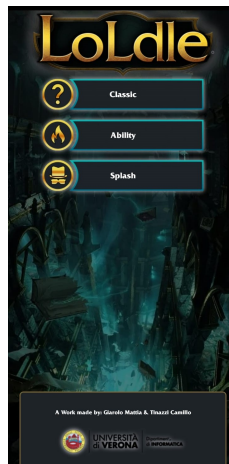
- **Title**: titolo con richiamo al sito originale mettendone il logo alla cui pressione riporta alla pagina "HomePage"
- **Footer**: piè di pagina in cui sono stati messi i nomi dei creatori dell'applicazione e l'università presso la quale si è scelto il progetto
- **NavBarLittle**: bottoni orizzontali usati per la navigazione tra pagine utilizzati all'interno delle varie modalità

### 2.3 HomePage

Implementa la pagina iniziale

L'homepage è suddivisa in tre parti:

- Titolo dell'applicazione
- Bottoni con disposizione verticale per navigare nell'applicazione (il *NavBarLittle*)
- Footer dell'applicazione



## 2.4 AllImagesChamps

Contiene la costante *AllImages* contenente i require a tutte le immagini dei campioni

## 2.5 Modalità Generica

Le modalità (*Classic*, *Ability*, *Skin*) sono implementate nel seguente modo:

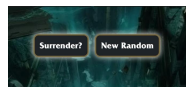
Nella parte superiore si trova il titolo dell'applicazione.

Sotto questo si trova una *ScrollView* verticale con:

- Il *NavBarLittle* per la navigazione nell'applicazione
- Il vero contenuto della modalità con apposita box di input dove inserire i campioni, il cui inserimento viene facilitato tramite un menù a tendina che propone i campioni che iniziano con le lettere inserite nel loro nome



- Alla fine di questa *ScrollView* si trovano i bottoni:
  - **Surrender**: rivela il campione da indovinare.
  - **New Random**: genera un nuovo campione da indovinare.



Nel caso si indovini o ci si arrenda, l'applicazione mostra il campione da indovinare con apposite immagini e informazioni del caso.

### 2.5.1 Classic

Implementa la pagina della modalità *Classic*: nella *ScrollView* dopo la barra di navigazione si trova una box con degli aiuti che si sbloccano in modo progressivo in base agli errori

- **Quote Clue**: viene citata una parte della sua biografia
- **Ability Clue**: viene mostrata un'abilità del campione
- **Splash Clue**: viene mostrato un aspetto del Campione



Tra la box di input e i bottoni di *Surrender/New Random* si trova la tabella con i relativi tentativi passati e indizi su base di questi per indovinare il campione.

Name	Gender	Position(s)	Species(s)	Resource	Range Type(s)	Regions(s)	Release
	Maschio	Giungla	Darkin Umano Mutato magi- camente	Mana	Corpo a corpo	Ionia Noxus Runeterra Shurima	2017

Figure 1: Esempio di come si presenta la tabella dei tentativi nella modalità Classic

## 2.5.2 Ability

Implementa la pagina della modalità *Ability*: nella Scrollview dopo la barra di navigazione è rappresentata un immagine di un abilità ruotata in un senso cardinale arbitrario e scurita.

Per aiutare l'utente a indovinare vengono forniti i seguenti aiuti:



- dopo 2 tentativi l'immagine viene schiarita
- dopo 4 tentativi viene ruotata nel giusto verso
- dopo 8 tentativi viene scritto il nome dell'abilità

### 2.5.3 Splash

Implementa la pagina della modalità *Splash*: nella Scrollview dopo la barra di navigazione viene rappresentato un aspetto del personaggio che all'aumentare dei tentativi aumenta di dimensione.



### 3 Scelte progettuali

- Sono state implementate solo le prime tre modalità perchè delle altre non si disponevano di un database accessibile per ottenerne i dati
- A differenza di Loldle che fornisce un solo quiz ogni giorno, è stata creata una versione infinita del sito originale permettendo così di fare una partita subito dopo aver finito quella in corso senza aspettare il reset giornaliero
- Non ci si appoggia ad un server per contenere le informazioni e le immagini per il progetto, ma si usa un file json e immagini all'interno dell'applicazione stessa. Si perde così in fattore di velocità e dimensioni, ma in questo modo l'applicazione risulta indipendente da Internet, quindi usabile anche senza una connessione alla rete



## 4 Possibili implementazioni

Possibili implementazioni future sono:

- Migliorare graficamente
- Ottimizzazione generica
- Aggiungere eventuali altre modalità
- Creare la possibilità di utenza
- Creare una "Classifica" fra utenti