

Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell’Informazione e Matematica

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

Insegnamento Laboratorio di programmazione ad oggetti

Scacchi-IRitardatari

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membri del team** | | | |
| **Cognome e nome** | **Matricola** | | **Indirizzo e-mail** |
| Vampa Francesco | 286458 | | francesco.vampa@student.univaq.it |
| Altieri Giovanni | 279062 | | giovanni.altieri@student.univaq.it |
| De Vincentiis Miriam | 286239 | | miriam.devincentiis@student.univaq.it |
| Ubaldi Giammarco | 279658 | | giammarco.ubaldi@student.univaq.it |
|  | |  | | |
|  | | | | |
|  | |  | | |

A.A. 2022/2023

Sommario

[Capitolo 1 – Caso di studio 2](#_Toc38393257)

[1.1 – Descrizione dell’applicazione 2](#_Toc38393258)

[1.2 - Funzionalità 3](#_Toc38393259)

[1.3 Domain Model 4](#_Toc38393260)

# Capitolo 1 – Caso di studio

## 1.1 – Descrizione dell’applicazione

Il progetto prevede un’applicazione che permette di gestire una partita di scacchi. La partita viene giocata da due giocatori. Il sistema deve prevedere che una partita si possa svolgere tra due giocatori oppure tra un giocatore e il computer, da noi denominato Bot.

La partita viene gestita da PartitaService. Essa gestisce le mosse dei giocatori e tutto quello che ruota attorno. Creando l’interfaccia grafica abbiamo implementato una classe che gestisce la parte grafica e quindi l’interazione tra i giocatori e il codice. Quindi ci sono differenti ruoli all’interno del progetto che possono effettuare operazioni differenti sul sistema stesso.

I ruoli sono i seguenti: Giocatore Umano, Giocatore Bot, ScacchieraController e PartitaService.

Un Giocatore Umano può:

* Muovere i pezzi
* Richiedere la patta
* Annullare le ultime mosse
* Abbandonare senza salvare una partita (arrendersi)
* Abbandonare e salvare una partita
* Riprendere una partita già salvata

Un Giocatore Bot può:

* Muovere i pezzi

La ScacchieraController può:

* Aggiungere Pezzi all’interno della Scacchiera grafica
* Eseguire una mossa
* Visualizzare le mosse eseguite
* Visualizzare i pezzi mangiati
* Trovare ed elencare le mosse disponibili per un pezzo della scacchiera
* Annullare le ultime mosse e ristabilire la scacchiera precedente alla mossa eliminata
* Iniziare una partita
* Salvare una partita
* Terminare una partita

PartitaService può:

* Creare una nuova partita
* Gestire il cambio turno
* Controllare lo scacco matto e lo scacco
* Salvare una partita

RIMUOVERE DESCRIZIONE TESTO SOTTOSTANTE

Prendendo spunto dall’idea fornita dal docente, dare una descrizione più dettagliata del caso di studio.

## 1.2 – Funzionalità

RIMUOVERE DESCRIZIONE TESTO SOTTOSTANTE

Fornire una lista completa ed esaustiva dei requisiti funzionali della vostra applicazione organizzandoli per tipologie di persone che sono state identificate nel capitolo precedente.

## 1.3 – Domain Model

RIMUOVERE DESCRIZIONE TESTO SOTTOSTANTE

Mostrare un class diagram che rappresenta il domain model della applicazione contenente entità e relazioni tra esse. Le entità e le relazioni derivano dalle funzionalità descritte nella sezione precedente.