

Progetto di Basi di Dati

MANUALE UTENTE

Gabriele Cazzaniga Matricola: 859738 e-mail:
gabriele.cazzaniga@studenti.unimi.it

Il software necessario al corretto funzionamento dell'applicazione è il seguente:

- Database
- PHP
- Web server
- Web browser

INSTALLAZIONE

DATABASE

Il database da installare è PostgreSQL. Il software è reperibile in rete gratuitamente, in quanto è un prodotto open source.

PHP

Il software è scaricabile da *php.net*. Il file scaricato avrà il formato .zip e per essere aperto serve Winrar.

WEB SERVER

Il web server da utilizzare è Apache HTTP server.

Per avviare il servizio, basta eseguire *httpd.exe* e si aprirà un terminale vuoto.

I file da inserire nel web server vanno posizionati in *htdocs*.

WEB BROWSER

Va bene un qualunque web browser, ma si consiglia Google Chrome.

CONFIGURAZIONE

WEB SERVER

PHP può essere installato ovunque. Per questo motivo il web server deve sapere dove recuperare ciò di cui ha bisogno.

Aprire il file *httpd.conf* con un qualunque editor di testo

inserire “ *LoadModule php7_module "c:/php/php7apache2_4.dll" “.*

Di default Apache cercherà il file *index.html*. Per indicare che il file contenente la home page è *index.php*, bisogna modificare la linea “ *DirectoryIndex index.html “* nel modo seguente “ *DirectoryIndex index.php “*,

e all'interno di “ *<IfModule mime_module> ... </IfModule>* aggiungere la riga “ *AddType application/x-httpd-php .php “.*

Infine aggiungere in fondo al file *PHPIniDir "c:/php"*.

PHP

Nella cartella di PHP aprire il file *php.ini* con un qualunque editor di testo, rimuovere il simbolo “;” all'inizio della riga “ *;extension=php_pgsql.dll “.*

INSTALLAZIONE DELL'APPLICAZIONE

Copiare il file dump.sql e metterlo in “ *C:\Program Files\PostgreSQL\pg95\bin* ”

Aprire un terminale e digitare “ *cd C:\Program Files\PostgreSQL\pg95\bin* ”

dopodichè digitare “ *psql -U postgres -d postgres -f dump.sql* ”

la base di dati è quindi pronta per essere usata.

Copiare il contenuto della cartella htdocs in “ *C:\Apache24\htdocs* ”

eseguire *httpd.exe*

Avviare il browser web e scrivere nella barra degli indirizzi “localhost” e verrà visualizzata la pagina principale del sito web.

ISTRUZIONI D'USO

Inizialmente è necessario iscriversi ed effettuare il Log In.

Una volta effettuato il login bisognerà seguire le istruzioni per creare il personaggio, bisognerà quindi lanciare 5 volte il dado, scartare un valore a scelta tra quelli ottenuti ed inserire i valori correttamente nei diversi campi proposti. Infine premere su INIZIA IL GIOCO.

Nella home del gioco ci sarà la possibilità di aggiornare la descrizione del proprio personaggio, iniziare a giocare o effettuare il Log Out.

Per iniziare a giocare ci sono due vie:

- Premendo il pulsante Gioca in basso
- Premendo il pulsante Gioca tra le opzioni nel menù in alto

Basterà quindi premere su INIZIA UNA NUOVA AVVENTURA per iniziare a giocare.

Nel menù in alto si disporrà di tre opzioni:

- Equipaggiamento: qui sarà possibile vedere gli oggetti equipaggiati e le caratteristiche in quel momento del personaggio (all'inizio sarà equipaggiata nessun arma e nessun armatura)
- Oggetti Posseduti: qui sarà possibile equipaggiare nuovi oggetti o cambiare il proprio equipaggiamento semplicemente premendo su EQUIPAGGIA (gli oggetti disponibili inizialmente saranno una spada e una razione di cibo)
- Log Out per uscire dal gioco

Di fianco al menù verrà visualizzata la vita attuale del personaggio.

Per iniziare l'avventura bisognerà cliccare su ENTRA NELLA PRIMA STANZA

A questo punto verranno visualizzati:

- Gli oggetti trovati nella stanza che potranno essere controllati su Oggetti posseduti
- I nemici che potranno essere attaccati con i pulsanti ATTACCA
- Le stanze visibili in cui ci si può rifugiare

(se sfortunati, potrebbero non esserci ne' oggetti ne' stanze visibili)

Se si clicca su ATTACCA bisognerà seguire la procedura di attacco (ricordarsi di attaccare con un'arma equipaggiata, se no l'attacco anche se avrà effetto non toglierà pf al nemico)

Se si clicca su una stanza si tenterà la fuga in un'altra stanza.

Se verranno eliminati tutti i nemici presenti nella stanza si avrà la possibilità di spendere 1 pf per cercare oggetti nascosti o passaggi segreti attraverso il pulsante CERCA. Per riuscire nella ricerca bisognerà ottenere, lanciando il dado, un punteggio inferiore alla propria PER (non verrà visualizzato il punteggio del dado).

Se si arriva nella stanza finale il gioco finisce in modo positivo e verrà visualizzata l'esperienza ottenuta, si potrà quindi tornare alla home per vedere l'esperienza totale del personaggio e/o iniziare una nuova avventura.

Se i pf del personaggio arrivano a zero il gioco finisce in modo negativo e si potrà tornare nella home per eventualmente provarci di nuovo.