

MANUALE UTENTE - COLLAUDO

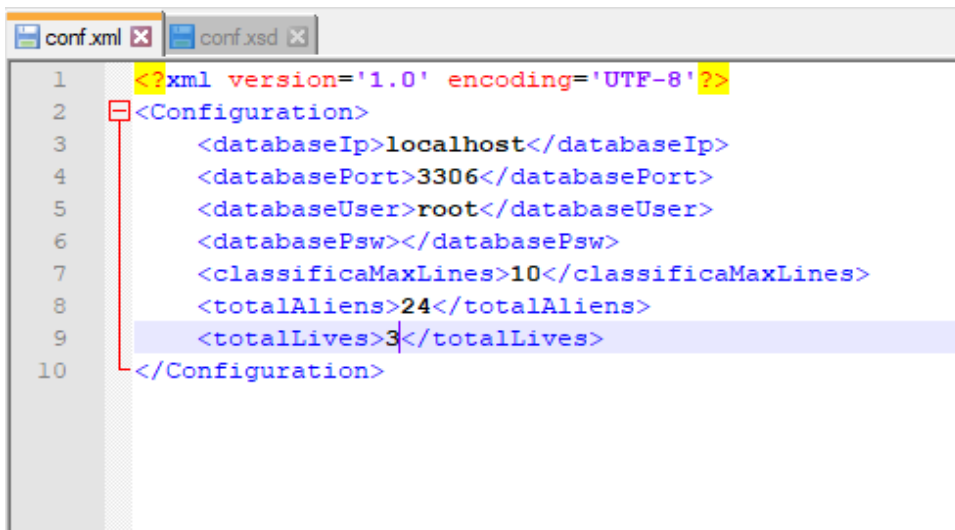


Figura 1. File di Configurazione

Configurazione per il Database e per il Client, informazioni caricate nel metodo Start dell'applicazione. Prima dell'avvio dell'Applicazione deve essere messo in funzione il Server Di Log che si metterà in ascolto.

AVVIO – CASO D'USO

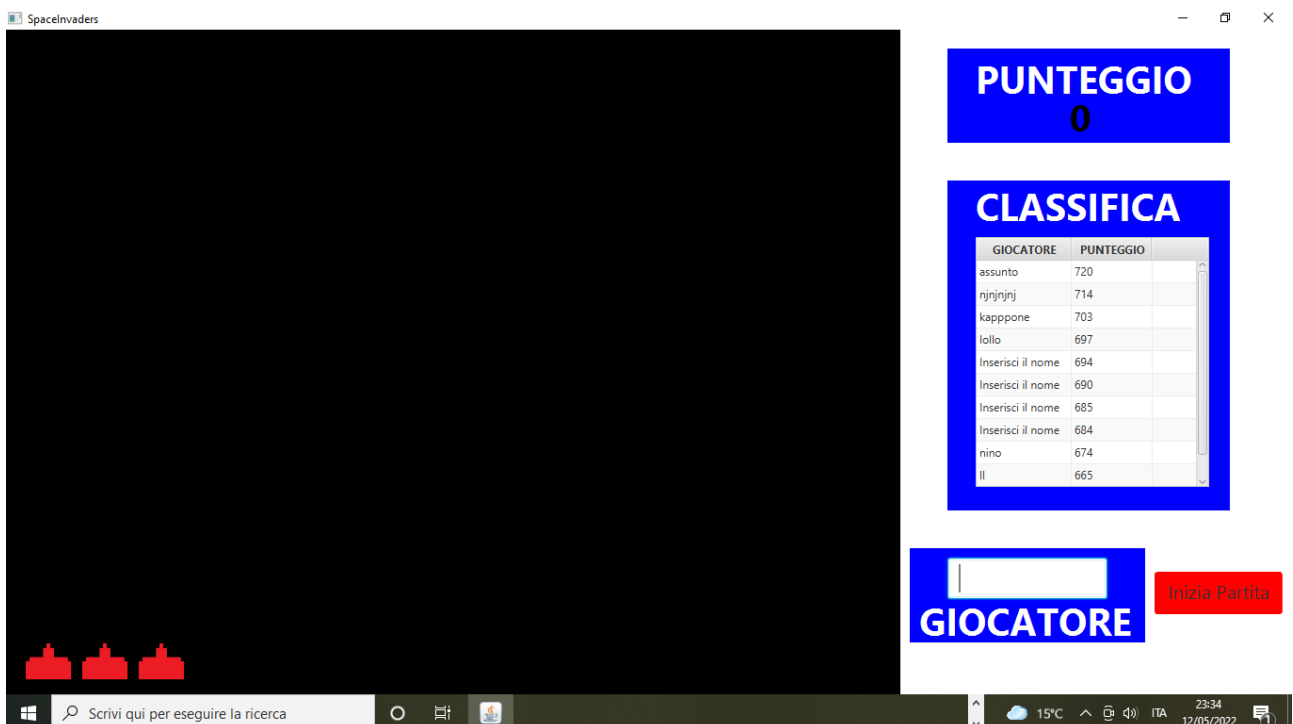


Figura 2. Avvio Applicazione

All'avvio dell'Applicazione il giocatore deve inserire il suo nome nello spazio sopra la Label "GIOCATORE" e poi premere il bottone "Inizia Partita", questo evento darà il via alla partita.



Figura 3. Inizio della partita

Una volta premuto il bottone di Inizio Partita vengono caricati gli alieni e il giocatore, viene disabilitato il bottone di Inizio Partita e quello per l'inserimento del nome del giocatore; viene inoltre tolto il focus dalla classifica. Gli alieni iniziano a sparare e il giocatore può sparare.

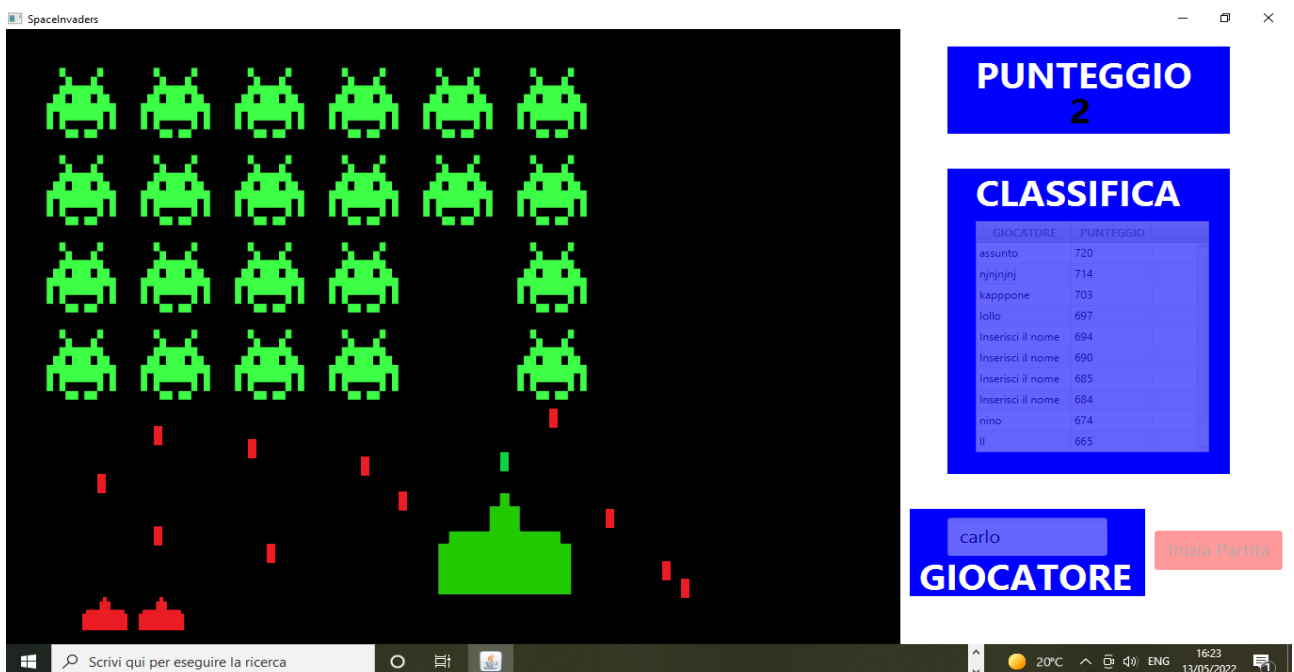


Figura 4. Scenario tipico della partita

Il Giocatore ha colpito 2 alieni che sono stati eliminati dalla schermata di gioco e il punteggio è incrementato di 2 punti, il Giocatore è stato colpito 1 volta: una delle sue vite è stata eliminata dalla schermata di gioco (in basso a sinistra sono rimaste solo 2 vite).

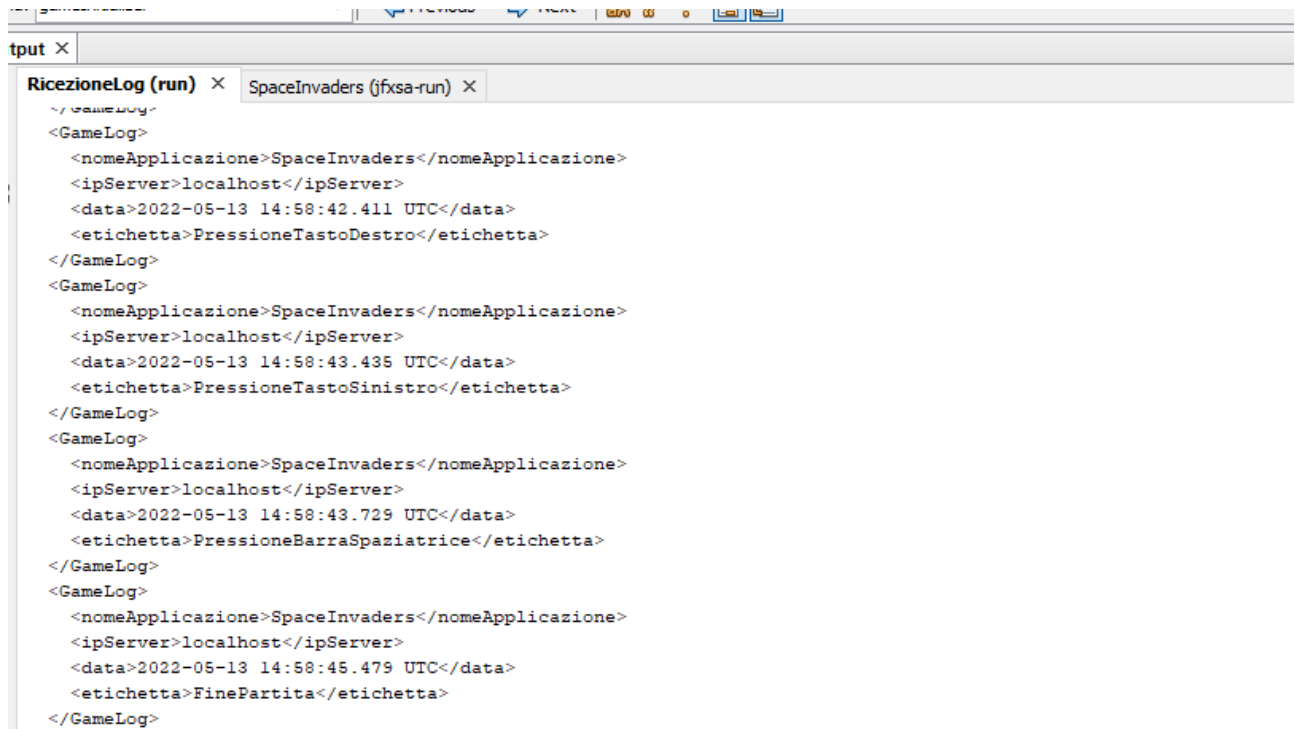


Figura 5. Stato della partita salvato

Se il Giocatore esce dalla partita e decide poi di ricominciare, la Cache salva le vite rimaste al Giocatore, la sua posizione, il suo punteggio e gli Alieni che erano ancora in vita.

La partita continua finché il Giocatore esaurisce le sue vite o uccide tutti gli alieni: nel primo caso sarà GameOver e il punteggio del Giocatore verrà registrato sul Database e se è tra i top 10 punteggi allora verrà mostrato nella classifica; nel secondo caso il Giocatore ricomincia una nuova partita con di nuovo tutte le sue vite e tutti gli alieni con così la possibilità di incrementare ulteriormente il suo punteggio.

SERVER DI LOG



The screenshot shows a terminal window with two tabs: "RicezioneLog (run)" and "SpaceInvaders (jfxsa-run)". The "RicezioneLog (run)" tab is active and displays XML log data. The data consists of five XML elements, each representing a game log entry. Each entry contains the application name, server IP, a timestamp, and a label for the event. The events recorded are: "PressioneTastoDestro", "PressioneTastoSinistro", "PressioneBarraSpaziatrice", and "FinePartita".

```
<?xml version='1.0' encoding='UTF-8'>
<GameLog>
  <nomeApplicazione>SpaceInvaders</nomeApplicazione>
  <ipServer>localhost</ipServer>
  <data>2022-05-13 14:58:42.411 UTC</data>
  <etichetta>PressioneTastoDestro</etichetta>
</GameLog>
<GameLog>
  <nomeApplicazione>SpaceInvaders</nomeApplicazione>
  <ipServer>localhost</ipServer>
  <data>2022-05-13 14:58:43.435 UTC</data>
  <etichetta>PressioneTastoSinistro</etichetta>
</GameLog>
<GameLog>
  <nomeApplicazione>SpaceInvaders</nomeApplicazione>
  <ipServer>localhost</ipServer>
  <data>2022-05-13 14:58:43.729 UTC</data>
  <etichetta>PressioneBarraSpaziatrice</etichetta>
</GameLog>
<GameLog>
  <nomeApplicazione>SpaceInvaders</nomeApplicazione>
  <ipServer>localhost</ipServer>
  <data>2022-05-13 14:58:45.479 UTC</data>
  <etichetta>FinePartita</etichetta>
</GameLog>
```

Figura 6. Ricezione dei Log

I Log riguardanti la pressione di: freccia sinistra, freccia destra, barra spaziatrice vengono inviati al Server di Log così come l'avvio dell' applicazione e la chiusura di quest' ultima. I Log vengono salvati nel file di testo "GameLog" in modalità append.