



Relazione Progetto Bullet Ballet

Alessandro Pioggia, Leon Baiocchi, Federico Brunelli, Luca
Rengo

Agosto | Settembre | Ottobre 2021

Indice

1	Analisi	1
1.1	Requisiti	1
1.1.1	Requisiti opzionali	2
1.2	Analisi e modello del dominio	3
2	Design	5
2.1	Architettura	5
2.2	Design dettagliato	7
2.2.1	Criptare e Decriptare i dati del salvataggio	30
2.2.2	Lingue del gioco	32
3	Sviluppo	33
3.1	Testing automatizzato	33
3.2	Metodologia di lavoro	34
3.3	Note di sviluppo	36
4	Commenti finali	39
4.1	Autovalutazione e lavori futuri	39
4.2	Difficoltà incontrate e commenti per i docenti	41
A	Guida utente	42
A.0.1	Modalità d'uso	42
A.0.2	Requisiti	42
A.0.3	Comandi del gioco	42
A.0.4	Impostazioni di Gioco	42
B	Esercitazioni di laboratorio	44
B.0.1	Alessandro Pioggia	44
B.0.2	Leon Baiocchi	45

Capitolo 1

Analisi

Bullet Ballet è un videogioco platform a scorrimento orizzontale, del genere *Shoot 'em up* in 2D.

L'obiettivo del gioco è quello di realizzare più punti possibili per superare i propri record, in base alla distanza percorsa dal giocatore.

Ma non sarà tutto in discesa, il giocatore dovrà affrontare nemici con i più variegati equipaggiamenti, ostacoli di ogni sorta, varchi nella mappa e molto altro ancora...

Il giocatore potrà scegliere fra ben 8 mappe uniche e relative piattaforme in tema.

Inoltre, il giocatore potrà avvalersi a sua volta di effetti (bonus) sia positivi che negativi per poter sconfiggere le avversità che si presenteranno sul suo cammino.

Potrà, poi salvare tutti i suoi punteggi di gioco.

1.1 Requisiti

L'applicazione mostra, all'avvio, un menù di gioco con le seguenti voci: *New Game*, *Load Game*, *Settings*, *Game Stats Quit*.

Requisiti funzionali

- *Mappa scorrevole*: Il giocatore potrà muoversi in una mappa a scorrimento orizzontale con uno sfondo statico.
- *Menù di gioco*: Non appena lanciata l'applicazione, l'utente vedrà un menù di gioco con diverse opzioni tra cui potrà scegliere.

- *Menù di pausa*: Il giocatore potrà mettere il gioco in pausa attraverso un dato pulsante della tastiera, scelto nelle impostazioni.
- *Personaggio*: Il giocatore potrà scegliere un personaggio e muoverlo in partita.
- *Nemici*: Verranno generati diversi nemici che il giocatore dovrà affrontare.
- *Ostacoli e oggetti raccoglibili*: Verranno creati nella mappa degli ostacoli che bloccheranno la strada e degli oggetti che il giocatore potrà raccogliere per ricevere un (power up) bonus o un malus.
- *Salvataggio del punteggio e classifica*: Terminata la partita, il punteggio di gioco potrà essere salvato e verrà generata una classifica finale.
- *Suoni ed effetti sonori*: La durata della partita verrà accompagnata da una colonna sonora e agli effetti sonori prodotti dall'environment di gioco.
- *Fisica di gioco*: Tutti le entità di gioco saranno dotati di una fisica ed una gravità propria.

1.1.1 Requisiti opzionali

Questi requisiti non concorrono a far parte delle funzionalità minime del gioco e per questioni di tempistica e/o di budget non verranno necessariamente implementate.

- *Oggetti dinamici*: ovvero oggetti che si muovono e che hanno una animazione.
- *Market*: per poter comprare/vendere skin (mimetiche) di gioco con valuta reale o in gioco. (o fittizia del gioco)
- *Modalità storia*: una modalità con una storia di gioco e diversi livelli che il giocatore dovrà sbloccare per poter continuare ad avanzare nel gioco.
- *Statistiche di gioco*: Varie statistiche di gioco, mostrate in diversi diagrammi.
- *Difficoltà di gioco*: Possibilità di scegliere diverse difficoltà che potrebbero aggiungere numero di nemici/ostacoli/oggetti di varia natura e/o incrementare la loro vita.

1.2 Analisi e modello del dominio

L'applicazione fornisce un giocatore che tramite input dell'utente può essere spostato a destra, a sinistra e farlo saltare. Il quale, potrà interagire con le varie entità, sia statiche che dinamiche del gioco, quali *nemici*, *armi*, *monete*, *items*, *ostacoli*. Ognuna di queste entità interagirà in maniere differenti col player:

- *Enemy*, ostacolerà il player a colpi di mitra.
- *Item*, una volta raccolta dal player, gli fornirà o un **bonus**, come una vita extra oppure un **malus** come un effetto di volevo per tot tempo.
- *monete*, faranno aumentare il punteggio e il numero di monete del gioco da usare nel mercato per poter comprare nuove skins, in game-items, ecc..
- *Armi*, dopo essere state raccolte verranno equipaggiate al giocatore.
- *Ostacoli*, se il player ci colliderà, subirà del danno.

Il gioco si conclude quando e se il player riesce a raggiungere la fine della mappa senza morire. Se il player viene ucciso prima di raggiungere la fine, allora viene eliminato e la partita è persa.

Ogni round è a sé stante, finita la partita, al player verrà assegnato un punteggio e potrà scegliere se rigiocare od uscire.

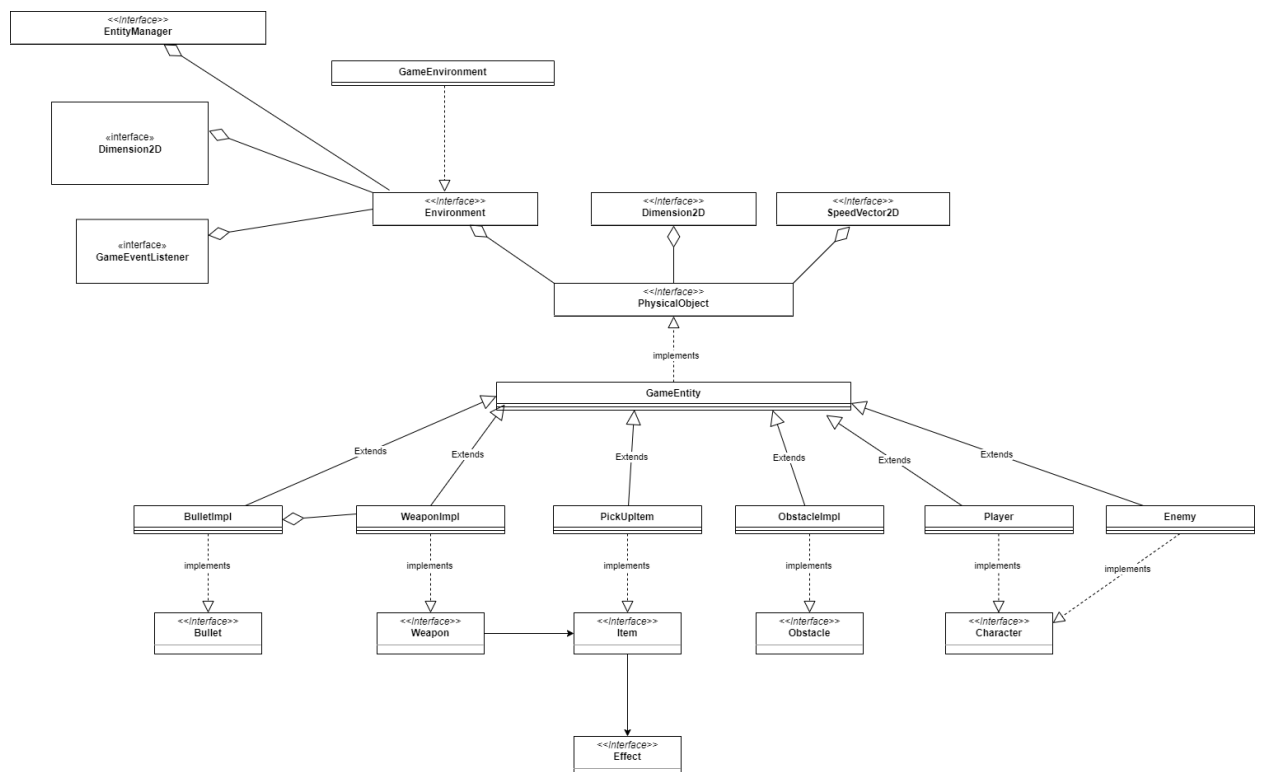


Figura 1.1: Schema UML dell'analisi del problema, con rappresentate le entità principali ed i rapporti fra loro.

Capitolo 2

Design

2.1 Architettura

L'obiettivo del team era quello di poter lavorare ognuno alla propria parte indipendentemente ed evitando conflitti, per poi poterle collegare tutte assieme alla fine.

Il progetto sfrutta quindi il pattern architetturale **MVC** (*Model View Controller*) che permette di suddividere la gestione dell'applicativo in tre parti separate:

- **Model:** dove vengono effettivamente modellate le entità di gioco. In questa parte vengono gestiti tutti gli aspetti riguardanti la logica, la gestione, la fisica, le caratteristiche e il comportamento delle componenti di gioco.
- **View:** si occupa degli aspetti grafici, quali esporre le effettive entità del *Model* sullo schermo di gioco. La *View* comprende anche il menù di gioco e la schermata di fine partita per esaminare i risultati della classifica. Riguarda, inoltre, anche la parte di generazione delle mappa che comprende vari tipi di sfondi e relative piattaforme in tema, monete, oggetti, armi e nemici.
- **Controller:** è il concreto ponte, tra il *Model* e la *View*, consente di collegare la parte logica con quella visiva. La sua funzione è quella di ricevere input della tastiera dall'utente, inviarlo al *Model* per essere elaborato e alla *View* per avere un riscontro visivo.

Di seguito, un UML riguardante il pattern architetturale **MVC** utilizzato:

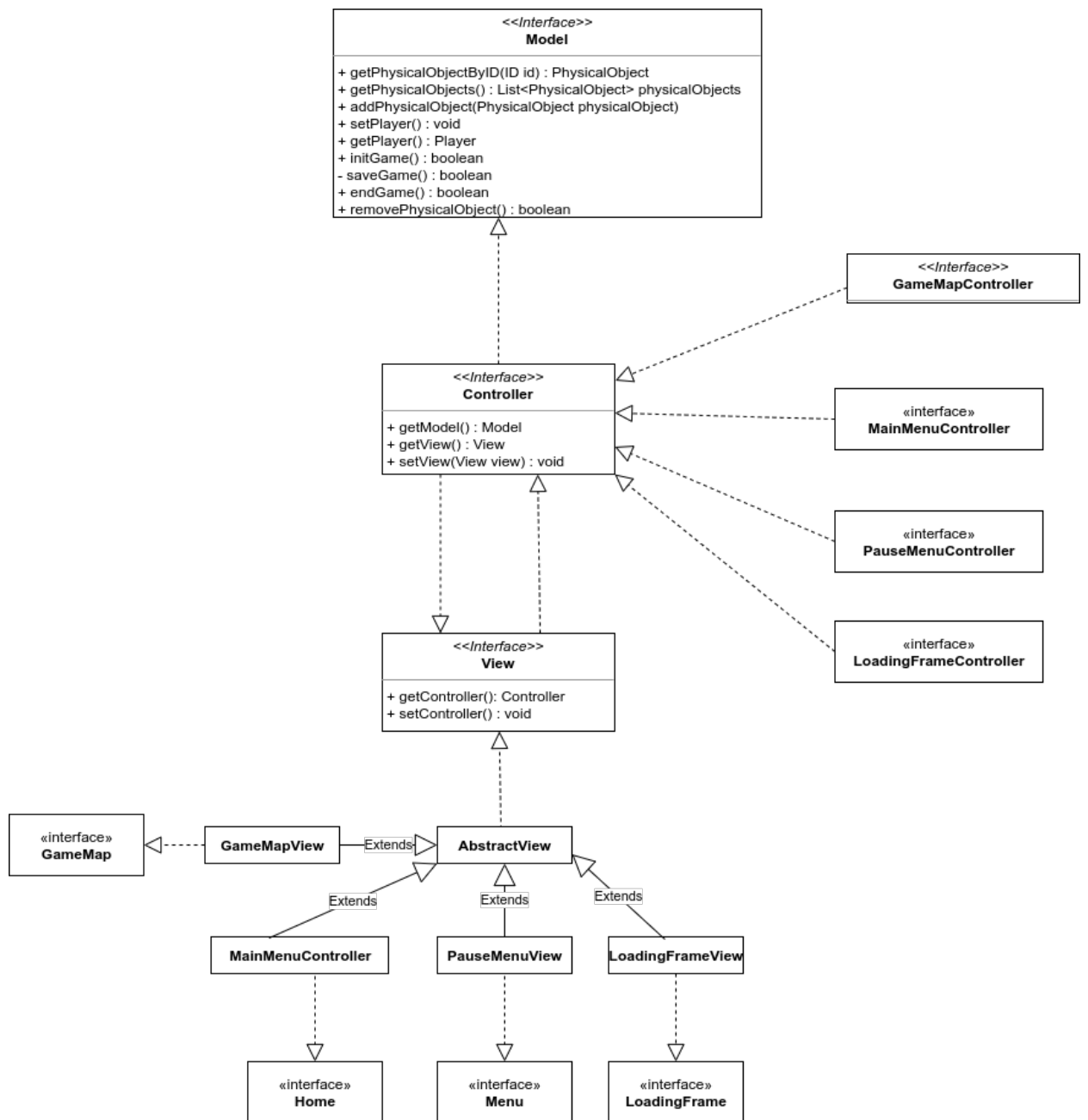


Figura 2.1: Schema UML del pattern architetturale MVC.

2.2 Design dettagliato

Alessandro Pioggia

Physical objects

Lo scopo iniziale del progetto è stato quello di creare delle vere e proprie entità di gioco (Players, Enemies, Obstacles, Items), che potessero popolare la mappa e interagire fra loro. La mia parte richiedeva che io costruissero il core delle entità fisiche di gioco (oltre all'implementazione di alcune di esse), in modo da poter creare una struttura solida alla quale potessero fare riferimento i collegi, sfruttando il principio della generalizzazione. L'interfaccia **PhysicalObject** rappresenta la struttura base di una entità di gioco, la quale è composta da una dimensione, una posizione e contiene un riferimento all'ambiente di gioco, con relativa implementazione. In prima istanza credevamo fosse opportuno suddividere le GameEntity statiche da quelle dinamiche, separandole in due classi, però abbiamo notato che a livello pratico non ne avevamo alcun beneficio.

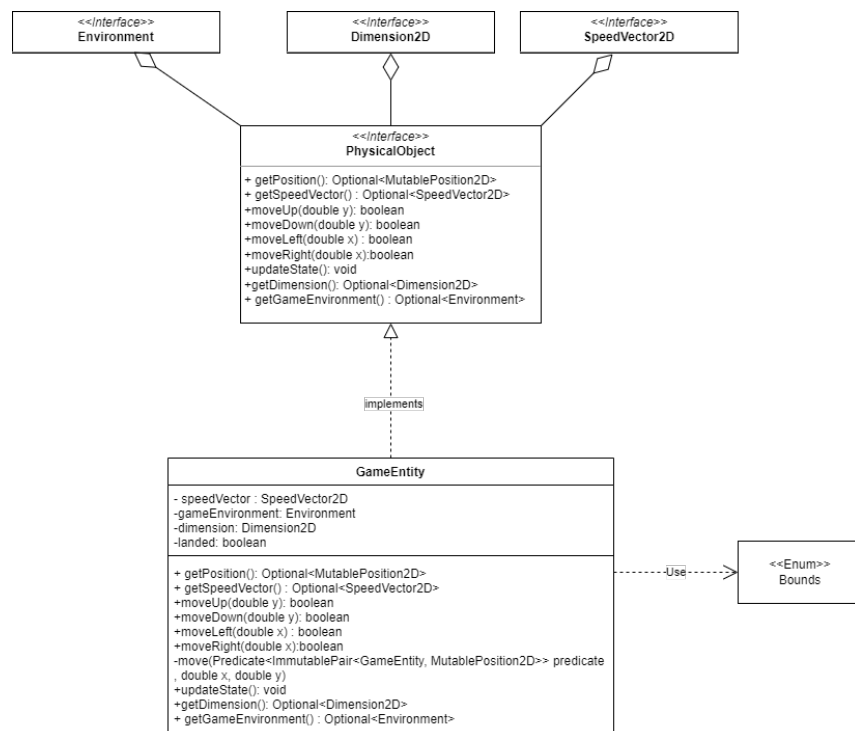


Figura 2.2: Schema UML rappresentante l'interfaccia **PhysicalObject** con relative dipendenze.

Item

Gli **Item** sono entità presenti all'interno dell'ambiente di gioco, le quali possono essere raccolte dal main player, il quale ne subisce l'effetto, gestito dal mio collega Leon. Per semplificare l'istanziazione ho deciso di utilizzare il factory pattern, il quale è tornato molto utile e ha ridotto la verbosità. Similmente ho concepito la classe **Obstacle**.

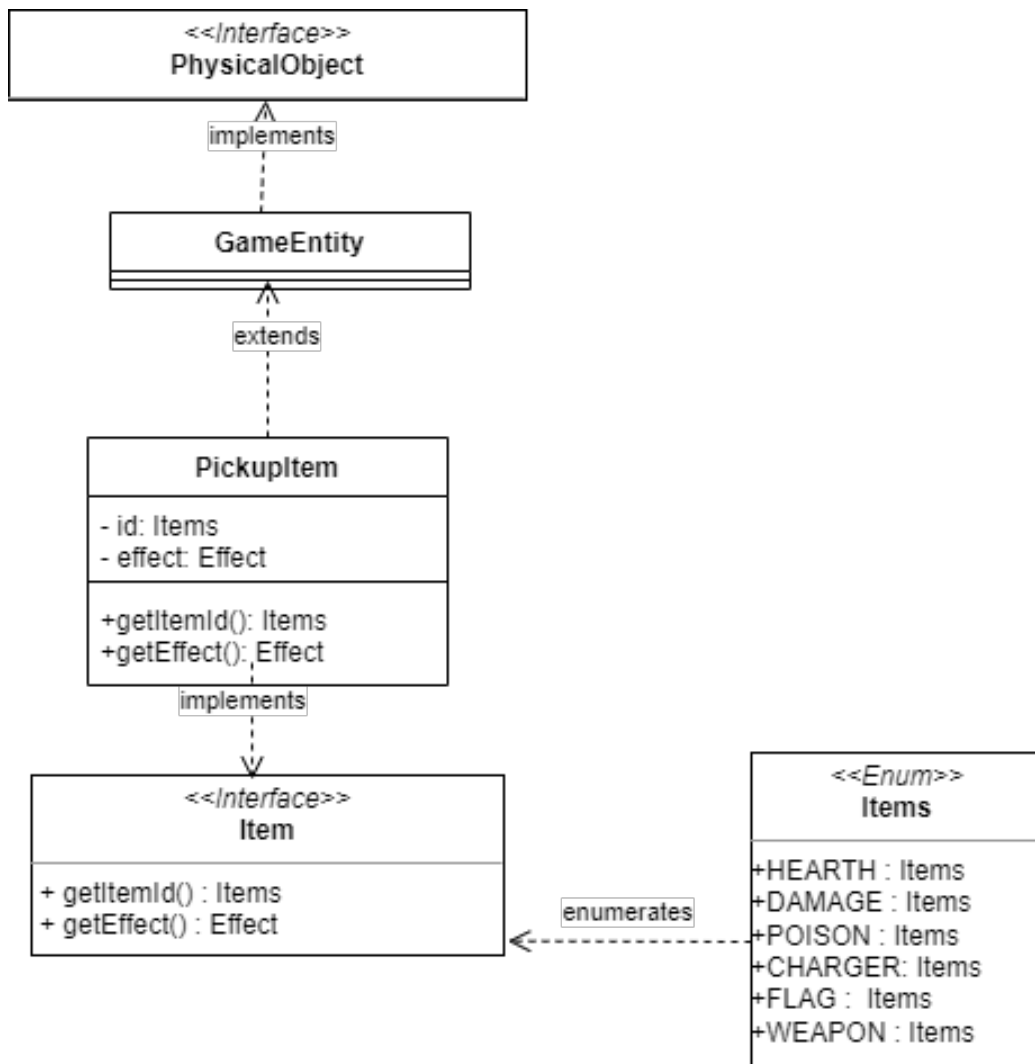


Figura 2.3: Schema UML rappresentante gli Item di gioco

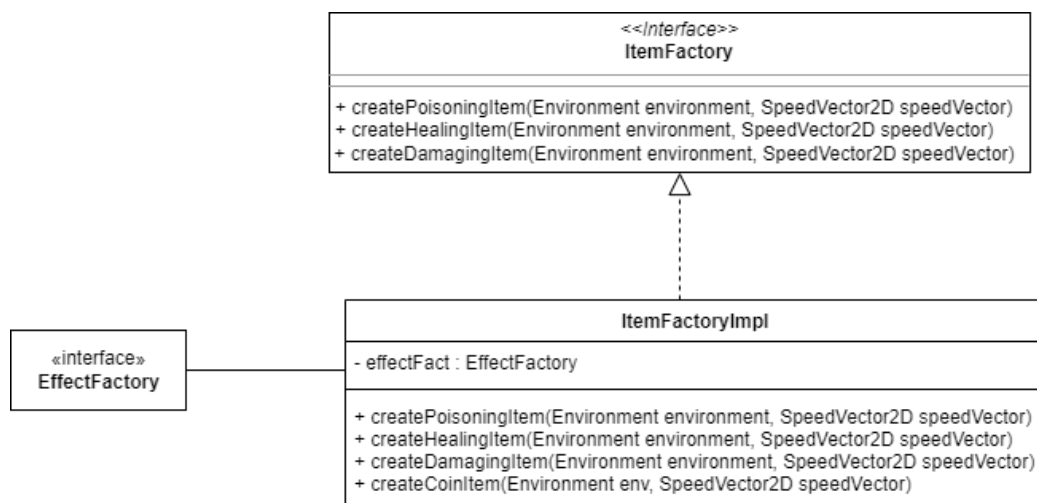


Figura 2.4: Schema UML rappresentante il factory pattern applicato agli Item

Menu

Il main menu non è altro che il menù principale, ovvero quello che viene visualizzato all'avvio dell'applicazione e permette all'utente di decidere se e quando iniziare a giocare. Per realizzarlo ho deciso di sfruttare scene builder, software che mi ha permesso di generare i file fxml, ai quali sono stati associati dei controller, permettendomi di solidificare il concetto di separation of concerns. Ho deciso di creare una classe PageLoaderImpl (che implementa l'interfaccia PageLoader) per caricare agilmente gli fxml.

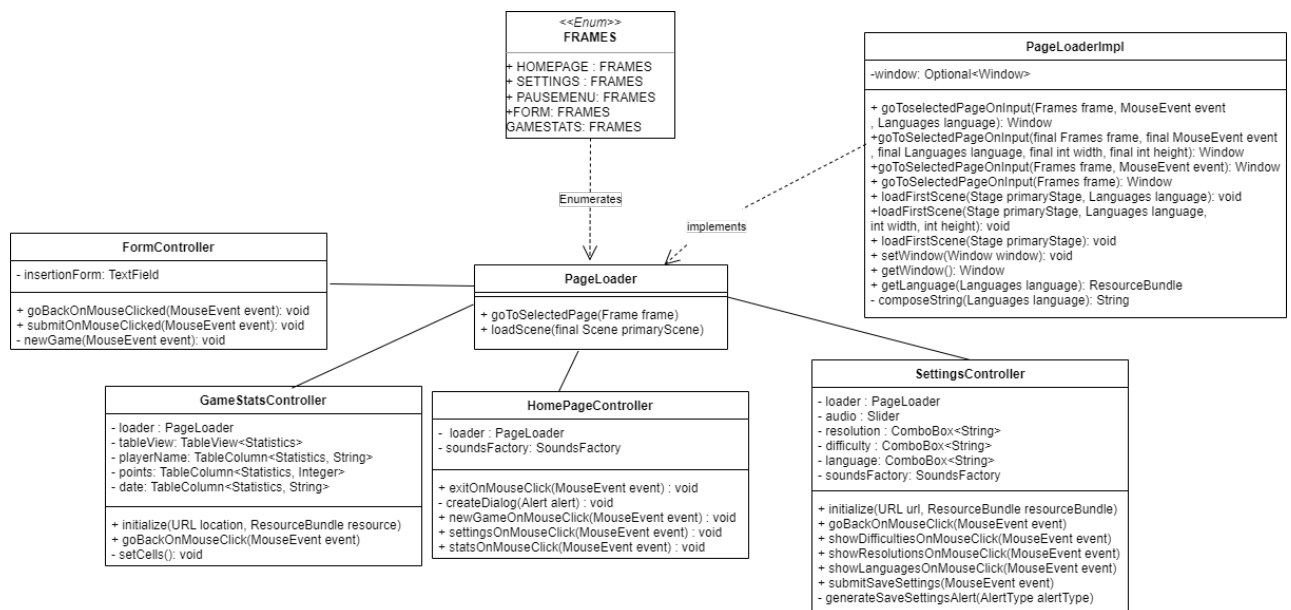


Figura 2.5: Schema UML rappresentante il main menu

PhysicalObjectSprites

Oltre alla parte di model, in comune accordo abbiamo deciso di spartirci la creazione delle relative sprites, per fare ciò ho deciso di creare uno scheletro, in modo che i miei compagni potessero fruirne per rendere la struttura più pulita. A questo proposito ho deciso di creare una classe chiamata **PhysicalObjectSprite**, che contiene metodi, validi per qualsiasi entità di gioco, per la creazione di sprite. Per rendere il tutto più intuitivo e semplice ho deciso di creare una factory, in modo che i miei compagni potessero aggiungere i propri metodi.



Figura 2.6: Schema UML rappresentante il main menu

Sounds

L'ultima componente del progetto che ho gestito riguarda i suoni, per fare ciò ho creato una semplice classe SoundImpl (che implementa l'interfaccia Sound). Per rendere il tutto fruibile, come visto nei casi precedenti, ho deciso di sfruttare il factory pattern (omesso dall'UML perchè la struttura è identica alle altre già presentate).

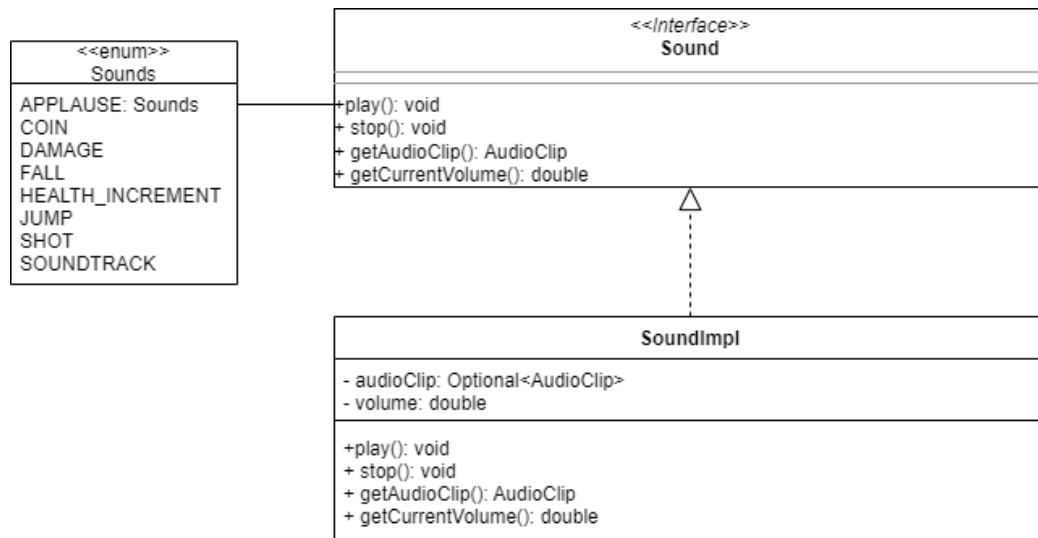


Figura 2.7: Schema UML rappresentante il main menu

Leon Baiocchi

Game environment

Inizialmente è stato essenziale trovare una modalità secondo la quale organizzare tutte le varie entità di gioco presenti così da poterle gestire agevolmente all'interno dell'ambiente di gioco. Questa ricerca mi ha portato a sviluppare il concetto di **Environment**, ossia una sorta di wrapper di tutti i componenti lato model, quindi entità, meccaniche(eventi) e fisica di gioco(gravità, collisioni). Questi componenti vengono gestiti corrispettivamente da: **EntityManager**, che si occupa della gestione delle varie entità all'interno di una struttura dati definita in *AbstractContainer*; campo di tipo *GameEventListener*, viene utilizzato per far sì che il *GameEnvironment* possa notificare ad un listener i propri eventi. Le collisioni vengono considerate come degli eventi insieme all'evento di game over.

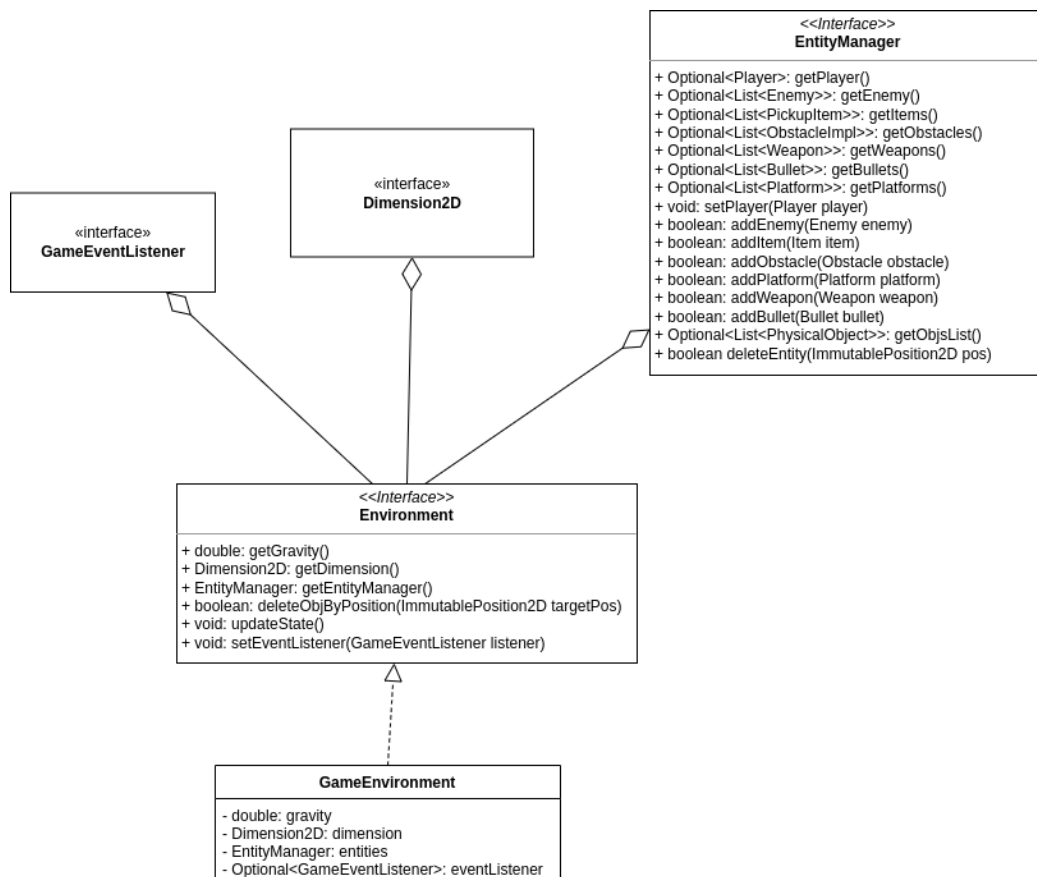


Figura 2.8: Schema UML di GameEnvironment

Degno di nota è il metodo *updateState()* di Environment il quale si occupa di aggiornare l'ambiente di gioco ad ogni frame. Quest'ultimo ha inoltre delle dimensioni che indicano altezza e larghezza dell'ambientazione. E' presente infine un sistema di rilevazione delle collisioni con relativo meccanismo di notifica verso un GameEventListener, progettato e sviluppato per garantire il corretto funzionamento dell'algoritmo di collision detection sviluppato dal collega Federico. Ho utilizzato il pattern **Strategy** per stabilire correttamente e distintamente i vari compiti di ogni classe come ad esempio è possibile notare con l'interfaccia Environment, che sarebbe la strategy. Oltre ad esso, all'interno di EntityManager vi è un **Builder** che permette di costruire un EntityManager da zero o a partire da uno esistente.

Game engine

Successivamente insieme agli altri membri del team ci siamo resi conto di dover collegare le varie parti dell'applicazione come ad esempio model e view, ed in particolare dare vita al gioco. In prima battuta mi sono ritrovato a creare una classe che potesse collegare semplicemente parte logica e parte grafica in modo da dare vita alla struttura MVC, ma dopo poco ho ritenuto opportuno ampliare la suddetta classe donandogli 3 principali interfacce, ognuna adibita ad un determinato aspetto da gestire. Questa classe viene definita all'interno del nostro progetto come il cuore pulsante dell'applicazione in quanto permette di temporizzare l'esecuzione del gioco attraverso **timer** e **main loop**. Quest'ultimo al suo interno esegue 3 differenti funzioni: *processare* comandi di input, *aggiornare* il model, *renderizzare* la view; Esse si ripetono ciclicamente fino al game over. Anche qui viene utilizzato il pattern **Strategy** per garantire una strategia alle singole classi, mentre una novità, in termini di pattern usati, rispetto a GameEnvironment sta nel pattern **Command** utilizzato per ricevere comandi di input, esso viene adoperato dall'interfaccia Command.

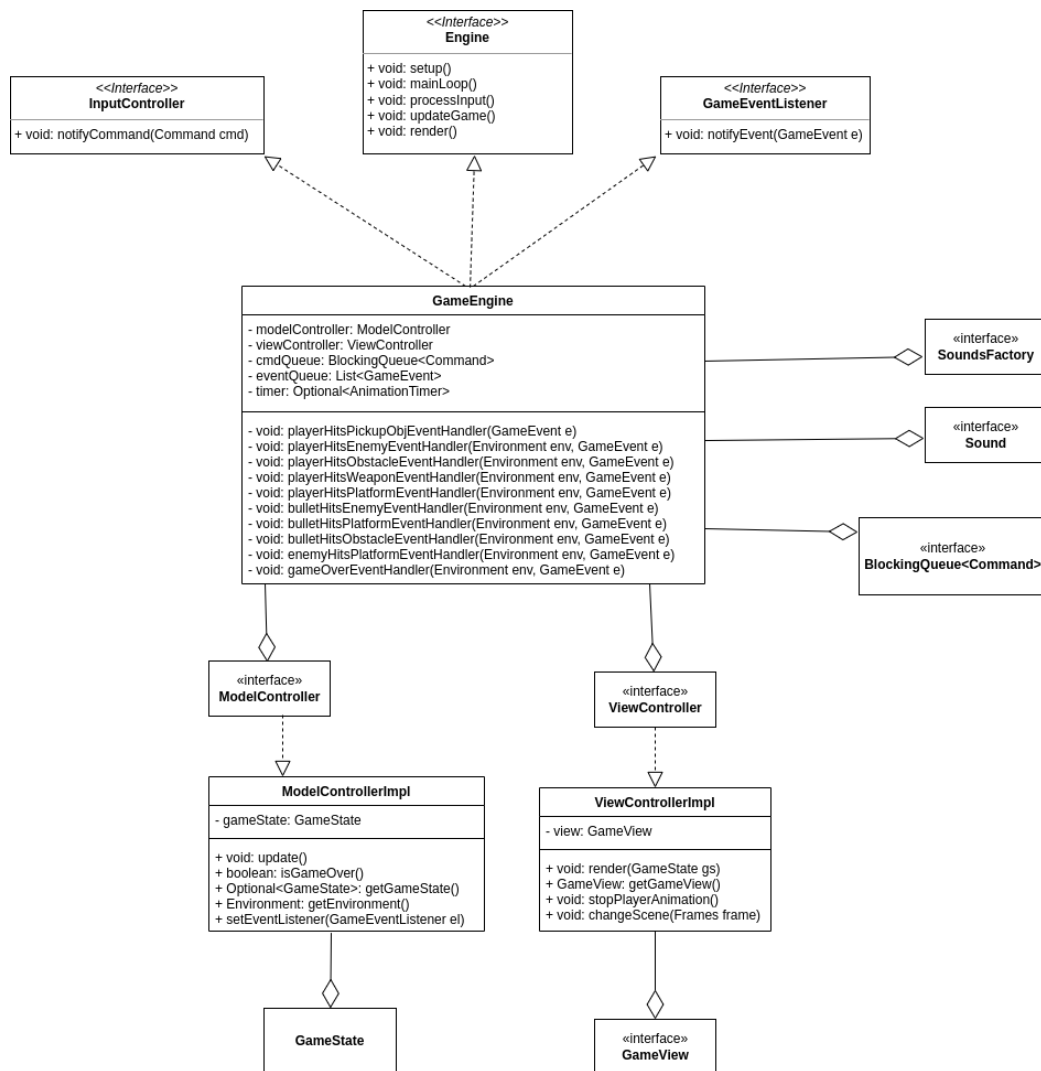


Figura 2.9: Schema UML di Game Engine

Generazione mappa

La generazione della mappa è stato fulcro di innumerevoli discussioni all'interno del team, culminate con la scelta di rappresentare le varie mappe, con entità al loro interno, testualmente, tramite una serie di caratteri, ognuno dei quali rappresentante una determinata entità. Questo aspetto nello specifico è stato curato dal collega Luca, il quale ha generato le varie mappe testuali e trovato il modo di caricarle (riferirsi a `LevelLoader`), dopodiché il mio compito è stato quello di prendere la mappa e trasformarla in una mappa di entità di

gioco. Ed è per questo che ho scelto di dare una strategy(interfaccia) come LevelGenerator a EnvironmentGenerator al quale sono poi stati aggiunti un Environment, espressione della mappa testuale, e le relative factories per la creazione di entità di gioco.

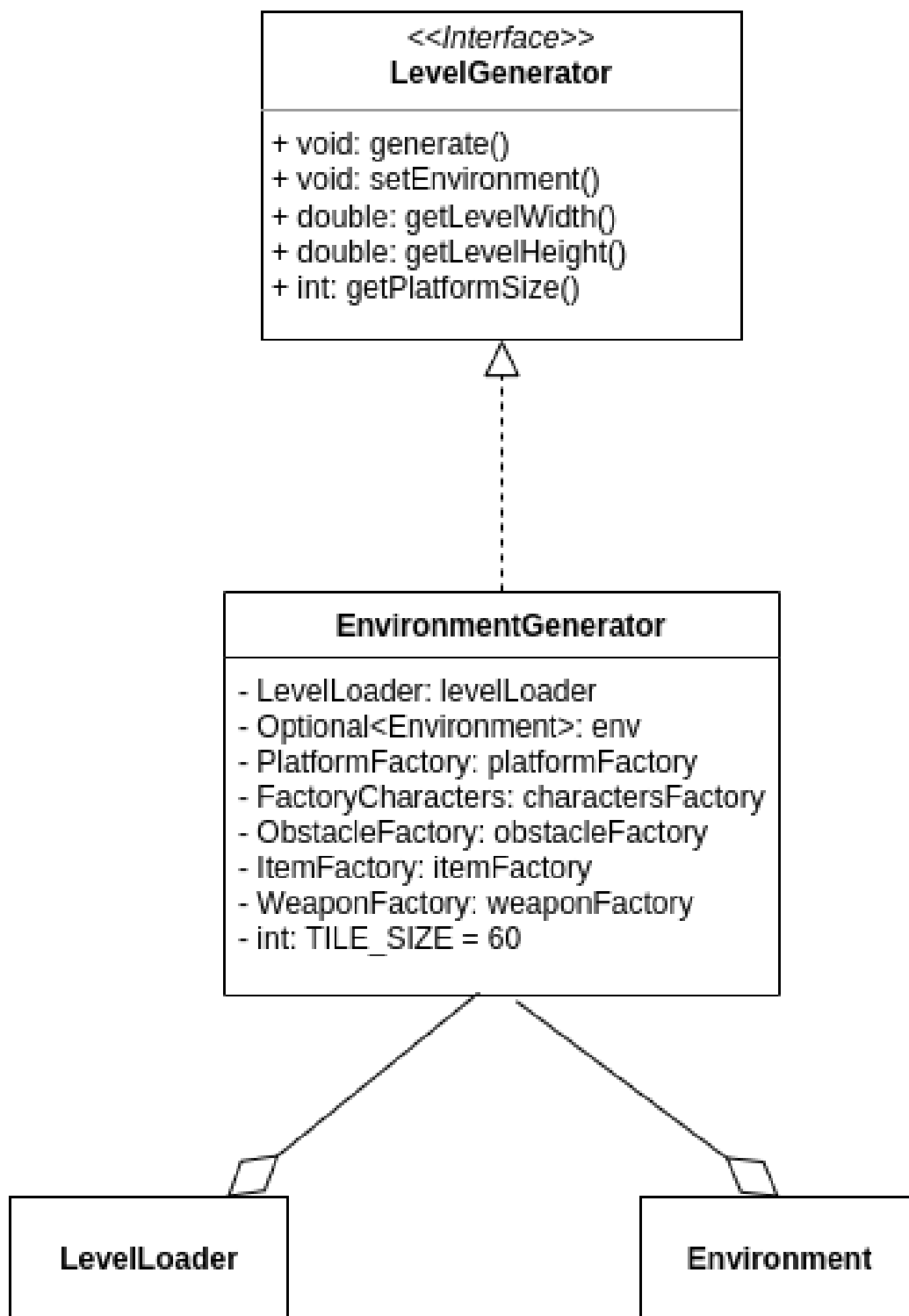


Figura 2.10: Schema UML di Environment Generator

Effetti

Gli effetti in un gioco dinamico e ad eventi possono essere molto utili, sia dal punto di vista del giocatore sia dal punto di vista del programmatore. Per questo ho scelto di introdurli, in modo da garantire un maggiore incapsulamento oltre ad offrire una maggiore estensibilità d'uso. Effects è inoltre interfaccia funzionale, ciò presenta maggiori opportunità espressive come ho poi potuto osservare durante la fase di utilizzo degli effetti insieme al team, infatti essa può essere utilizzata per creare ed applicare effetti personalizzabili. In questa circostanza mi sono avvalso di una **factory** per la creazione di effetti prestabiliti.

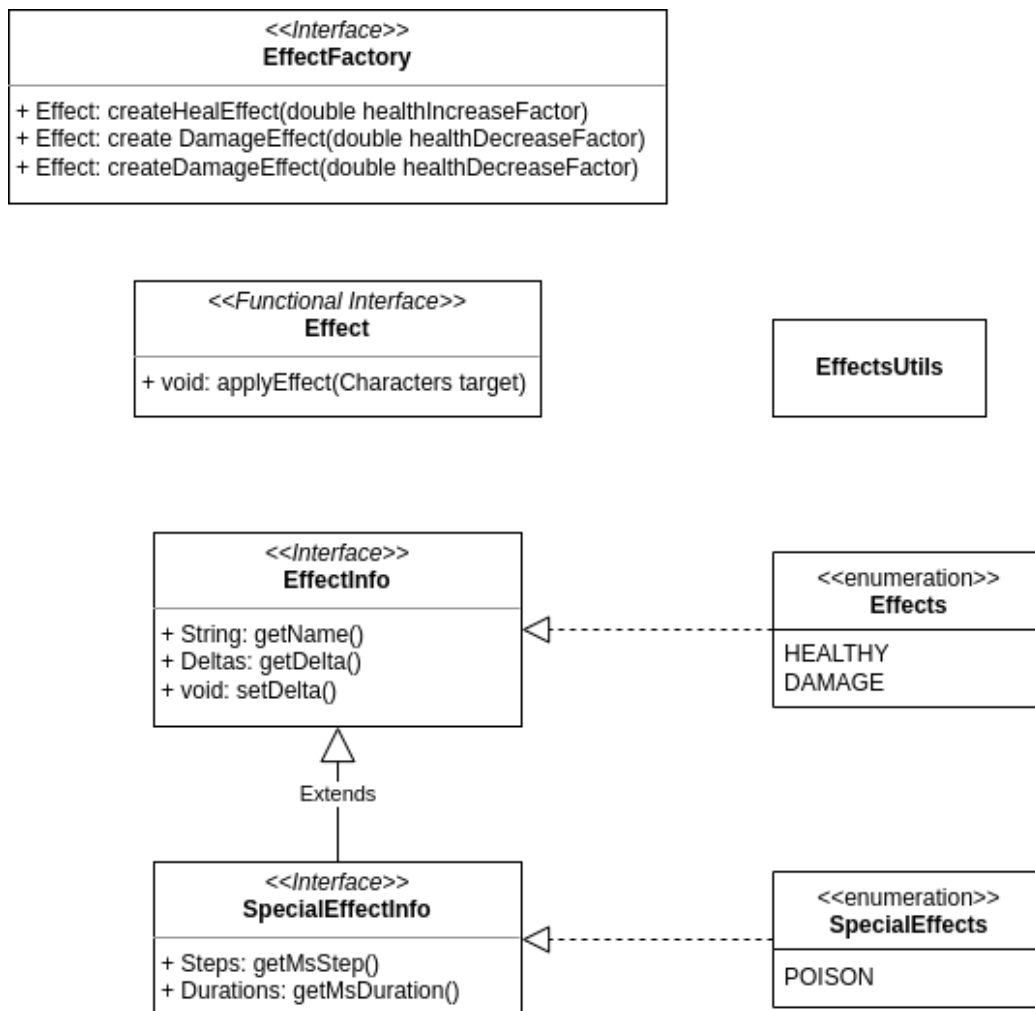


Figura 2.11: Schema UML dei vari effetti

Federico Brunelli

Il compito che ho avuto in carica è stato quello di gestire le weapon, la parte logica e la renderizzazione grafica, il cui scopo è stato quello di interagire con il player; i bullet, ugualmente ho sviluppato parte e logica e sua prospettiva visiva.

Entrambi questi due oggetti estendevano GameEntity, la classe madre degli entità di gioco. Il secondo obiettivo del mio compito comprendeva la gestione delle collisioni, lato model, la quale veniva ulteriormente integrata con gli eventi della logica di gioco, gestiti dal collega Leon. Infine ho sviluppato il menù di pausa richiamato durante il gioco premendo un comando da tastiera.

Weapons and Bullet

Le **weapon** sono entità dinamiche all'interno del gioco, rendono possibile un'interazione diretta con il player a livello di gameplay. Ogni **weapon** ha diverse funzionalità comuni a tutti i tipi ed inoltre si interfaccia con **Bullet**, con il quale permette la funzionalità primaria di un'arma ovvero sparare.

Il **Bullet** è l'unica entità che non viene istanziata all'avvio del gioco ed infatti la sua creazione avviene attraverso un input da tastiera.

Per entrambe le entità ho adottato il pattern Factory per creare diversi tipi con caratteristiche differenti ma stesse funzionalità.

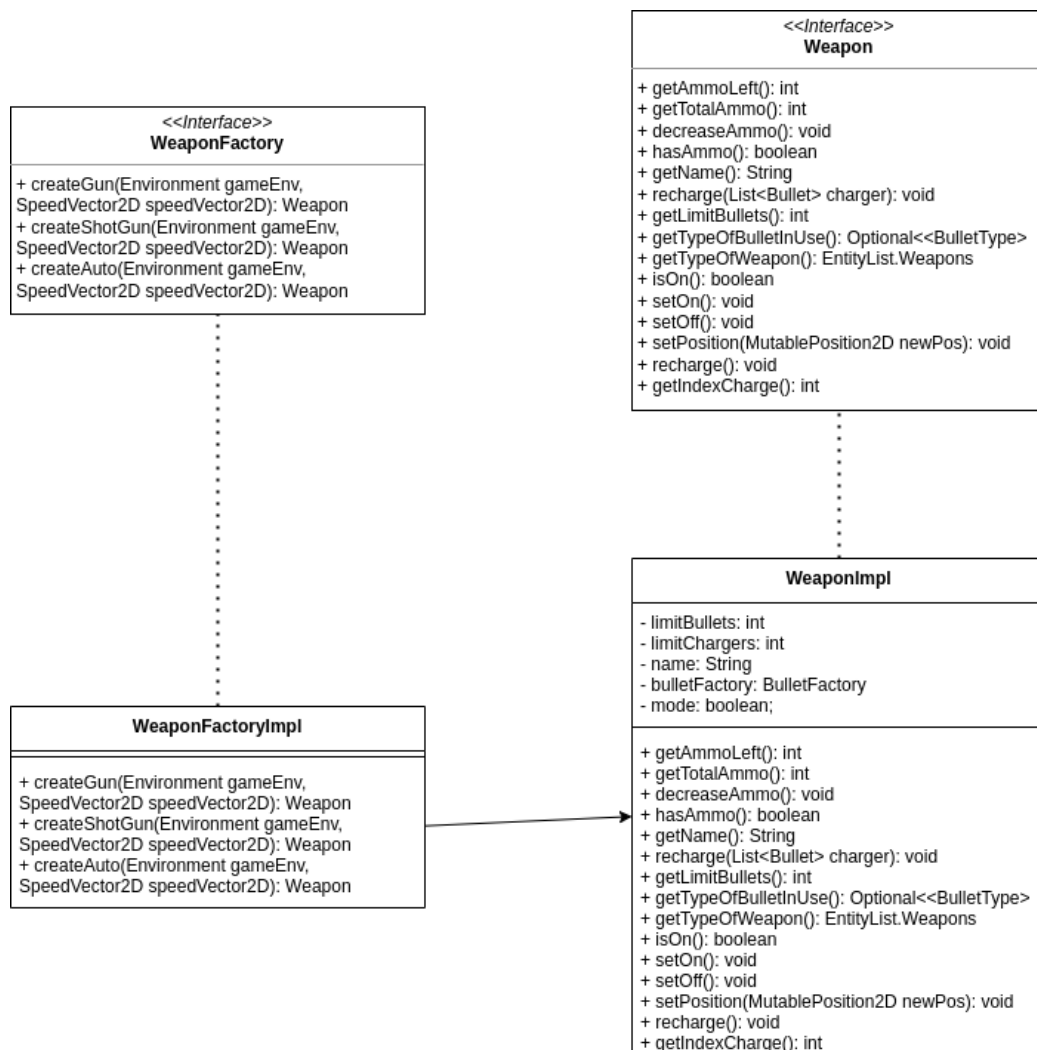


Figura 2.12: Schema UML rappresentante **Weapon**

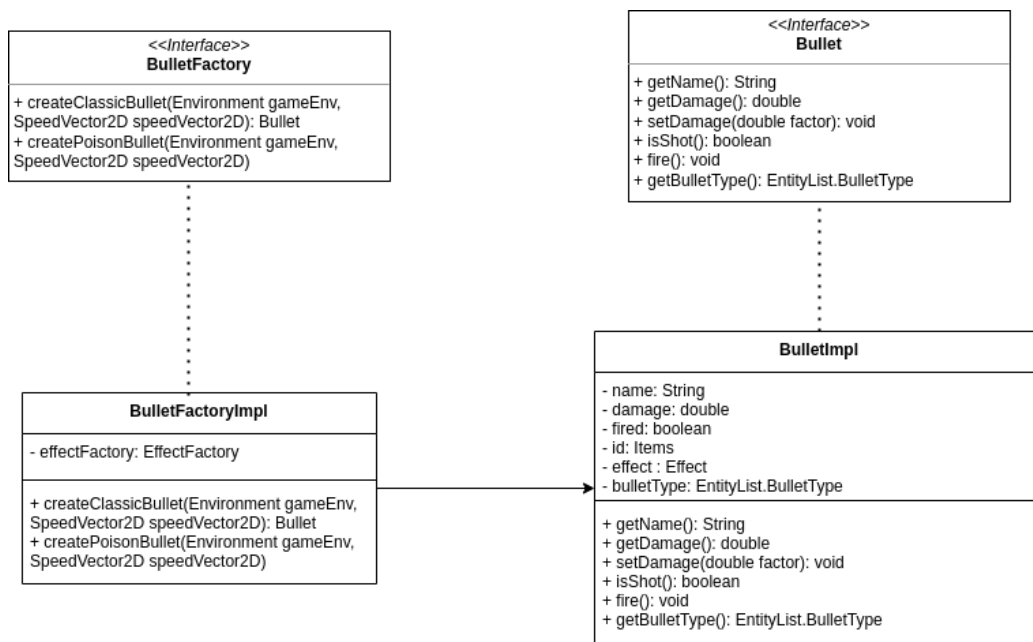


Figura 2.13: Schema UML rappresentante **Bullet**

Collision

Per gestire le interazioni tra le varie entità nel mondo di gioco mi sono avvalso di una classe statica in grado di poter verificare l'avvenuta collisione. Ho preso spunto dall'esempio del professore Ricci <https://bitbucket.org/aricci303/2021-game-prog-basics/src/master/Game-As-A-Lab-Step-03-collisions/>

Utilizzando le le informazioni prelevate dalle entità si può rilevare una **Collision**, la quale scaturirà degli eventi in base alle tipologie di oggetti che collidono.

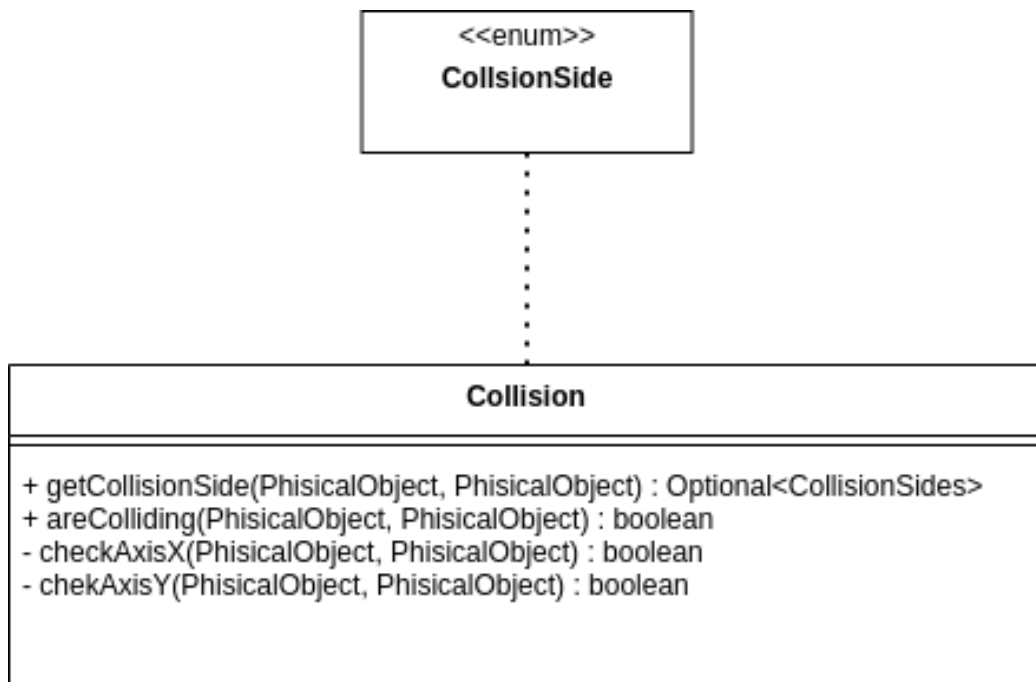


Figura 2.14: Schema UML rappresentante la classe **Collision**

Menù di pausa

Sfruttando l'architettura proposta per i menù dal mio collega Alessandro ho sviluppato il menù di pausa, al quale si può accedere durante il gioco attraverso il comando di Escape. Esso permette all'utente di poter modificare le impostazioni, tornare al gioco oppure uscire dall'applicazione. Attraverso l'evento di resume, il comando del gioco torna al controller principale e il gioco prosegue da dove lo si era lasciato.

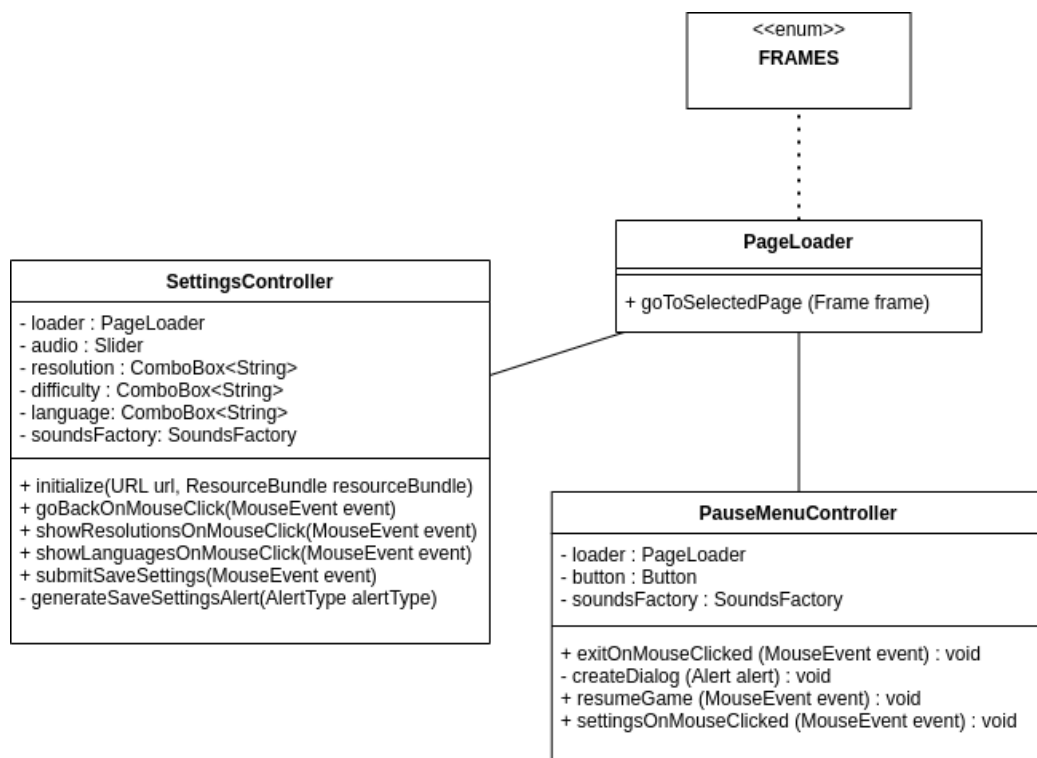


Figura 2.15: Schema UML rappresentante il menù di pausa

Luca Rengo

a. La mia parte riguardava l'implementazione dei personaggi di gioco e dei diversi aspetti riguardanti la generazione della mappa e dei suoi componenti a livello di *View*.

Mi competeva, inoltre, l'inizializzazione delle varie scene di gioco, dell'implementazione delle sprites, del salvataggio dei punteggi e delle statistiche completati dal giocatore.

Characters

Per quanto concerne l'implementazione dei personaggi di gioco, ho sviluppato un'interfaccia *Characters* che pone a tutte le figure l'implementazione di un contratto con le varie azioni comuni, i vari metodi che un personaggio può eseguire.

Questo è stato trattato dalle classi *Player* ed *Enemy* che contengono le proprietà e caratteristiche dei personaggi come la loro vita, il mana, il nome, le loro abilità e capacità come quella di muoversi e saltare.

Ho utilizzato poi un enum, *EntityList*, per poter rappresentare diversi tipi di personaggi con diverse caratteristiche che ho settato nel metodo *setPlayerType()* e *setEnemyType()* delle rispettive classi.

Mi sono avvalso, inoltre, del pattern architetturale **Factory** per raccogliere le varie tipologie di *Player* ed *Enemy* attraverso l'interfaccia *FactoryCharacters* e la sua implementazione *FactoryCharactersImpl* per riorganizzare meglio i vari personaggi del gioco e rendere la loro creazione più chiara e semplice, evitando così di dover passare, ogni volta, un eccessivo numero di parametri da inizializzare.

Characters

Luca Rengo

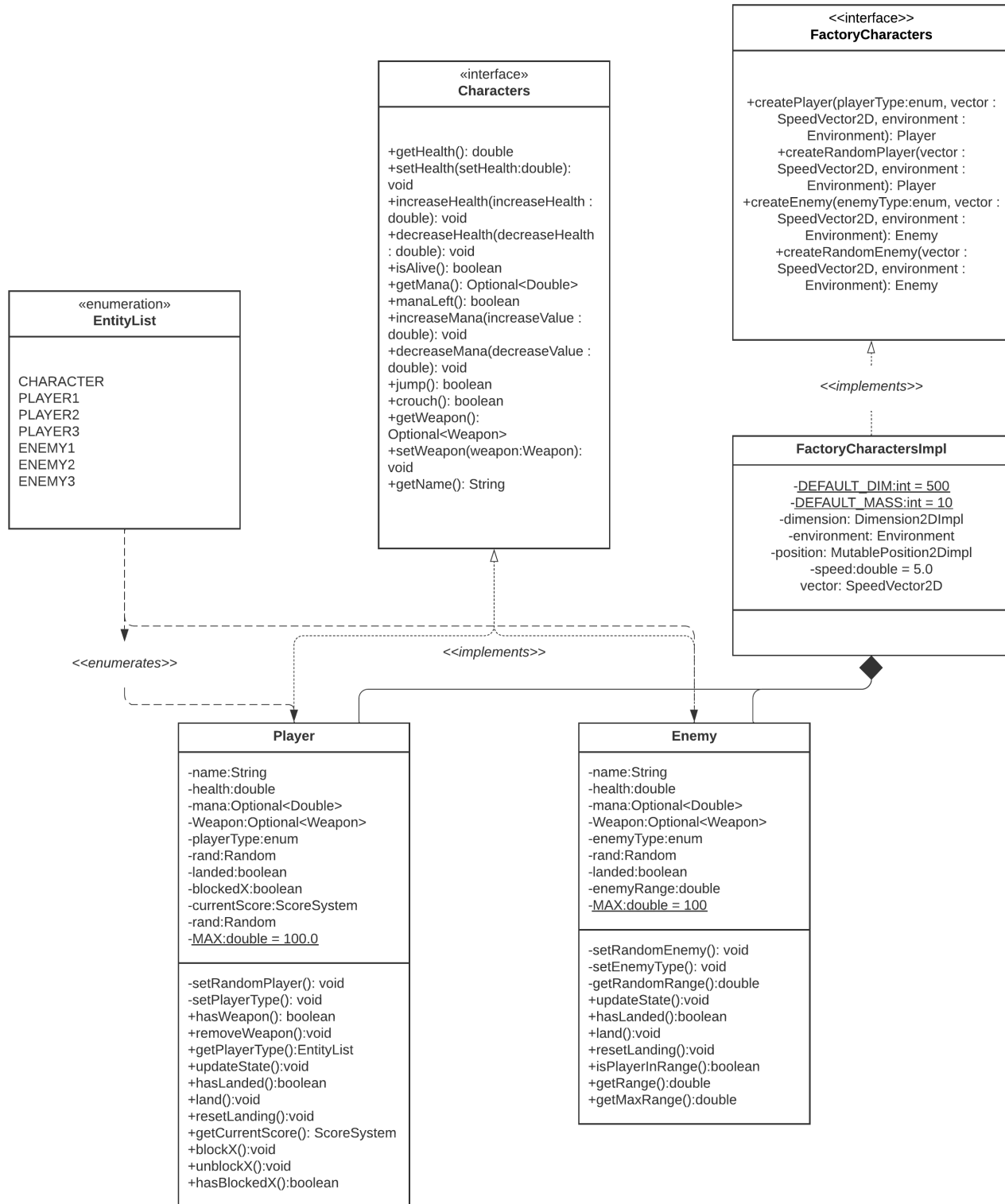


Figura 2.16: Schema UML del *Model* relativo ai *Characters*.

Mappa di gioco

Per quanto riguarda la *Mappa* mi sono occupato degli aspetti della *View*.

E' presente l'interfaccia *GameView* che viene implementata dalla classe astratta *AbstractScene* che ha il compito di rappresentare una generica scena del gioco, come la mappa o i crediti del gioco. Questa è ereditata dalla Classe *MapScene* che implementa una specifica scena del gioco, ovvero quella della mappa, inizializzando tutte le sprites delle varie entità di gioco e generandole sullo schermo.

In *MapScene* vengono generate le sprites dalle classi *Platform*, *Coin*, *MainEnemy*, *MainPlayer* con la sua animazione implementata in *SpriteAnimation*.

Queste entità vengono posizionate in una precisa posizione in base alla locazione di un carattere in un array di stringhe che si trovano in dei files .txt che vengono caricati dalla classe *LevelLoader*.

Ad ogni entità del gioco è associato un carattere (un numero o un simbolo) che si trovano files .txt nella directory *levels/*.

Le classi *Platform* e *Coin* sono simili ed entrambe hanno un proprio enum per le proprie varie tipologie e utilizzano una *ImageView* per settare l'immagine, le proprietà e le posizioni sullo schermo.

MainEnemy è una semplice *ImageView* statica mentre *MainPlayer* è una *ImageView* dinamica, ovvero con un'animazione. *SpriteAnimation* è la classe che carica da *MainPlayer* l'immagine e le sue caratteristiche (come width dell'immagine, height, ecc..) ed interpola le varie immagini della spritesheet del giocatore per creare la sua animazione che dura tot millisecondi.

Quale sfondo della mappa da mostrare e la relativa piattaforma in tema e quale moneta vengono settate nella classe *BackgroundMap* che tiene traccia di questi elementi della *View*.

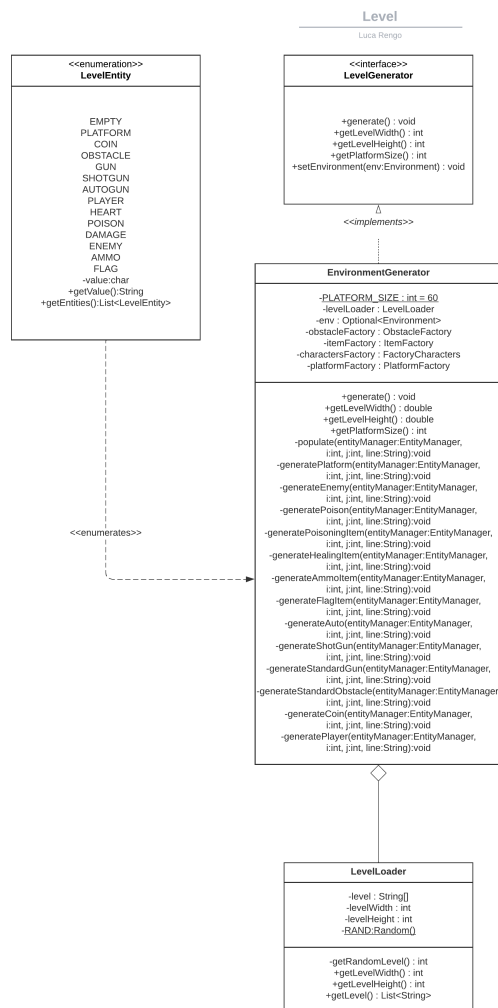


Figura 2.17: Schema UML della generazione dei livelli in *LevelLoader*, *LevelGenerator* e *Environment Generator*.

Scenes

Luca Rengo

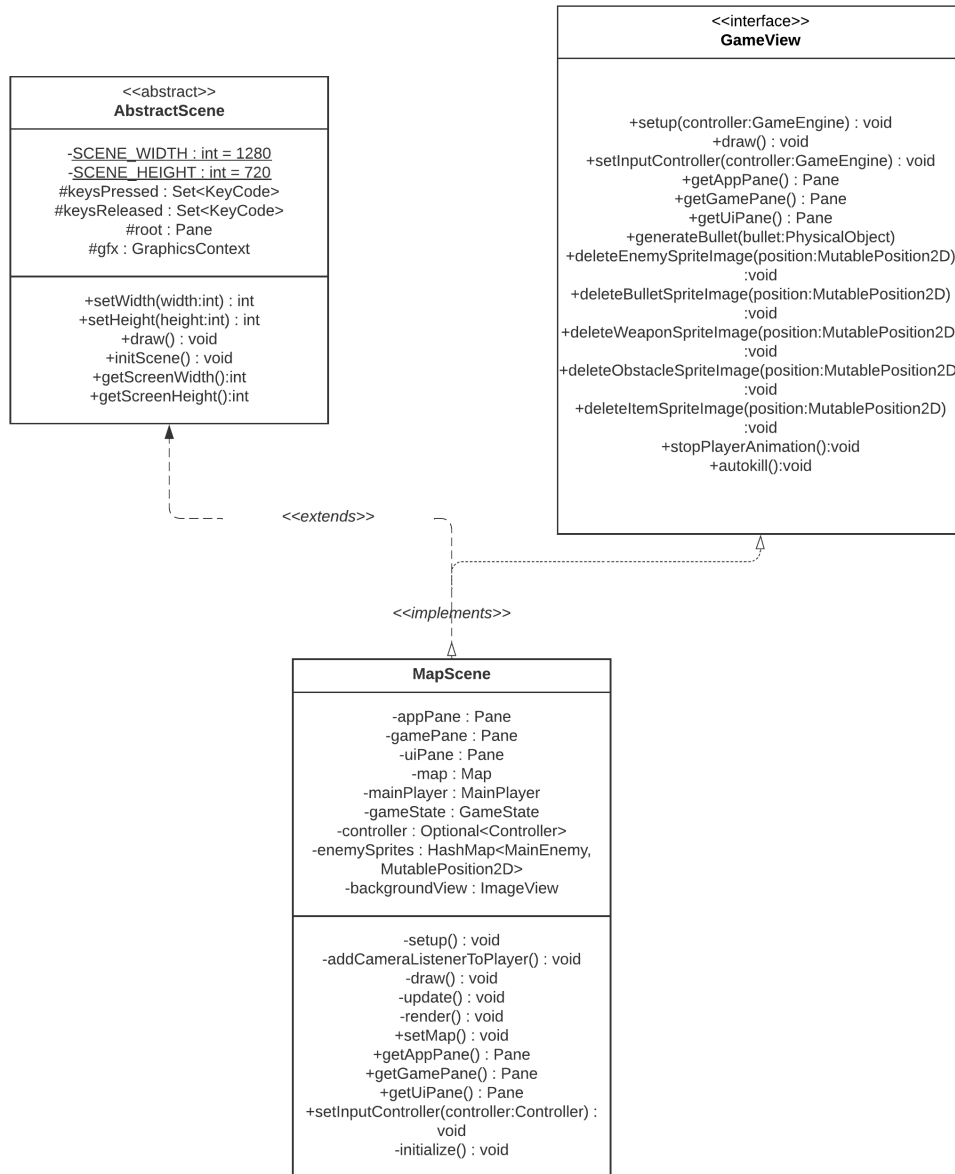


Figura 2.18: Schema UML della *View* relativa alla *AbstractScene*, *MapScene*, *MainPlayer* e *MainEnemy*.

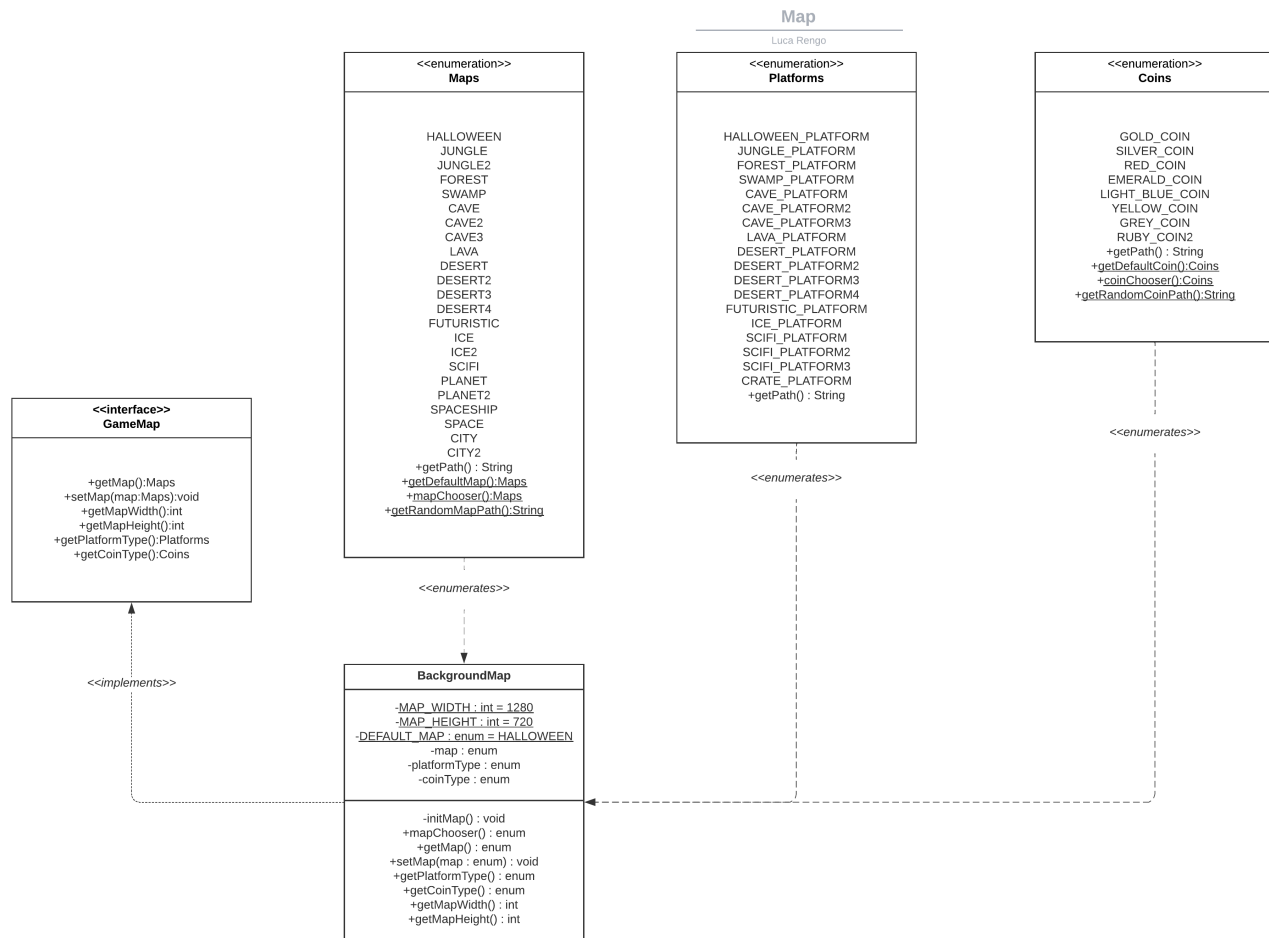


Figura 2.19: Schema UML della *View* relativa alla *Map*, alle *Platform* e ai *Coin*.

Salvataggio

Per quanto riguarda l'operazione di salvataggio delle statistiche di gioco, mi sono avvalso della classe *Save* che crea un file di salvataggio in cui vengono contenuti il nome dei giocatori e i loro relativi punteggi e data in cui la partita è stata effettuata.

Nel *GameOverEvent* quando il player muore e quindi il gioco finisce, viene chiamato il metodo *saveGameStatistics()* e gli si passa il nome, il punteggio e la data attraverso un *SimpleDateFormat*.

Per fare questo, usufruisco di un *jsonArray* e se nel file erano già presenti dei dati, li decrypto e li appendo e li riencrypto altrimenti aggiungo i dati e li encrypto.

Per poter caricare questi dati dal file, lo decripto, faccio il parsing della stringa in chiaro attraverso un *jsonParser* e ottenendo gli *jsonArray* e da questo formo e restituisco una *Mappa<String, MutablePair<String,String>*».

Inoltre, ho un metodo per modificare i dati che erano stati precedentemente salvati per evitare di dover sovrascrivere il file ogni volta.

Per quanto riguarda il salvataggio e il caricamento delle impostazioni di gioco ho usato il medesimo meccanismo, ma usando dei *jsonObject* perchè ogni dato può essere considerato in maniera separata.

Inoltre, le impostazioni vengono poi automaticamente recuperate e caricate nel menu delle Impostazioni all'avvio del gioco attraverso la classe *SettingsController* e in cui, una volta premuto Salva vengono salvate su file e mostra a schermata un *Alert* con successo se l'operazione è andata a buon fine altrimenti un *Alert* di errore.

Per quanto riguarda i livelli non vengono memorizzati come .json, perché non ho voluto salvarli tutti nello stesso file, ma in file separati e quindi ho optato per lasciarli in .txt ed come sempre criptarli.

Ogni file di ogni livello è composto da righe (matrici) di caratteri, ciascun carattere rappresenta un'entità di gioco, queste sono segnate nell'enum *LevelEntity*.

Ci son due tipi metodi per caricare i files, uno per caricare il livello in .txt, questo può essere utile per testare i livelli e poterli modificare, cosa non possibile con i files criptati ed uno che decripta e carica i files .dat.

- Per quanto riguarda i .txt usufruisco di un *BufferReader* per leggere riga per riga del file e restituirle.
- Mentre per i files .dat decripto il livello, ottengo una stringa in chiaro e attraverso un'espressione *regex* separo riga per riga e dopodichè le restituisco.

Ho poi un metodo per encriptare i files se sono presenti dei files in .txt

Infine, ho un metodo per resettare il file in base alla path passata come parametro e cancellare tutti i dati che erano stati immagazzinati.

2.2.1 Criptare e Decriptare i dati del salvataggio

La classe *SecureData* si occupa di criptare e decriptare dati e files.

Qui, usufruisco di un *SecureRandom* per generare un numero pseudo-casuale per creare un IV, (initialization vector) che serve per aggiungere casualità al processo di criptazione, e la salatura che serve per aggiungere dei bytes aggiuntivi alla password prima che passi per l'algoritmo di hashing.

Poi genero la password attraverso una *SecretKey* fornendo l'algoritmo, la password, la salatura, il contatore delle iterazioni e lo spazio della chiave e lo standard di criptazione, in questo caso AES (*Advanced Encryption System*).

Per la criptazione di dati, passiamo al metodo il messaggio e la password che vogliamo usare, poi otteniamo l'iv e la salatura e la chiave dopodichè settiamo la modalità del cifrario su **ENCRYPT** e gli passiamo la chiave e un *GCMParameterSpec* che specifica un insieme di parametri necessari al cifrario usando la modalità **Galois/Counter Mode** e dopodichè criptiamo il nostro messaggio e lo restituiamo.

Per la decriptazione, recuperiamo dal messaggio criptato, la salatura e l'iv e ciò che rimane del messaggio, otteniamo la chiave attraverso la password che deve essere la stessa usata per la criptazione, dopodichè col cifrario in modalità **DECRYPT** decriptiamo il messaggio e lo restituiamo.

Per criptare direttamente il file leggiamo tutti i bytes di esso e li criptiamo utilizzando il metodo *encrypt* dopodichè li scriviamo sul file.

Per decriptare direttamente il file leggiamo tutti i bytes e chiamiamo il metodo *decrypt* e restituiamo il messaggio.

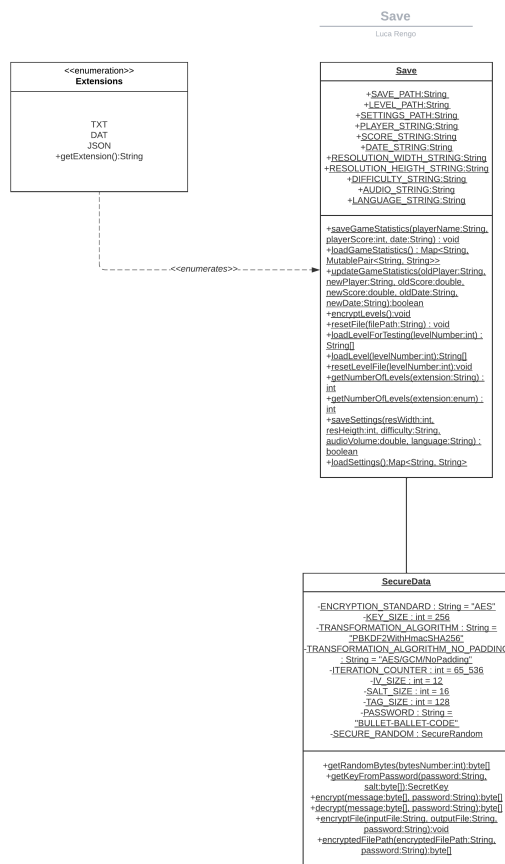


Figura 2.20: Schema UML del *Model* relativo al *Salvataggio* del gioco.

2.2.2 Lingue del gioco

Per quanto concerne la traduzione del gioco ho adoperato **JavaFX Internazionalization** che permette di lavorare sulle stringhe dei files fxml e di cambiarle in base alla lingua selezionata nel menu di impostazioni.

Le traduzioni delle varie lingue si trovano in dei files bundles **.properties**. In *SettingsController* possiamo caricare e settare la lingua dal file con l'enum *Languages*, poi quando viene caricata una nuova pagina del menù viene recuperato dal file delle impostazioni la lingua e così utilizza il file **.properties** corrispondente.

Capitolo 3

Sviluppo

3.1 Testing automatizzato

Per il seguente progetto software è stato largamente sfruttato il testing automatizzato, dal momento che è stato scelto un approccio TDD(test-driven-development). Il nostro gruppo ha considerato opportuno testare prevalentemente la componente di logica(model) oltre ai vari controller. Abbiamo inoltre attribuito importanza alla "pulizia" dei test, per garantire la loro manutenibilità, effettuando i seguenti accorgimenti :

- Utilizzo di una struttura fissa secondo il quale in primis si preparano i dati del test, successivamente si opera su di essi ed infine si controlla che i risultati siano quelli previsti.
- Tentativo di mantenere i test indipendenti, in modo da poter individuare gli errori in modo preciso ed analitico.
- Dichiarazione dei metodi di test con nomi autoesplicativi, in modo da poter individuare lo scopo del test senza la necessità di inserire commenti ridondanti e voluminosi.

Alessandro Pioggia

- GameEntityTest;
- ObstacleTest;
- SpeedVector2DTest;
- Dimension2DTest;

Leon Baiocchi

- SpriteContainerTest;
- GameEnvironmentTest;

Federico Brunelli

- WeaponTest;

Luca Rengo

- CharactersTest
- MapTest
- SaveTest
- SecureDataTest

3.2 Metodologia di lavoro

Nella prima fase di realizzazione del progetto ci siamo dedicati all'analisi, in cui abbiamo lavorato in maniera coordinata per definire la struttura e le funzionalità del progetto. Successivamente siamo passati al design, in cui è stato deciso di creare uno scheletro in UML che descrivesse a grandi linee le entità principali necessarie per il funzionamento, definendo già le dipendenze fra esse. Il processo descritto ci ha permesso di definire una suddivisione del lavoro in 4 parti, in modo da garantire la prosecuzione del lavoro individuale con la fase di design dettagliato.

Per facilitare lo sviluppo abbiamo sfruttato un real-time-maintained UML, ovvero una repository in cui ciascun membro, una volta terminata una sessione di lavoro, aveva la premura di aggiornare uno schema UML, costruendo/modificando un diagramma delle classi che descrivesse il lavoro svolto.

Per quanto riguarda il DVCS abbiamo optato per l'utilizzo di git, in accordo con le nozioni apprese a lezione. La metodologia utilizzata è stata la seguente:

- Sviluppo in feature-branches, ovvero branches in cui venivano realizzate singolarmente le feature dell'applicativo;
- Ognuno di noi aveva a disposizione un numero definito di branches indipendenti dagli altri;
- I feature-branches venivano poi confluiti nel main-branch.

Alessandro Pioggia

Lavoro svolto :

- Realizzazione del menù principale con relativi reindirizzamenti.
- Creazione dello scheletro per l'implementazione delle entità di gioco fisiche, ovvero la creazione dell'interfaccia `PhysicalObject` la relativa implementazione;
- Implementazione di oggetti di gioco pickable (`Item`) e di ostacoli(`Obstacles`), realizzazione di sprites compresa;
- Creazione di commons, quali `Dimension2D` e `SpeedVector2D`;
- Creazione dello scheletro `PhysicalObjectSprite`, per la creazione delle sprite (aspetto di view);
- Gestione dei suoni.

Leon Baiocchi

- Sistema di gestione delle entità di gioco e delle sprites(`EntityContainer`, `SpriteContainer`);
- Realizzazione HUD;
- Creazione e gestione di effetti;
- Modellazione e generazione dell'ambiente di gioco;
- Scheletro per la gestione degli eventi e sviluppo di un sistema di rilevazione collisioni(`CollisionEventChecker`) interno all'ambiente di gioco.
- Scheletro per creazione e gestione di comandi in input.
- Scheletro per gestione di entità di gioco e sprites(`Container`, `Abstract-Container`).
- Sviluppo del game engine.

Federico Brunelli

- Ideazione e sviluppo della logica delle armi e dei proiettili, e loro rappresentazione grafica;
- Creazione classe statica per la verifica delle interazioni tra entità;
- Gestione del menù di pausa

Luca Rengo

- Modellazione del *giocatore* e dei *nemici*.
- Composizione di una classe astratta per la formazione di una generica scena di gioco.
- Generazione della Mappa di gioco e delle relative entità dal punto di vista della *View* come le *piattaforme*, *monete*, il *giocatore* e i *nemici*.
- Implementazione dell'animazione del player.
- Creazione di una classe per il salvataggio dei dati e delle statistiche di gioco.

3.3 Note di sviluppo

Alessandro

- ***JavaFx*** : utilizzato per la realizzazione del menù;
- ***Optionals*** : per evitare di ritornare valori null;
- ***Apache library*** : libreria che ho importato per l'utilizzo delle classi *Pair* preimplementate;
- ***Gradle*** : strumento che ho utilizzato per importare le varie componenti di *javafx*;
- ***Reflection*** : utilizzata per la creazione delle statistiche, perchè richiesta da *javafx*;
- ***JUnit*** : utilizzata per il testing;
- ***Streams e lambda*** : utilizzate dove possibile, per migliorare la leggibilità e l'efficienza.

Leon Baiocchi

- **JavaFX**: utilizzato per realizzare l'HUD e gestire le varie sprites.
- **Optionals**: utili per evitare NullPointerException.
- **Apache Commons**: libreria importata per accedere alle classi MutablePair/ImmutablePair.
- **Gradle**: strumento usato per importare e lavorare con tutte le varie dipendenze.
- **JUnit**: per fare unit testing.
- **Lambda e Streams**: utilizzo lambda e stream per rendere il codice più efficiente.
- **Repository references**: [game-programming-basics](#) repository di riferimento durante le fasi iniziali del progetto.

Federico Brunelli

- **JavaFx** : utilizzato per il menu di pausa e realizzazione delle sprite;
- **Optionals** : per gestire le assenze di oggetti;
- **Streams** : utilizzate per alleggerire il codice in diverse situazioni;
- **JUnit** : sfruttata per l'esecuzione di test;

Luca Rengo

- **JavaFX**: sfruttato per la realizzazione della mappa e delle sue componenti.
- **Factory**: adoperata per raggruppare le mie classi ed istanziarle più facilmente.
- **JUnit**: beneficiata per l'esaminazione delle parti di codice create.
- **Lambda**: utilizzate per semplificare alcune parti del programma.
- **Gradle**: impiegato per importare i vari moduli di JavaFX, JUnit e le varie dipendenze e per tenere il progetto ben organizzato.
- **Apache library**: utilizzata per usufruire delle classi dei Pair.
- **json-simple**: adoperata per salvare i file in formato .json

- **JavaFX Internazionalization**: usata per la traduzione del gioco in diverse lingue.
- **Optionals**: usati quando avevo valori opzionali.
- **javax.crypto, java.security**: per encriptare e decriptare i files.
- **Regex** : utilizzato per separare riga per riga nel caricamento dei dati dei livelli.

Capitolo 4

Commenti finali

4.1 Autovalutazione e lavori futuri

Alessandro Pioggia

Il seguente progetto mi ha permesso di crescere tanto e soprattutto di riconoscere e individuare gli errori da me commessi. A mio avviso si è rivelato fondamentale seguire le direttive a noi impartite, specialmente in un lavoro a gruppi, anche un solo metodo non chiamato in maniera adeguata può mettere in seria difficoltà i compagni. Devo ammettere che non è stato facile gestire le tempistiche, non ho considerato il tempo necessario per il setup del progetto e per eventuali errori(esempio : errori nella gradle build).

Punti di forza:

- flessibilità, capacità di mettersi in discussione
- comunicazione con i compagni

Punti deboli :

- gestione delle tempistiche
- mancato uso di programmazione funzionale
- ridotta complessità generale

Leon Baiocchi

Questo progetto è stato molto utile per approfondire la conoscenza di me stesso ed imparare a lavorare in gruppo in maniera coesa ed organizzata. Anche se l'organizzazione non è stata il nostro forte, soprattutto nelle fasi iniziali, trovo che tutti siamo maturati molto nel lavoro di gruppo, difatti una volta trovati i nostri punti forti siamo stati in grado di coordinarci meglio su aspetti diversi del progetto in maniera abbastanza complementare. Col senno di poi penso che forse avremmo dovuto concentrarci di più sull'iteratività del processo progettuale.

Punti di forza:

- Capacità di avere una visione ampia del progetto
- Capacità di confrontarsi in maniera oggettiva con i compagni
- Trasparenza e sincerità

Punti deboli:

- Rispetto delle tempistiche
- Potevo utilizzare più streams, soprattutto nella gestione delle entità di gioco/sprites

Federico Brunelli

Questo progetto mi ha dato la possibilità di accrescere le competenze in programmazione e di comprendere meglio il significato di progettazione. Ho potuto capire più a fondo cosa vuol dire lavorare in gruppo, ed è un aspetto fondamentale sia nella progettazione, sia nella fase di sviluppo. Sono soddisfatto del lavoro compiuto assieme, nonostante il fattore tempo che ha sicuramente influenzato la effettiva realizzazione.

Punti di forza:

- Buona comunicazione all'interno del team
- Tempestività nella risoluzione di problemi
- Integrazione dei compiti individuali all'interno della struttura generale

Punti deboli:

- Gestione del tempo non ottimale
- Superficialità nell'uso di test attraverso JUnit
- Obiettivi secondari non sviluppati

Luca Rengo

Questo primo progetto mi ha sicuramente fatto comprendere meglio l'importanza di una buona organizzazione, gestione delle tempistiche e di quanto sia essenziale una corretta coordinazione e comunicazione del lavoro.

Alla fine di tutto, ciò che è fondamentale per una produttiva esecuzione del progetto è un effettivo teamwork e workflow.

Punti di forza:

- Esaminare e discutere i vari aspetti del progetto assieme ai colleghi e cercare di trovare soluzioni comuni sul come affrontarli.
- Complementarietà del team, ogni membro ha la sua parte specifica del progetto.
- Risoluzione dei problemi in maniera unita.
- Scambio di opinioni oneste.

Punti deboli:

- Gestione del tempo a disposizione.
- Poca chiarezza sul da farsi in modo pratico e preciso, dovuto anche al fatto che fosse la prima volta che facevamo un progetto così grande.
- Realizzazione del lavoro e della sua comunicazione.

4.2 Difficoltà incontrate e commenti per i docenti

Questa sezione, **opzionale**, può essere utilizzata per segnalare ai docenti eventuali problemi o difficoltà incontrate nel corso o nello svolgimento del progetto, può essere vista come una seconda possibilità di valutare il corso (dopo quella offerta dalle rilevazioni della didattica) avendo anche conoscenza delle modalità e delle difficoltà collegate all'esame, cosa impossibile da fare usando le valutazioni in aula per ovvie ragioni. È possibile che alcuni dei commenti forniti vengano utilizzati per migliorare il corso in futuro: sebbene non andrà a vostro beneficio, potreste fare un favore ai vostri futuri colleghi. Ovviamente *il contenuto della sezione non impatterà il voto finale*.

Appendice A

Guida utente

A.0.1 Modalità d'uso

Per avviare l'applicazione occorre eseguire il comando *./gradlew run*.

A.0.2 Requisiti

- JDK 11+
- Gradle 8+

A.0.3 Comandi del gioco

- freccia su : saltare
- freccia destra : andare a destra
- freccia sinistra : andare a sinistra
- spazio : sparare

A.0.4 Impostazioni di Gioco

Attraverso il menù di gioco è possibile modificare le impostazioni:

- Risoluzione
- Livello di difficoltà
- Volume

- Lingua:
 - Inglese
 - Italiano
 - Spagnolo
 - Tedesco
 - Polacco
 - Russo
 - Arabo Standard Moderno
 - Francese
 - Giapponese

Appendice B

Esercitazioni di laboratorio

Qui di seguito, i links di alcuni esercizi che abbiamo svolto:

Esempio

B.0.1 Alessandro Pioggia

- Laboratorio 04: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62685#p101507>
- Laboratorio 05: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62684#p101217>
- Laboratorio 06: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62579#p100880>
- Laboratorio 07: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62582#p100893>
- Laboratorio 08: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=63865#p107314>
- Laboratorio 09: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=64639#p103992>
- Laboratorio 10: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=66753#p106887>

B.0.2 Leon Baiocchi

- Laboratorio 04: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62685#p101274>
- Laboratorio 05: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62684#p101286>
- Laboratorio 06: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62579#p100978>
- Laboratorio 07: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=62582#p101496>
- Laboratorio 08: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=63865#p103119>
- Laboratorio 09: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=64639#p104957>
- Laboratorio 10: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=66753#p106591>

Bibliografia