

Progetto: La Ruota della fortuna de noartri ©

Obiettivo principale: Creare un sistema server-client per la gestione di un gioco a turni gestione giocatori, controllo lettere e verifica soluzione (con futura lobby e GUI se il tempo lo permette).

Schema di procedimento dettagliato:

Fase 1 - Creazione gioco single-player

- Definire il protocollo di trasporto (TCP) e applicazione (personalizzato)
- Sviluppare Server e dopo il Client (soprattutto la gestione messaggi)
- Fornire a tutti i client i soldi
- Facoltativo: sviluppare la lobby per multiplayer e la GUI

Fase 2 - Gestione Turni

- Implementare sistema di rotazione giocatori (gira ruota, con l'implementazione della bancarotta).
- Implementare cambio automatico giocatore.
- Gestire le eccezioni (es: se si disconnette un player, se un player è afk ecc)

Fase 3 - Gestione Lettere

- Creare richiesta consonante o vocale al giocatore.
- Controllo presenza lettera nella frase/soluzione:
 - Se NON presente: cambio giocatore.
 - Se presente: invio numero di occorrenze trovate.
- Gestire che solo un client alla volta possa giocare.
- Far procedere a turno successivo e far attendere input

Fase 4 - Proseguimento Turno

- Permettere al giocatore di continuare (nuovo giro ruota).
- Gestire stato di attesa tra un'azione e l'altra.

Fase 5 - Controllo Soluzione

- Permettere tentativo di soluzione.
- Verificare correttezza della soluzione:
 - Se corretta: aggiungere soldi al salvadanaio del giocatore.
 - Se errata: cambio giocatore.
- Implementare fase finale (sempre indovina la frase ma regole diverse) e farci passare il player con più soldi.
- Implementare la routa delle meraviglie per il giocatore che ha indovinato la frase (quindi che è in fase finale).

Fase 6 - Testing

- Simulazione uscita host durante partita.
- Verifica corretto cambio turno in tutti gli scenari.
- Curare la documentazione (che dovrà essere svolta DURANTE lo sviluppo del progetto)