

# Manuale Utente Progetto Basi di Dati Lost in Space

Marco De Nicolo  
matricola: 871524  
`marco.denicolo@studenti.unimi.it`

Gennaio 2018

# 1 Installazione dell'applicazione

L'installazione dell'applicazione richiede:

- apache 2.4+
- python 3.4+
- PostgreSQL 10+
- PL/Python 3+
- PHP 7+

## 2 Configurazione della Base di Dati

Per creare e popolare la base di dati servirà il file `LiS_dump.sql`. Il proprietario della base di dati è *utente*, per cambiarlo bisogna modificare il file `Lis_dump.sql` sostituendolo con il nome del proprio user.

L'utente deve essere superuser per poter utilizzare PL/Python come linguaggio procedurale.

### 2.1 Esempio di configurazione con Postgresql per Linux

Bisogna creare una base di dati chiamata LiS e scrivere in un terminale, aperto nella cartella del file dump, i seguenti comandi:

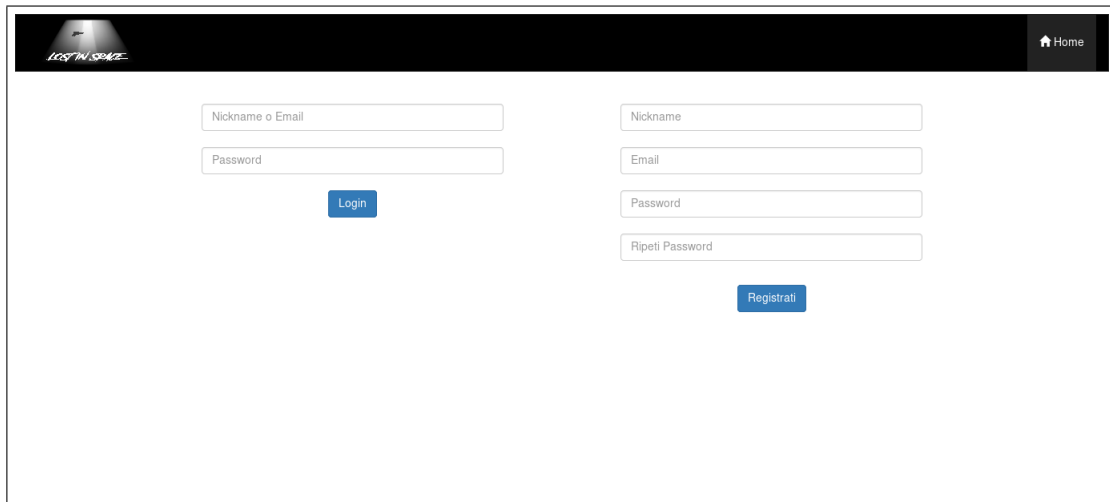
```
$ createuser -s utente  
$ createdb -O utente LiS  
$ psql -d LiS -U utente -W <LiS_dump.sql
```

## 3 Giocare a Lost in Space

### 3.1 Registrazione e Login

Ci si registra inserendo nome, e-mail e password.

Per il login bisogna inserire nome o e-mail e la password.



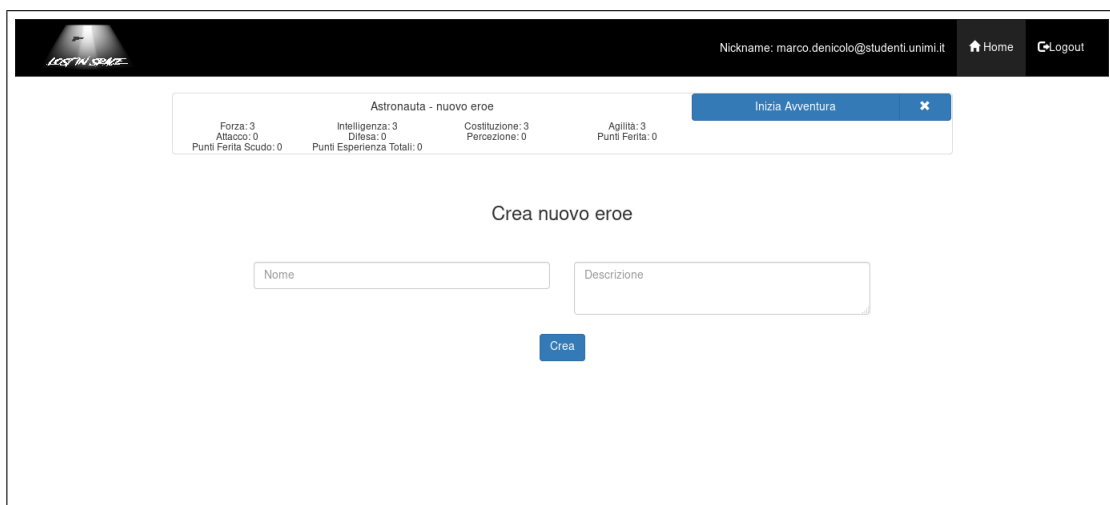
The screenshot shows the LOGIN SPACE website interface. At the top left is the logo "LOGIN SPACE" with a small image of a space helmet. At the top right is a "Home" link with a house icon. The main content area contains two forms. The left form is for login, with fields for "Nickname o Email" and "Password", and a blue "Login" button. The right form is for registration, with fields for "Nickname", "Email", "Password", and "Ripeti Password", and a blue "Registrati" button.

### 3.2 Gestione del Personaggio

Per creare un nuovo personaggio è sufficiente inserire un nome, la descrizione è facoltativa.

Premendo "Inizia Avventura" si entrerà all'interno del Dungeon.


Con il tasto "X" verrà eliminato il personaggio.



The screenshot shows the LOGIN SPACE website interface after a user has logged in. The top right now shows the user's nickname: "marco.denicolo@studenti.unimi.it". Below the login forms, there is a section for "Astronauta - nuovo eroe". It displays a table of stats: Forza: 3, Intelligenza: 3, Costituzione: 3, Agilità: 3, Attacco: 0, Difesa: 0, Percezione: 0, and Punti Ferita: 0. There are also buttons for "Inizia Avventura" and "X". Below this, there is a "Crea nuovo eroe" section with fields for "Nome" and "Descrizione", and a blue "Crea" button.

### 3.3 Selezione dei Dadi

Prima di iniziare un'avventura bisognerà scegliere quattro dei cinque valori, casuali, da assegnare alle rispettive abilità.



Nickname: marco.denicolo@studenti.unimi.it   Home   Logout

STATS	14	5	7	5	7
Forza	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Intelligenza	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Costituzione	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Agilità	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Applica

### 3.4 Schermata di Gioco

Nella schermata di gioco ci sono tutte le informazioni riguardanti la stanza, i nemici, gli oggetti che possono essere raccolti, i collegamenti a stanze adiacenti, le statistiche e lo zaino del personaggio.

Gli oggetti equipaggiati hanno uno sfondo verde.

Il colore del contorno di un oggetto indica la sua tipologia:

- rosso: oggetto d'attacco
- blu: oggetto di difesa
- grigio: oggetto consumabile e valido per tutta la durata del gioco
- arancione: oggetto consumabile e valido in una stanza sola, aumenta lo scudo e non i PV

Appena entrati in una stanza si viene attaccati dai nemici, bisogna quindi assicurarsi di avere abbastanza PV. Durante un attacco i danni verranno sottratti dallo scudo e poi dai PV.

1138 - MENSA

Ci sono molti tavoli ancora apparecchiati e uno schermo con il piatto del giorno sul muro... la solita sbobba.

**NEMICI:**

**ROMULANO:** Specie umanoide che ha distrutto il pianeta Vulcano  
ATT: 5, DIF: 5, DANNO: 1, PF: 2

ATTACCA

**DALEK:** Un robot apparentemente innocuo. Non sottovalutarli, sono la nemesi del Dottore.  
ATT: 5, DIF: 5, DANNO: 1, PF: 2

ATTACCA

**KREE:** Una razza aliena dalla pelle blu, scientificamente e tecnologicamente avanzata.  
ATT: 5, DIF: 5, DANNO: 1, PF: 2

ATTACCA

**OGGETTI:**

**PIEDE DI PORCO:** Arma base di qualunque gioco che si rispetti  
ATT: 2, DIF: 1, PER: 0, PF: 0, DANNO: 4

❌

**ALIENADE GRANDE:** Integratore alimentare alieno da 100cl.  
ATT: 4, DIF: 4, PER: -2, SCUDO: 5, DANNO: 0

❌

**ALIENADE PICCOLO:** Integratore alimentare alieno da 50cl.  
ATT: 2, DIF: 2, PER: -1, SCUDO: 3, DANNO: 0

❌

**STANZE:**

1137 - ALLOGGIO DEL CAPITANO

  
CORRIDOIO: Muri imbrattati di sangue... non deve essere un buon auspicio.

ATT  
16

DIF  
23

PER  
12

PF  
18

SCUDO  
0

**PIEDE DI PORCO:** Arma base di qualunque gioco che si rispetti  
ATT: 2, DIF: 1, PER: 0, PF: 0, DANNO: 4

**CIBO IN SCATOLA:** Sembrano fagioli, ma non ne sono certo  
ATT: 0, DIF: 0, PER: 0, PF: 2, DANNO: 0

+Usa  
🗑️

**SCUDO DI ENERGIA:** Un potentissimo scudo che crea una barriera di energia.  
ATT: 0, DIF: 6, PER: -1, PF: 0, DANNO: 0

Una volta eliminati tutti i nemici si potrà tentare la sorte, cercando degli oggetti o collegamenti nascosti all'interno della stanza, al costo di 1 PV.

CERCA SEGRETI

Usa un PF per cercare un passaggio segreto o un oggetto nascosto. Aumenta PERCEZIONE per avere maggiori probabilità di successo

### 3.5 Fine dell'Avventura

Se i PF scendono a 0 la partita termina e si viene riportati nella pagina di selezione del personaggio.

Quando si entra nella stanza finale la partita si conclude con la scritta "HAI VINTO!" ed un aumento dei punti esperienza.