

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:

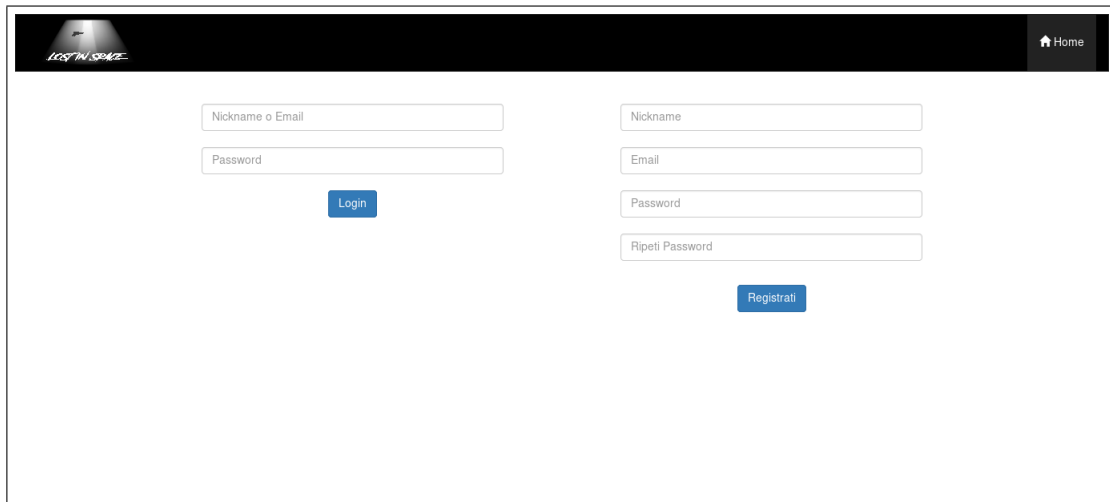
```
$ createuser -s utente
$ createdb -O utente LiS
$ psql -d LiS -U utente -W <LiS_dump.sql
```

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.



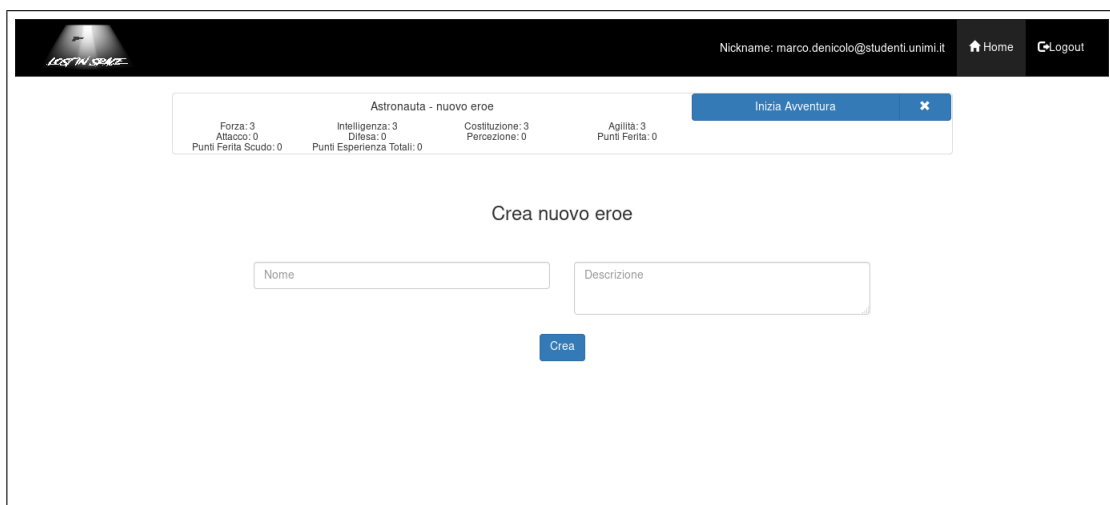
The screenshot shows the LOGIN SPACE website interface. At the top left is the logo "LOGIN SPACE" with a small icon. At the top right is a "Home" link with a house icon. The main content area contains two forms. The left form is for login, with fields for "Nickname o Email" and "Password", and a "Login" button. The right form is for registration, with fields for "Nickname", "Email", "Password", and "Ripeti Password", and a "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 corner now displays the user's nickname: "marco.denicolo@studenti.unimi.it". Below the login forms, there is a section titled "Astronauta - nuovo eroe". This section contains a table of character stats: Forza: 3, Intelligenza: 3, Costituzione: 3, Agilità: 3, Attacco: 0, Difesa: 0, Percezione: 0, and Punti Ferita: 0. Below the table, there is a "Crea nuovo eroe" section with fields for "Nome" and "Descrizione", and a "Crea" button. To the right of the stats table, there is a button labeled "Inizia Avventura" with a close icon (X).

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	DIF	PER	PF	SCUDO
16	23	12	18	0

Zaino

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 SEGERTI

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.