

Relazione Temple-Tower per “Programmazione ad Oggetti”

Davide Vignali, Marko Cobo, Mattia Mularoni, Nicolas Montanari

15 febbraio 2025

Indice

1	Analisi	2
1.1	Descrizione e requisiti	2
1.2	Modello del Dominio	3
2	Design	5
2.1	Architettura	5
2.2	Design dettagliato	7
2.2.1	2.2.3 Montanari	7
3	Sviluppo	12
3.1	Testing automatizzato	12
3.2	Note di sviluppo	13
3.2.1	Vignali	15
3.2.2	Mularoni	16
3.2.3	Montanari	16
3.2.4	Cobo	17
3.2.5	Esempio	17
4	Commenti finali	19
4.1	Autovalutazione e lavori futuri	19
4.1.1	Montanari	19
4.2	Difficoltà incontrate e commenti per i docenti	20
A	Guida utente	21
B	Esercitazioni di laboratorio	22
B.0.1	paolino.paperino@studio.unibo.it	22
B.0.2	nicolas.montanari3@studio.unibo.it	22

Capitolo 1

Analisi

1.1 Descrizione e requisiti

Il progetto Temple Tower si ispira ai classici dungeon crawler, offrendo un'esperienza di gioco a livelli in cui il giocatore esplora piani di un dungeon circolare per raccogliere tesori, sconfiggere nemici e salire verso il livello successivo. Il gioco culmina in un epico scontro con un boss finale. La meccanica dei livelli circolari prende ispirazione dal gioco Ring of Pain.

Requisiti funzionali

- L'area di gioco è circolare ed è composta da diverse caselle contenenti gli elementi di gioco che possono essere positivi o negativi per il giocatore.
- Gli elementi di gioco sono rappresentati da tesori (possono contenere punti esperienza, armi), trappole (tolgono punti vita), scale (permettono il passaggio a un livello superiore).
- Il giocatore si può muovere all'interno del livello, può combattere contro i nemici, interagire con gli elementi di gioco.
- Dopo ogni scontro con un nemico o dopo aver attraversato una trappola il giocatore perde i punti vita, al termine dei quali la partita termina e si ritorna alla schermata iniziale.
- Generazione casuale della torre per permettere partite sempre diverse.

Requisiti non funzionali

- Una volta arrivato all'ultimo piano il giocatore incontrerà il boss finale, il quale avrà comportamenti unici e una difficoltà maggiore rispetto ai nemici normali .
- Difficoltà variabile in base al progresso di gioco.
- Musica di sottofondo e feedback sonori associati alle varie azioni.
- Esistono più tipologie di armi la quale efficacia varia rispetto al tipo di nemico.

1.2 Modello del Dominio

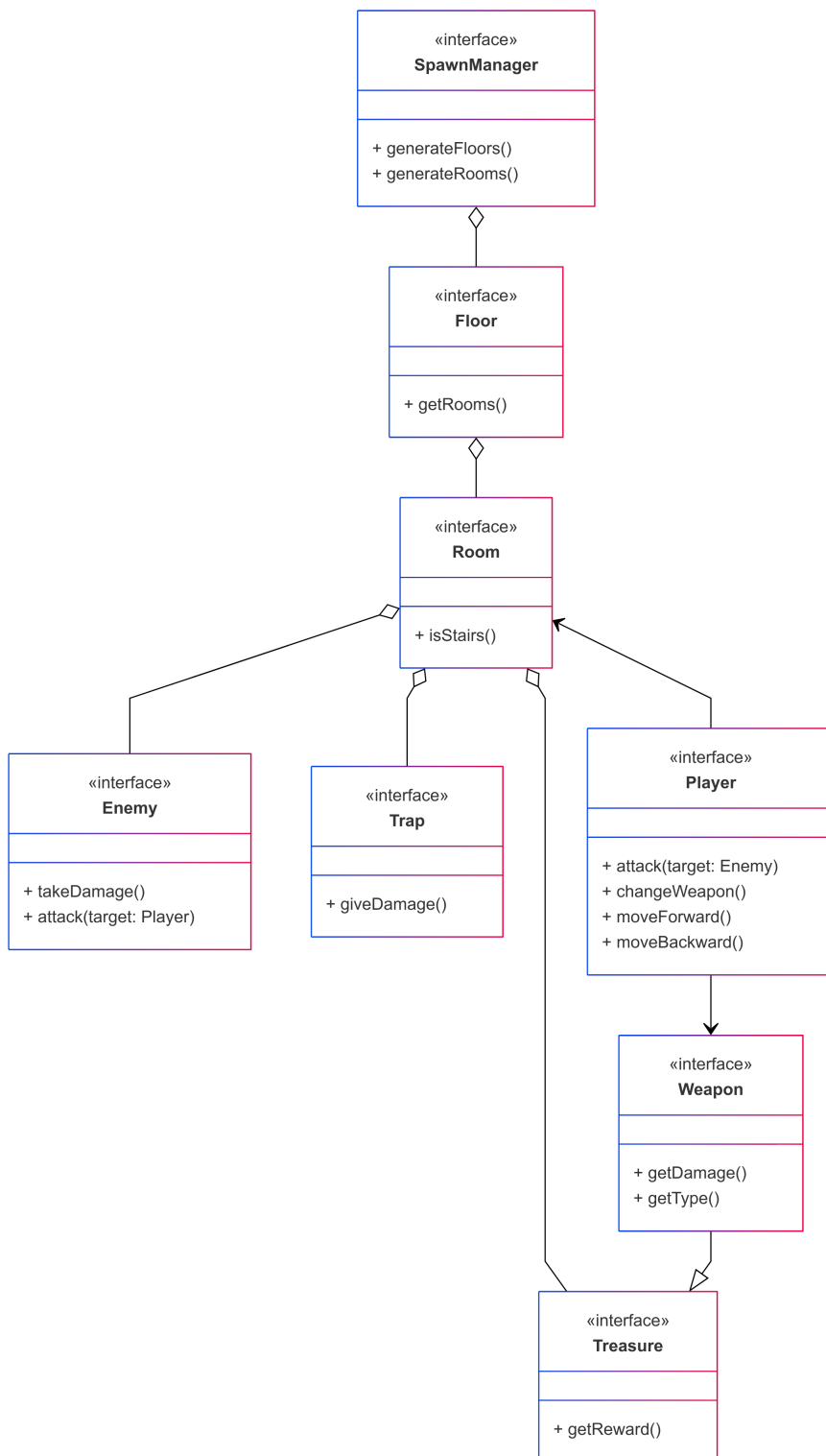
Temple Tower sarà rappresentato da una torre composta da un certo numero di piani (*Floor*), ciascuno dei quali conterrà stanze collegate tra loro. Ogni stanza potrà contenere una trappola, un nemico, un tesoro e ospitare il giocatore.

- **Trappole:** infliggono danni al giocatore.
- **Nemici:** attaccano il giocatore in combattimenti a turni.
- **Tesori:** forniscono punti vita, nuove armi, oppure potrebbe essere una trappola.

Il giocatore potrà utilizzare armi per affrontare i nemici. Poiché gli attacchi avvengono a turni, sarà fondamentale bilanciare le statistiche per evitare vittorie "matematiche" dovute a differenze di efficacia delle armi. Il giocatore e i nemici avranno a disposizione diverse tipologie di mosse di attacco e armi, che possono variare in potenza ed effetto. Dopo aver esplorato le stanze di un piano, il giocatore potrà utilizzare le scale per salire al piano successivo della torre. Durante la partita, sia il giocatore sia i nemici avranno delle barre di stato: **vita**.

- **Barra della vita:** si riduce subendo danni da nemici o trappole. Quando arriva a zero, la partita termina e si ricomincia dall'inizio.

All'ultimo piano, il giocatore affronterà il **boss finale**, un nemico più forte, dotato di mosse di attacco avanzate e particolari rispetto ai nemici ordinari. Per arricchire l'esperienza, sarà presente un sottofondo musicale durante tutto il gioco.



Capitolo 2

Design

2.1 Architettura

L'architettura del gioco **Temple Tower** segue il pattern architetturale **Model-View-Controller (MVC)** per garantire una chiara separazione delle responsabilità tra la logica di business, la presentazione e la gestione degli eventi.

Composizione del Pattern MVC

- **Model:**
 - Rappresenta la logica principale del gioco e include classi come **Tower**, **Floor**, **RoomBehavior**, **Player**, e i vari tipi di stanze (**EnemyRoom**, **TreasureRoom**, **StairsRoom**) che implementano il pattern **Strategy**.
 - Questo approccio consente di definire comportamenti specifici per ogni tipologia di stanza in modo modulare, rendendo semplice l'aggiunta di nuovi tipi di stanze senza modificare il codice esistente.
 - La logica di gioco, come il movimento del giocatore o gli effetti delle interazioni con nemici, trappole o tesori, è interamente contenuta nel model.
- **View:**
 - Tutta la view è gestita da uno (**SceneManager**), il quale si occupa, mediante l'implementazione di un pattern **Factory**, di gestire il cambiamento della vista in base alla situazione attuale.

- Grazie al manager è possibile decentralizzare le responsabilità della vista a n classi, le quali si occuperanno della gestione degli eventi della singola interfaccia.

- **Controller:**

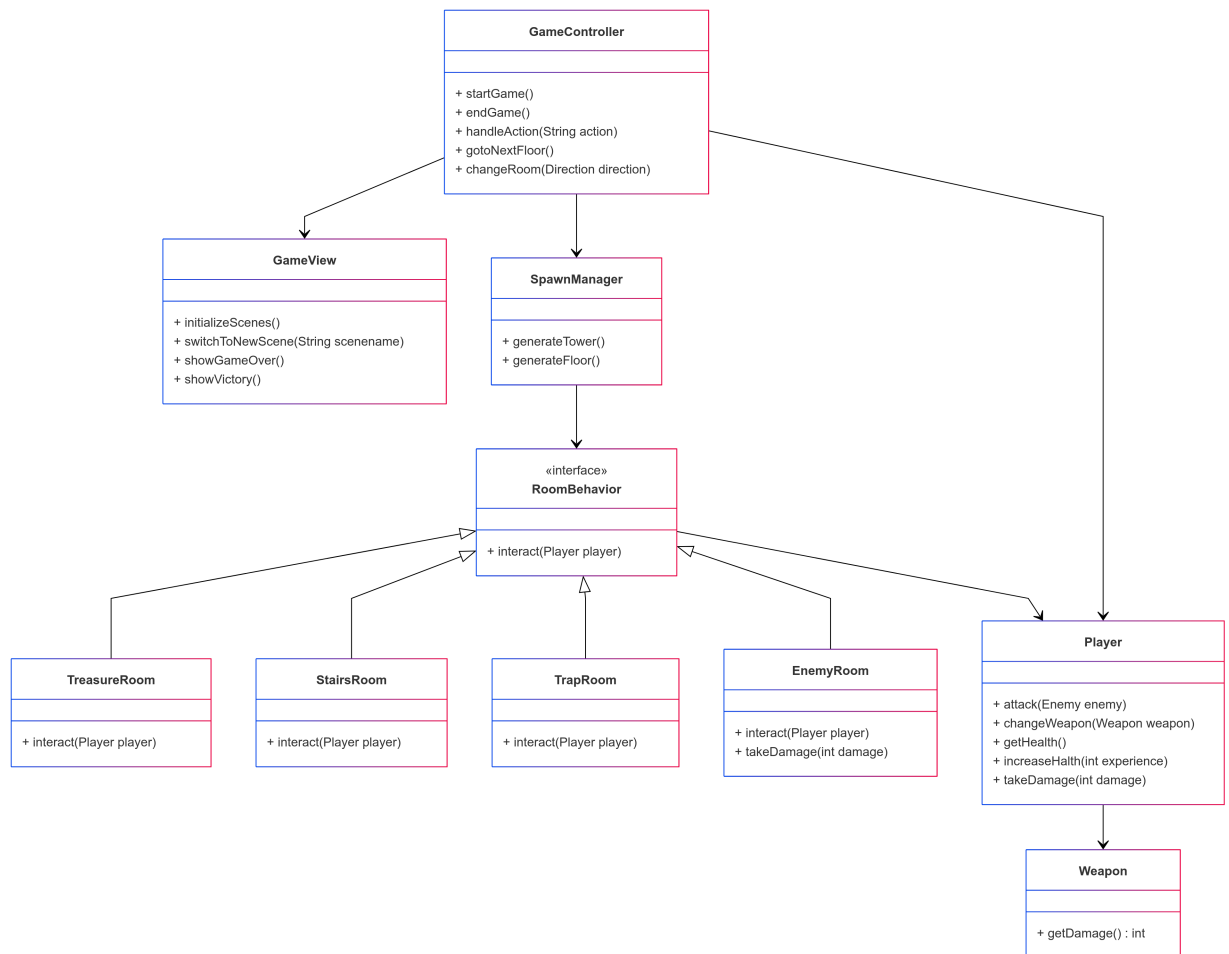
- La classe `GameController` funge da intermediario tra il modello e la vista, orchestrando il flusso degli eventi nel gioco.
- Gestisce le azioni dell'utente, permette al giocatore di muoversi tra le stanze (`changeRoom`) o salire al piano successivo (`gotoNextFloor`), si occupa inoltre di iniziare e terminare il gioco.

Scalabilità e Manutenibilità

Grazie all'uso combinato dei pattern MVC e Strategy:

- **Aggiunta di nuove stanze:** È possibile introdurre nuove tipologie di stanze semplicemente aggiungendo nuove implementazioni dell'interfaccia `RoomBehavior`, senza modificare altre parti del codice.
- **Separazione delle responsabilità:** La gestione della logica di gioco, della presentazione grafica e delle interazioni dell'utente è ben separata, favorendo la manutenibilità e la possibilità di cambiare singole componenti senza influenzare le altre.

Questa architettura rende il sistema flessibile, modulare e facilmente estensibile, adattandosi alle necessità di futuri miglioramenti o aggiunte.



2.2 Design dettagliato

2.2.1 2.2.3 Montanari

Gestione dei Popup tramite Factory Method

Problema Nel gioco, esistono diversi tipi di finestre di dialogo (popup) che vengono mostrate in varie situazioni, come la raccolta di un'arma o il guadagno di esperienza. La creazione manuale di questi popup in ogni punto del codice porta a una duplicazione del codice e a una ridotta manutenibilit a. Inoltre, senza un'astrazione adeguata, ogni nuova finestra di dialogo richiederebbe la scrittura ripetitiva della sua struttura, aumentando il rischio di incoerenze nel comportamento.

Soluzione Per risolvere questo problema,   stato adottato il Factory Method, che consente di delegare la creazione dei popup a una classe centra-

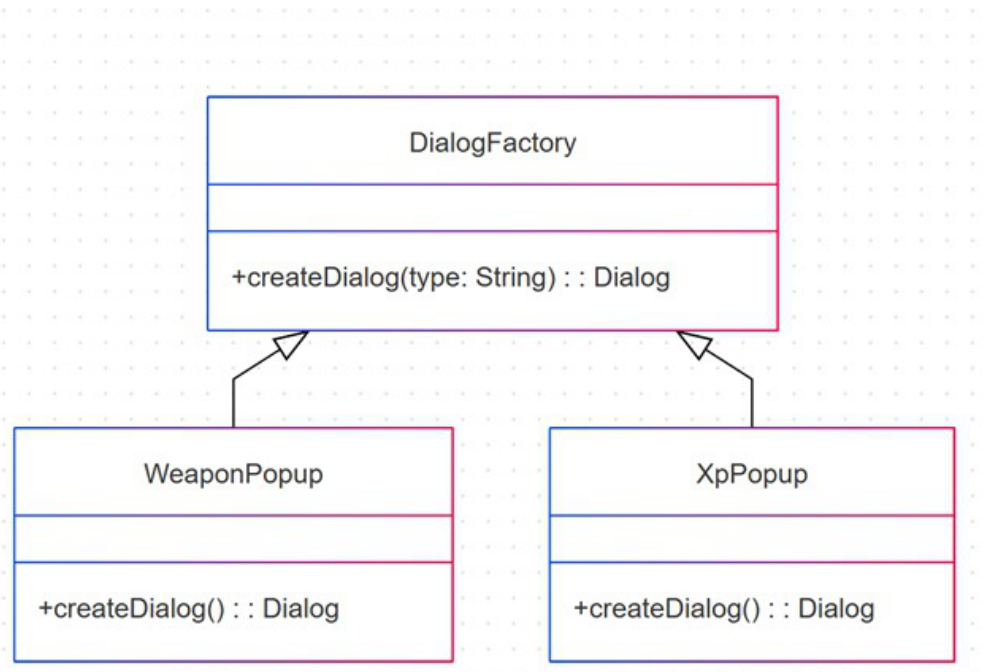
lizzata (`DialogFactory`). Questa classe definisce un metodo `createDialog` che, in base al tipo di popup richiesto, restituisce un oggetto `Dialog` con il contenuto e il comportamento appropriati.

Questa soluzione offre diversi vantaggi:

- **Miglior riuso del codice:** la logica di costruzione dei popup è riutilizzabile e centralizzata.
- **Maggiore manutenibilità:** per aggiungere nuovi tipi di popup, basta estendere il metodo `createDialog` senza modificare il codice esistente.
- **Maggiore coerenza:** tutti i popup rispettano uno stile uniforme e una gestione degli eventi standardizzata.

Un'alternativa considerata era l'uso di una classe `DialogUtil` con metodi statici per ogni tipo di popup. Tuttavia, questo approccio avrebbe reso più difficile estendere il sistema senza modificare direttamente la classe di utilità, violando il principio Open/Closed.

Schema UML Lo schema seguente mostra l'implementazione del Factory Method per la creazione dei popup:



Applicazione del Pattern Factory Method

- `DialogFactory` è la classe che definisce il metodo `createDialog`, delegando la creazione alle classi specifiche.
- `WeaponPopup` e `XpPopup` sono le sottoclassi che sovrascrivono il metodo `factory` per fornire l'implementazione specifica del popup.
- Il codice client utilizza `DialogFactory.createDialog()` per ottenere il popup corretto senza conoscere i dettagli della sua implementazione.

Questa implementazione segue il pattern Factory Method, migliorando la separazione delle responsabilità e facilitando l'aggiunta di nuovi tipi di popup in futuro.

Gestione della Sincronizzazione tra Attacco, Punti Vita e UI

Problema Nel contesto della gestione della scena di combattimento, è emersa la necessità di garantire una sincronizzazione corretta tra l'attacco del giocatore, la riduzione dei punti vita dell'avversario e l'aggiornamento dell'interfaccia utente (UI). Un'errata gestione di questo processo potrebbe causare incongruenze visive o problemi di gameplay, come:

- Attacchi non registrati;
- Aggiornamenti tardivi della UI;
- Reazioni non coerenti tra azione e conseguenza.

Soluzione Per affrontare questa problematica, è stata implementata una gestione sequenziale delle azioni attraverso l'uso combinato di:

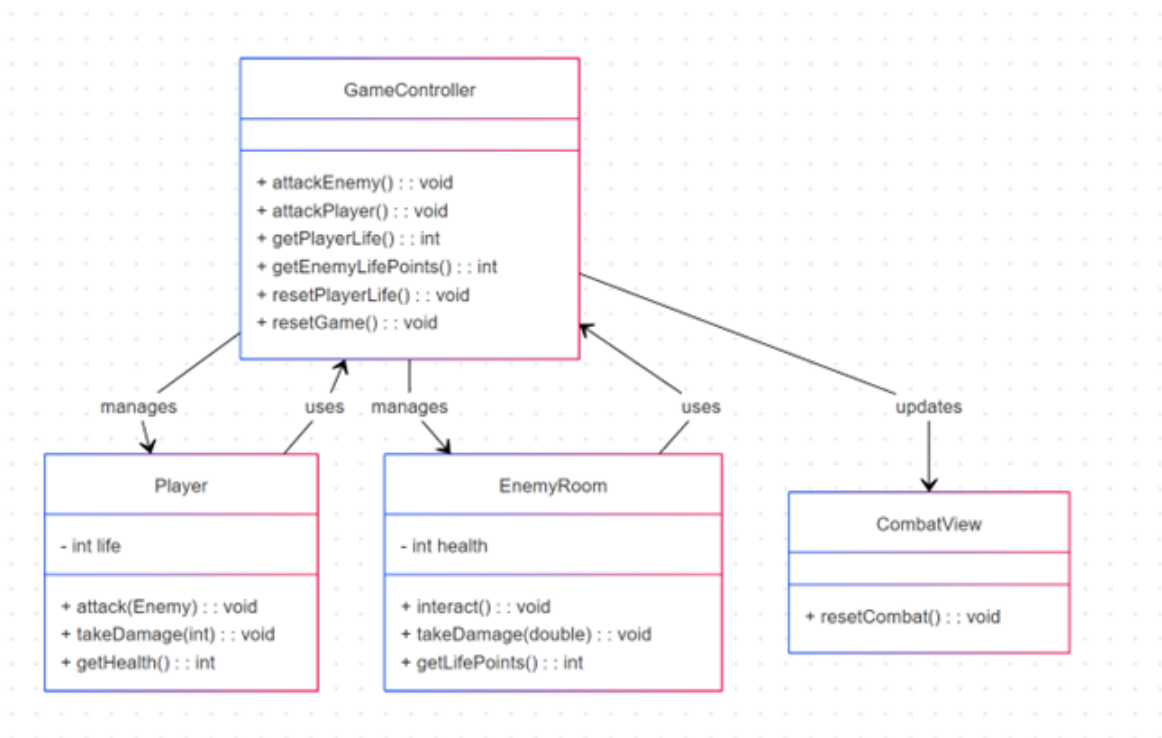
- **Animazioni (Timeline)** per gestire i movimenti visivi;
- **Ritardi programmati (PauseTransition)** per sincronizzare le azioni;
- **Aggiornamenti sincroni della UI (Platform.runLater)** per garantire modifiche sicure nel thread principale.

Il flusso di esecuzione prevede i seguenti passaggi:

1. L'attacco viene eseguito, attivando un'animazione di avanzamento del giocatore o un effetto visivo (ad esempio, una fiamma).
2. Una volta terminata l'animazione, il danno viene applicato riducendo i punti vita dell'avversario.

3. La UI viene aggiornata, modificando la barra della salute (**ProgressBar**) e il valore numerico degli HP dell'avversario.
4. Se il nemico è ancora in vita, viene avviato un ritardo tramite **PauseTransition**, che simula il tempo di reazione prima della sua risposta.
5. Il nemico esegue il contrattacco, aggiornando la UI con la nuova quantità di punti vita del giocatore.
6. Si verifica se il combattimento è terminato:
 - In caso di vittoria del giocatore, il pulsante di attacco viene disabilitato e la salute viene ripristinata.
 - In caso di sconfitta, viene mostrato un popup che reindirizza il giocatore al menu principale.

Schema UML Lo schema seguente mostra l'implementazione di una parte delle classi utilizzate



Benefici ottenuti Grazie a questa soluzione, si ottiene una transizione fluida tra attacco, difesa e aggiornamento dell'UI, evitando problemi di desincronizzazione. L'uso di `Platform.runLater` assicura che ogni aggiornamento

dell'interfaccia venga eseguito nel thread principale di JavaFX, prevenendo errori di concorrenza e migliorando la responsività dell'applicazione.

Inoltre, l'introduzione di pause controllate tra le fasi di combattimento permette di migliorare il feedback visivo per il giocatore, rendendo l'esperienza più chiara e coinvolgente.

Capitolo 3

Sviluppo

3.1 Testing automatizzato

Il testing automatizzato è un requisito di qualunque progetto software che si rispetti, e consente di verificare che non vi siano regressioni nelle funzionalità a fronte di aggiornamenti. Per quanto riguarda questo progetto è considerato sufficiente un test minimale, a patto che sia completamente automatico. Test che richiedono l'intervento da parte dell'utente sono considerati *negativamente* nel computo del punteggio finale.

Elementi positivi

- Si descrivono molto brevemente i componenti che si è deciso di sottoporre a test automatizzato.
- Si utilizzano suite specifiche (e.g. JUnit) per il testing automatico.

Elementi negativi

- Non si realizza alcun test automatico.
- La non presenza di testing viene aggravata dall'adduzione di motivazioni non valide. Ad esempio, si scrive che l'interfaccia grafica non è testata automaticamente perché è *impossibile* farlo¹.
- Si descrive un testing di tipo manuale in maniera prolissa.

¹Testare in modo automatico le interfacce grafiche è possibile (si veda, come esempio, <https://github.com/TestFX/TestFX>), semplicemente nel corso non c'è modo e tempo di introdurre questo livello di complessità. Il fatto che non vi sia stato insegnato come farlo non implica che sia impossibile!

- Si descrivono test effettuati manualmente che sarebbero potuti essere automatizzati, ad esempio scrivendo che si è usata l'applicazione manualmente.
- Si descrivono test non presenti nei sorgenti del progetto.
- I test, quando eseguiti, falliscono.

3.2 Note di sviluppo

Questa sezione, come quella riguardante il design dettagliato va svolta **singolarmente da ogni membro del gruppo**. Nella prima parte, ciascuno dovrà mostrare degli esempi di codice particolarmente ben realizzati, che dimostrino proefficienza con funzionalità avanzate del linguaggio e capacità di spingersi oltre le librerie mostrate a lezione.

- **Elencare** (fare un semplice elenco per punti, non un testo!) le feature *avanzate* del linguaggio e dell'ecosistema Java che sono state utilizzate. Le feature di interesse sono:
 - Progettazione con generici, ad esempio costruzione di nuovi tipi generici, e uso di generici bounded. L'uso di classi generiche di libreria non è considerato avanzato.
 - Uso di lambda expressions
 - Uso di **Stream**, di **Optional** o di altri costrutti funzionali
 - Uso di reflection
 - Definizione ed uso di nuove annotazioni
 - Uso del Java Platform Module System
 - Uso di parti della libreria JDK non spiegate a lezione (networking, compressione, parsing XML, eccetera...)
 - Uso di librerie di terze parti (incluso JavaFX): Google Guava, Apache Commons...
- Si faccia molta attenzione a non scrivere banalità, elencando qui features di tipo “core”, come le eccezioni, le enumerazioni, o le inner class: nessuna di queste è considerata avanzata.
- Per ogni feature avanzata, mostrata, includere:
 - Nome della feature

– Permalink GitHub al punto nel codice in cui è stata utilizzata

In questa sezione, *dopo l'elenco*, vanno menzionati ed attribuiti con precisione eventuali pezzi di codice “riadattati” (o scopiazzati...) da Internet o da altri progetti, pratica che tolleriamo ma che non raccomandiamo. Si rammenta agli studenti che non è consentito partire da progetti esistenti e procedere per modifiche successive. Si ricorda anche che i docenti hanno in mano strumenti antiplagio piuttosto raffinati e che “capiscono” il codice e la storia delle modifiche del progetto, per cui tecniche banali come cambiare nomi (di classi, metodi, campi, parametri, o variabili locali), aggiungere o togliere commenti, oppure riordinare i membri di una classe vengono individuate senza problemi. Le regole del progetto spiegano in dettaglio l'approccio dei docenti verso atti gravi come il plagiarismo.

I pattern di design **non** vanno messi qui. L'uso di pattern di design (come suggerisce il nome) è un aspetto avanzato di design, non di implementazione, e non va in questa sezione.

Elementi positivi

- Si elencano gli aspetti avanzati di linguaggio che sono stati impiegati
- Si elencano le librerie che sono state utilizzate
- Per ciascun elemento, si fornisce un permalink
- Ogni permalink fa riferimento ad uno snippet di codice scritto dall'autore della sezione (i docenti verificheranno usando `git blame`)
- Se si è utilizzato un particolare algoritmo, se ne cita la fonte originale. Ad esempio, se si è usato Mersenne Twister per la generazione di numeri pseudo-random, si cita [?].
- Si identificano parti di codice prese da altri progetti, dal web, o comunque scritte in forma originale da altre persone. In tal senso, si ricorda che agli ingegneri non è richiesto di re-inventare la ruota continuamente: se si cita debitamente la sorgente è tollerato fare uso di snippet di codice open source per risolvere velocemente problemi non banali. Nel caso in cui si usino snippet di codice di qualità discutibile, oltre a menzionarne l'autore originale si invitano gli studenti ad adeguare tali parti di codice agli standard e allo stile del progetto. Contestualmente, si fa presente che è largamente meglio fare uso di una libreria che copiarsi pezzi di codice: qualora vi sia scelta (e tipicamente c'è), si preferisca la prima via.

Elementi negativi

- Si elencano feature core del linguaggio invece di quelle segnalate. Esempi di feature core da non menzionare sono:
 - eccezioni;
 - classi innestate;
 - enumerazioni;
 - interfacce.
- Si elencano applicazioni di terze parti (peggio se per usarle occorre licenza, e lo studente ne è sprovvisto) che non c'entrano nulla con lo sviluppo, ad esempio:
 - Editor di grafica vettoriale come Inkscape o Adobe Illustrator;
 - Editor di grafica scalare come GIMP o Adobe Photoshop;
 - Editor di audio come Audacity;
 - Strumenti di design dell'interfaccia grafica come SceneBuilder: il codice è in ogni caso inteso come sviluppato da voi.
- Si descrivono aspetti di scarsa rilevanza, o si scende in dettagli inutili.
- Sono presenti parti di codice sviluppate originalmente da altri che non vengono debitamente segnalate. In tal senso, si ricorda agli studenti che i docenti hanno accesso a tutti i progetti degli anni passati, a Stack Overflow, ai principali blog di sviluppatori ed esperti Java, ai blog dedicati allo sviluppo di soluzioni e applicazioni (inclusi blog dedicati ad Android e allo sviluppo di videogame), nonché ai vari GitHub, GitLab, e Bitbucket. Conseguentemente, è *molto* conveniente *citare* una fonte ed usarla invece di tentare di spacciare per proprio il lavoro di altri.
- Si elencano design pattern

3.2.1 Vignali

Utilizzo della libreria gson

Utilizzato principalmente in GameDataManager per l'importazione e il caricamento delle torri: [permalink/](#)

Utilizzo della libreria JavaFX

Utilizzato All'interno di ModdingMenuView insieme a codice CSS: [permalink/](#)

Utilizzo della libreria SL4J

Utilizzato per la gestione dei log principalmente nei test ma anche in giro per il codice: [permalink/](#)

Utilizzo della libreria Apache Commons IO

Utilizzato per la gestione dei file insieme alla java util per l'importazione dei file: [permalink/](#)

Utilizzo della libreria Java util zip

Utilizzato per la decompressione dei file: [permalink/](#)

Utilizzo di stream e lambda expressions

Utilizzato in diverse parti qui un esempio: [permalink/](#)

Utilizzo di Optional

Utilizzato in diverse parti qui un esempio: [permalink/](#)

3.2.2 Mularoni

3.2.3 Montanari

Uso di SLF4J per il logging

Il progetto utilizza il framework SLF4J per la gestione dei log. Questo consente un monitoraggio efficace degli eventi di gioco.

Esempio di codice:

```
private static final Logger LOGGER = LoggerFactory.getLogger(GameControllerImpl.
```

[Link al codice su GitHub](#)

Uso di Lambda Expressions

Per la gestione degli eventi, il codice utilizza espressioni lambda che migliorano la leggibilità e riducono la verbosità.

Esempio:

```
attackBt.setOnAction(e -> this.performAttack());
```

[Link al codice su GitHub](#)

Gestione del multithreading con Platform.runLater

JavaFX richiede che gli aggiornamenti dell'interfaccia avvengano nel thread principale. Platform.runLater viene utilizzato per garantire che le modifiche alla UI siano eseguite in modo sicuro.

Esempio:

```
Platform.runLater(() -> playerHpBar.setProgress(newHealth / (double) maxHealth))
```

Link al codice su GitHub

Utilizzo di Timeline e KeyFrame per le animazioni

Il codice implementa animazioni utilizzando Timeline e KeyFrame, creando effetti visivi per gli attacchi e la riduzione della vita dei personaggi.

Esempio:

```
Timeline attackAnimation = new Timeline(  
    new KeyFrame(Duration.seconds(0.5), e -> enemyHpBar.setProgress(newEnemyHp / (do  
    ));  
    attackAnimation.play();
```

Link al codice su GitHub

Utilizzo di JavaFX Scene Graph

La costruzione dell'interfaccia utente avviene attraverso l'uso di StackPane, HBox, VBox e BorderPane.

Esempio:

```
BorderPane root = new BorderPane();  
root.setCenter(combatView);
```

Link al codice su GitHub

3.2.4 Cobo

3.2.5 Esempio

Utilizzo della libreria SLF4J

Utilizzata in vari punti. Un esempio è <https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist/blob/5c17f8b76920c78d955d478864ac1f11508ed9ad/alchemist-swingui/src/main/java/it/unibo/alchemist/boundary/swingui/effect/impl/EffectBuilder.java#L49>

Utilizzo di LoadingCache dalla libreria Google Guava

Permalink: <https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist/blob/d8a1799027d7d685569e15316a32e6394632ce71/alchemist-incarnation-protelis/src/main/java/it/unibo/alchemist/protelis/AlchemistExecutionContext.java#L141-L143>

Utilizzo di Stream e lambda expressions

Usate pervasivamente. Il seguente è un singolo esempio. Permalink: <https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist/blob/d8a1799027d7d685569e15316a32e6394632ce71/alchemist-incarnation-protelis/src/main/java/it/unibo/alchemist/model/ProtelisIncarnation.java#L98-L120>

Scrittura di metodo generico con parametri contravarianti

Permalink: <https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist/blob/d8a1799027d7d685569e15316a32e6394632ce71/alchemist-incarnation-protelis/src/main/java/it/unibo/alchemist/protelis/AlchemistExecutionContext.java#L141-L143>

Protezione da corse critiche usando Semaphore

Permalink: <https://github.com/AlchemistSimulator/Alchemist/blob/d8a1799027d7d685569e15316a32e6394632ce71/alchemist-incarnation-protelis/src/main/java/it/unibo/alchemist/model/ProtelisIncarnation.java#L388-L440>

Capitolo 4

Commenti finali

In quest'ultimo capitolo si tirano le somme del lavoro svolto e si delineano eventuali sviluppi futuri.

Nessuna delle informazioni incluse in questo capitolo verrà utilizzata per formulare la valutazione finale, a meno che non sia assente o manchino delle sezioni obbligatorie. Al fine di evitare pregiudizi involontari, l'intero capitolo verrà letto dai docenti solo dopo aver formulato la valutazione.

4.1 Autovalutazione e lavori futuri

È richiesta una sezione per ciascun membro del gruppo, obbligatoriamente. Ciascuno dovrà autovalutare il proprio lavoro, elencando i punti di forza e di debolezza in quanto prodotto. Si dovrà anche cercare di descrivere *in modo quanto più obiettivo possibile* il proprio ruolo all'interno del gruppo. Si ricorda, a tal proposito, che ciascuno studente è responsabile solo della propria sezione: non è un problema se ci sono opinioni contrastanti, a patto che rispecchino effettivamente l'opinione di chi le scrive. Nel caso in cui si pensasse di portare avanti il progetto, ad esempio perché effettivamente impiegato, o perché sufficientemente ben riuscito da poter esser usato come dimostrazione di esser capaci progettisti, si descriva brevemente verso che direzione portarlo.

4.1.1 Montanari

Durante lo sviluppo del progetto, mi sono occupato principalmente del sistema di combattimento, della creazione delle varie view di gioco e del controller in modo da far comunicare tutte le classi tra di loro. Ritengo che i miei punti di forza siano stati la capacità di problem-solving, la scrittura di codice

efficiente e la collaborazione con il team. Tuttavia, ho riscontrato alcune difficoltà, in particolare nella gestione del tempo e nel debugging di problemi complessi.

Ruolo all'interno del gruppo

All'interno del team, il mio ruolo è stato quello di sviluppatore principale per il sistema di combattimento e le interfacce di gioco, oltre a occuparmi della logica di comunicazione tra le classi. Ho contribuito a garantire che tutte le componenti funzionassero correttamente insieme, cercando di mantenere un buon livello di collaborazione con gli altri membri.

Lavori futuri

Se il progetto dovesse essere portato avanti, credo che si potrebbe migliorare in diverse direzioni. In particolare, suggerirei di ottimizzare le prestazioni del sistema di combattimento, migliorare l'interfaccia utente e aggiungere nuove funzionalità per rendere il gioco più coinvolgente. Inoltre, potrebbe essere utile impiegare il progetto come base per un gioco più ampio o come portfolio personale per dimostrare le competenze acquisite.

Nel complesso, questa esperienza mi ha permesso di migliorare le mie competenze in programmazione, gestione delle comunicazioni tra classi e sviluppo di interfacce di gioco, e sono soddisfatto dei progressi fatti.

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

Capitolo in cui si spiega come utilizzare il software. Nel caso in cui il suo uso sia del tutto banale, tale capitolo può essere omesso. A tal riguardo, si fa presente agli studenti che i docenti non hanno mai utilizzato il software prima, per cui aspetti che sembrano del tutto banali a chi ha sviluppato l'applicazione possono non esserlo per chi la usa per la prima volta. Se, ad esempio, per cominciare una partita con un videogioco è necessario premere la barra spaziatrice, o il tasto “P”, è necessario che gli studenti lo segnalino.

Elementi positivi

- Si istruisce in modo semplice l'utente sull'uso dell'applicazione, eventualmente facendo uso di schermate e descrizioni.

Elementi negativi

- Si descrivono in modo eccessivamente minuzioso tutte le caratteristiche, anche minori, del software in oggetto.
- Manca una descrizione che consenta ad un utente qualunque di utilizzare almeno le funzionalità primarie dell'applicativo.

Appendice B

Esercitazioni di laboratorio

In questo capitolo ciascuno studente elenca gli esercizi di laboratorio che ha svolto (se ne ha svolti), elencando i permalink dei post sul forum dove è avvenuta la consegna. Questa sezione potrebbe essere processata da strumenti automatici, per cui link a oggetti diversi dal permalink della consegna, errori nell'email o nel nome del laboratorio possono portare ad ignorare alcune consegne, si raccomanda la massima precisione.

Esempio

B.0.1 paolino.paperino@studio.unibo.it

- Laboratorio 04: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=12345#p123456>
- Laboratorio 06: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=22222#p222222>
- Laboratorio 09: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=99999#p999999>

B.0.2 nicolas.montanari3@studio.unibo.it

- Laboratorio 09: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=179154>
- Laboratorio 10: <https://virtuale.unibo.it/mod/forum/discuss.php?d=180101>