

MANUALE UTENTE: MONOPOLY

Questo manuale utente ha lo scopo di guidare l'utente nell'utilizzo del nostro programma. Grazie ad esso, sarà possibile capire come utilizzare la nostra applicazione ed apprendere tutte le funzionalità possibili.

E' un'applicazione che permette di simulare una partita al gioco monopoli.

Schermata iniziale



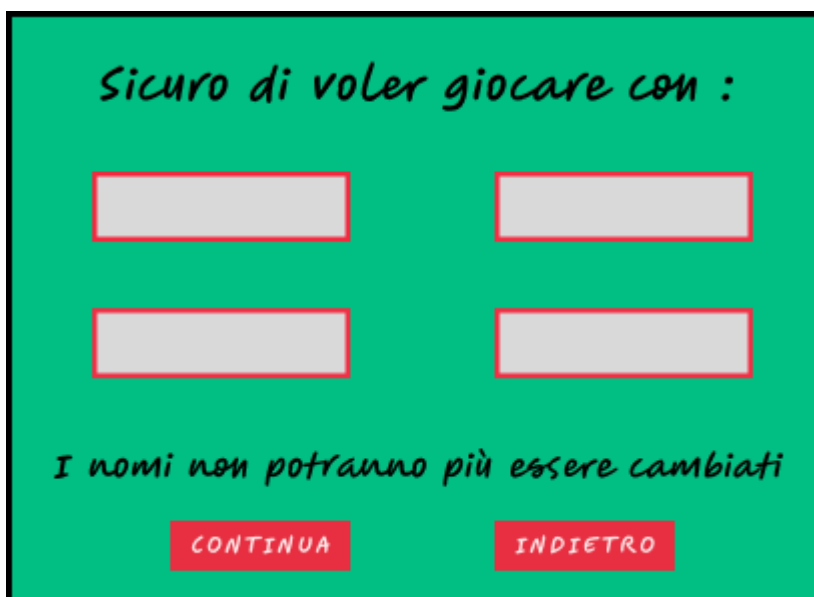
Appena si avvia il codice appare una schermata di benvenuto dove è raffigurato il logo del gioco con il classico “uomo del monopoli”. In alto a sinistra si può notare il logo del team che ha sviluppato il gioco mentre in basso a destra si trova l'icona che, se premuta, ci porta alle impostazioni del gioco.

Schermata inserimento giocatori



In questa schermata si svolgerà l'acquisizione dei nominativi dei differenti players. Per il loro inserimento bisogna rispettare alcune regole: i giocatori non possono essere meno di due, i nomi non possono essere uguali tra loro e devono essere composti da al massimo 15 caratteri. Come nella schermata precedente è presente l'icona per l'impostazione della musica.

Schermata di conferma nomi



In questa schermata si richiede un controllo e una conferma dei nomi.

Errori di inserimento:

Nomi diversi

Impossibile continuare

<input type="text" value="p1"/>	<input type="text" value="p2"/>
<input type="text" value="p1"/>	<input type="text"/>

Tutti i giocatori devono avere nomi diversi

MODIFICA

Massimo 15 caratteri

Impossibile continuare

<input type="text" value="1234567891234567"/>	<input type="text" value="p2"/>
<input type="text" value="p1"/>	<input type="text"/>

Massimo 15 caratteri per nome

MODIFICA

Almeno 2 giocatori

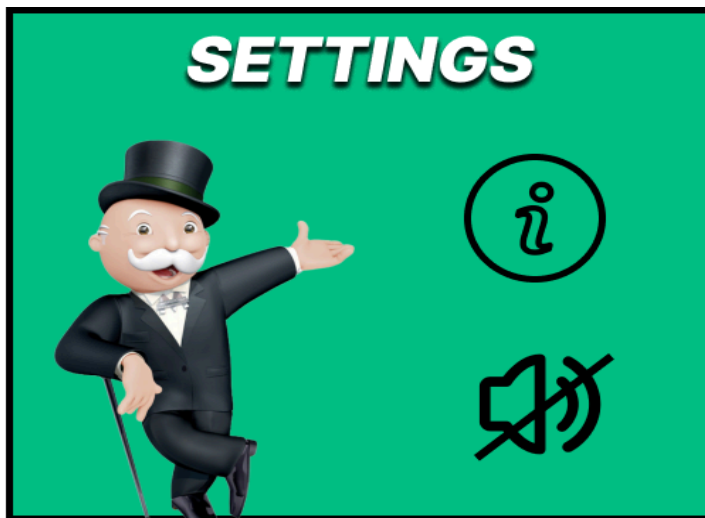
Impossibile continuare

<input type="text" value="p1"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Inserire almeno due giocatori

MODIFICA

Schermata di impostazioni



Schermata di impostazioni che permette la lettura del manuale utente se si preme sulla i, mentre se si preme sull'icona del volume si può decidere se tenere o meno la musica.

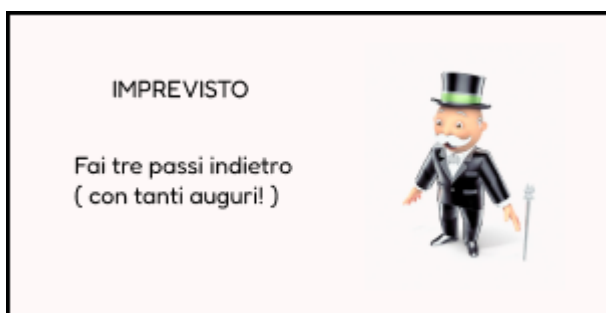
Schermata principale



Nella schermata principale è collocato il tabellone del gioco con le differenti caselle che rappresentano delle città. Al centro del tabellone

possiamo poi trovare il pulsante “tira i dadi” che, se premuto, permette al giocatore di simulare il lancio dei dadi e il successivo movimento della pedina. Inoltre sempre al centro del tabellone ci sono i riquadri che rappresentano le probabilità e gli imprevisti che vengono utilizzati solo quando la pedina del giocatore sale sulle determinate caselle. Ai lati del tabellone si trovano i giocatori con i corrispettivi dati: nome, saldo rimanente, proprietà acquistate e le proprietà ipotecate.

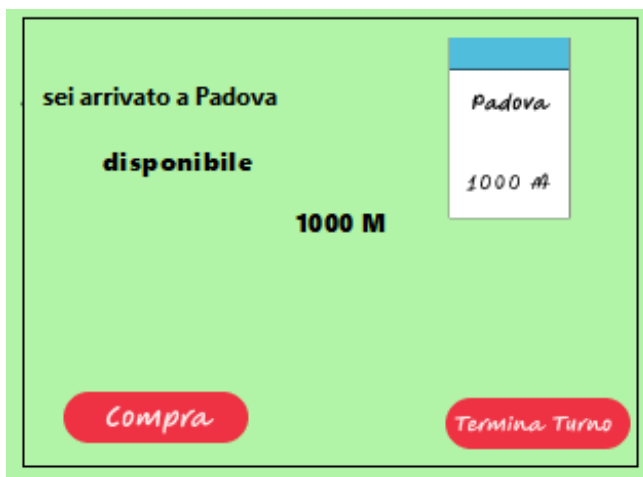
Imprevisti / Probabilità



Sono 10 imprevisti e 10 probabilità, usciranno in modo casuale.

Acquisto di una proprietà

Quando, grazie alla combinazione dei dadi, la pedina del giocatore capita su una proprietà, si apre la possibilità l'acquisto della casa oppure il proseguimento della partita.



Pagamento delle tasse

Quando una pedina capita su una proprietà già posseduta da un altro giocatore. Segnala un pagamento obbligatorio che andrà a far guadagnare il giocatore che possiede la proprietà.

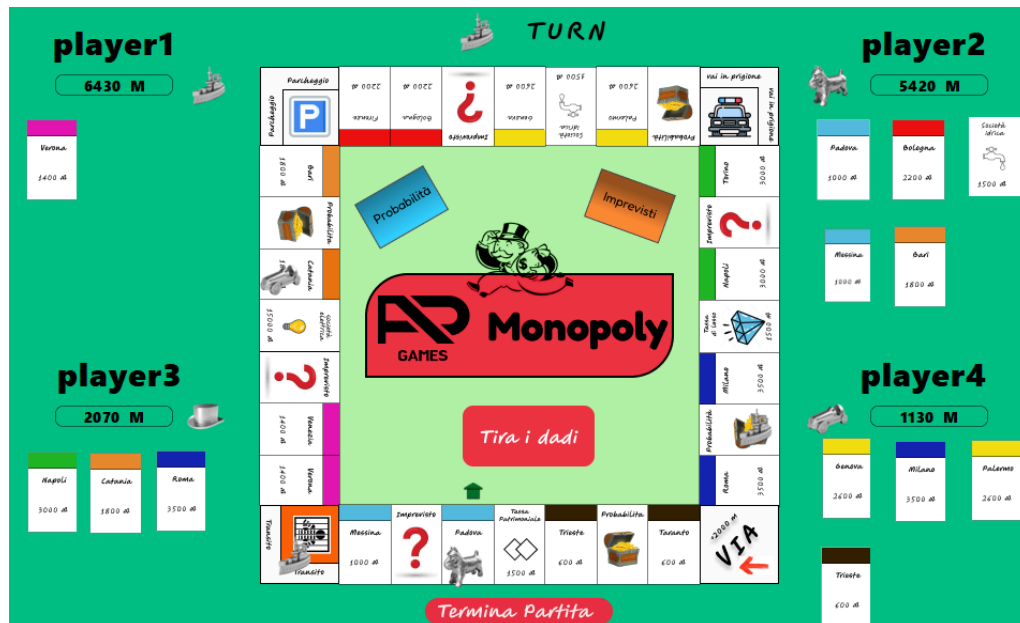


Esempio player con proprietà



Come possiamo vedere questo è un esempio di giocatore che ha comprato queste tre proprietà, ogni proprietà che viene acquistata appare sotto al nome del proprietario.

Esempio costruzione casa



Questo screen rappresenta un esempio di partita in cui il player 2, dopo aver acquistato entrambe le proprietà azzurre, ha deciso di costruire una casa per aumentare il prezzo dell'affitto. Ogni volta che il player2 capita sulla casella azzurra con la casa può decidere di aggiungerne una più grande fino al raggiungimento dell'hotel (dopo 4 case verdi). Naturalmente, più caselle sono presenti su una determinata proprietà, maggiore sarà l'affitto da pagare.

Esempio vittoria



La vittoria è definita non solo con il saldo, ma anche con il valore dell'ipoteca delle varie proprietà. Come possiamo vedere nell'esempio, ha vinto il player2 nonostante avesse meno soldi di player1.