

Manuale Utente
Progetto Basi di Dati
DungeonAsDB - Comelico Simulator 2017

Elvis Nava 870234 - Dario Ostuni 870321

Gennaio 2017

1 Installazione dell'applicazione

Per l'installazione dell'applicazione è richiesta la presenza dei seguenti pacchetti software:

- apache 2.4+
- python 3.4+
- psycopg2 2.6+
- PostgreSQL 9.4+
- PL/Python 3+

1.1 Configurazione Database

Prima di importare gli script SQL occorre creare un database **game** e un utente **game** proprietario di tale database. Se non si ha intenzione di modificare i sorgenti dell'applicazione web, usare come password **comsimgame17**, altrimenti bisognerà sostituire il secondo parametro della funzione a riga 23 di **index.py**.

Mentre si è loggati come **game**, importare i file **gameschema.sql** e **content.sql** nell'ordine specificato per creare le relazioni e popolare il database con i dati di gioco iniziali. Occorre invece essere loggati come **postgres** per l'importazione successiva di **functions.sql** e **triggers.sql**, siccome il linguaggio procedurale utilizzato, **plpython3u**, è untrusted.

1.2 Configurazione Applicazione Web

Occorre spostare il contenuto della cartella **site** in una cartella a piacimento, a condizione che tutte le cartelle del percorso all'indietro dalla cartella scelta verso / abbiano i bit di lettura e di eseguibilità attivati.

Occorre in seguito modificare il file di configurazione di apache aggiungendo in fondo:

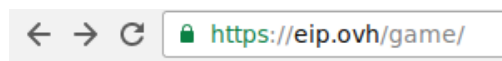
```
Alias /game "cartellascelta"
<Directory "cartellascelta">
    DirectoryIndex index.py
    Options +ExecCGI +FollowSymlinks
    AddHandler cgi-script .py
    AllowOverride None
    Require all granted
</Directory>
```

Se non è già abilitato, occorre abilitare mod.cgi su apache.

2 Istruzioni di gioco

Per iniziare a giocare connettersi con il browser alla pagina di gioco hostata in locale. Una versione online si può trovare su <https://eip.ovh/game>

2.1 Registrazione e Login

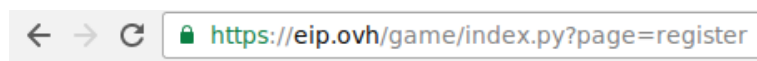


Login

E-Mail:

Password:

Se si possiede già un account, effettuare il login inserendo i propri dati, altrimenti cliccare sul pulsante per registrarsi.



Registrazione

*E-Mail:

*Password:

Username:

Nella schermata di registrazione occorre inserire un'E-Mail formattata correttamente, una password, e opzionalmente un nome utente.

2.2 Creazione e selezione del personaggio

← → ↻ <https://eip.ovh/game/index.py?page=create>

Creazione personaggio

Dado (indice 0): 12
Dado (indice 1): 8
Dado (indice 2): 13
Dado (indice 3): 5
Dado (indice 4): 9

Inserire gli indici dei dadi selezionati (devono essere tutti distinti)

*Nome:
Descrizione:
Indice dado FORZA:
Indice dado INTELLIGENZA:
Indice dado AGILITA':
Indice dado COSTITUZIONE:

Dopo il primo login si verrà trasferiti alla pagina di creazione del personaggio. Vengono effettuati 5 lanci di dadi 3d6 e i risultati sono mostrati sulla pagina. Occorre inserire il nome del personaggio, una descrizione opzionale, e scegliere per ogni attributo base di gioco l'indice (0-4) del dado scelto. Non è possibile scegliere più volte lo stesso dado.

← → ↻ <https://eip.ovh/game/index.py?page=index>

Personaggi

Zakalwe: Mercenario

Una volta creato il primo personaggio occorrerà selezionarlo per giocare. Da questa schermata di selezione è possibile creare altri personaggi e iniziare o riprendere le partite con qualunque personaggio ancora in vita.

2.3 Schermata di gioco principale

[← → ↻ https://eip.ovh/game/index.py?page=play&player=16](https://eip.ovh/game/index.py?page=play&player=16)

Aula v

Ti trovi in un laboratorio informatico abbandonato. I computer sono ancora accesi e sulla lavagna:
Il luogo è pulito e ordinato, pare essere rimasto nella situazione in cui è stato abbandonato.

Ci sono dei nemici:

Insetto mutante: Creatura ingigantita dalle radiazioni

ATT: 1 | DIF: 2 | PF: 2/2 | Danno: 2

[Attacca](#)

Oggetti nella stanza:

Dispenser medico della percezione: Dispenser di nanobot medici, progettato per aumentare le po

Bonus PF: 2 | ATT: 0 | DIF: 0 | PER: 4

[Raccogli](#)

Da qui puoi raggiungere:

[Aula τ](#)
[Corridoio 7](#)
[Bagno ♀](#)

[Cerca segreti \(-1 PF\)](#)

Statistiche Zakalwe:

PF: 13/13 | Danno: 4 | ATT: 12 | DIF: 14 | PER: 8

FOR: 9 | INT: 8 | AGI: 12 | COS: 13

Monete: 3 | PE: 0

[Inventario](#)
[Mercato](#)
[Torna alla selezione del personaggio](#)

La schermata di gioco principale presenta una serie di informazioni:

- Descrizione della stanza in cui si trova il personaggio.
- Elenco di nemici presenti con la possibilità di attaccarli.
- Elenco di oggetti a terra con la possibilità di raccogliarli.
- Elenco delle stanze adiacenti con la possibilità di raggiungerle.
- Pulsante per cercare passaggi segreti o oggetti nascosti (Consuma 1 PF!).
- Statistiche del personaggio tra cui i Punti Ferita rimanenti, gli attributi di gioco, le monete raccolte e i Punti Esperienza.

- Pulsanti per raggiungere le schermate dell'Inventario e del Mercato di gioco.
- Pulsante per uscire dalla partita e tornare alla schermata di selezione del personaggio.

Attenzione: i nemici attaccheranno il personaggio quando questo sceglierà di attaccare, raccogliere oggetti, andarsene in un'altra stanza o cercare segreti!

2.4 Inventario

←

→

↻

<https://eip.ovh/game/index.py?page=inventory&player=16>

Inventario

Oggetti in inventario: 3/7

Tastiera QWERTY : Dispositivo di input. Può essere usato come oggetto contundente. (Oggetto d'attacco) [Equipaggiato]

Bonus PF: 0 | ATT: 1 | DIF: 1 | PER: 0 | Danno: 4

Getta via

Prezzo:

Vendi

Pacchetto di Doritos : Le patatine più adatte ai gamer.

Bonus PF: 0 | ATT: 0 | DIF: 0 | PER: 0 | Recupero PF: 2

Getta via

Mangia

Prezzo:

Vendi

Dispenser medico della percezione: Dispenser di nanobot medici, progettato per aumentare le possibilità di sopravvivenza in

Bonus PF: 2 | ATT: 0 | DIF: 0 | PER: 4

Getta via

Prezzo:

Vendi

Indietro

La schermata dell'inventario permette di visualizzare gli oggetti di cui il personaggio è in possesso ed effettuare alcune azioni con essi, in particolare:

- Gettare a terra oggetti non desiderati.
- Equipaggiare oggetti di attacco o di difesa Può essere equipaggiato solo un oggetto per tipo alla volta. Se si equipaggia un nuovo oggetto sarà rimosso al precedente lo status di [Equipaggiato].
- Mangiare oggetti di tipo "cibo".
- Consumare oggetti di tipo "consumabile". I bonus di tali oggetti vengono applicati solo dopo il consumo e scadono quando il personaggio si sposta da una stanza all'altra.
- Mettere in vendita oggetti sul mercato, specificando il prezzo in monete.

2.5 Mercato di gioco

← → ↺

https://eip.ovh/game/index.py?page=marketplace&player=16

Mercato

Monete disponibili: 0

Lamiera in lega della percezione: Ingombrante scarto industriale. Può parare attacchi. Emana sost

Bonus PF: 2 | ATT: 1 | DIF: 5 | PER: 6

Prezzo: 200

Compra

Berretto di lana : Capo di vestiario a basso livello tecnologico.

Bonus PF: 0 | ATT: 1 | DIF: 1 | PER: -1

Prezzo: 3

Compra

Scorie radioattive : Liquido giallognolo di origini poco chiare. Sembra pericoloso. (Consumabile)

Bonus PF: -2 | ATT: 6 | DIF: 4 | PER: 0

Prezzo: 666

Compra

Nokia 3310 della percezione: Il telefono più resistente mai prodotto. Può proteggere da proiettili e

Bonus PF: 1 | ATT: 0 | DIF: 6 | PER: 4

Prezzo: 100000

Compra

Dispenser medico della percezione: Dispenser di nanobot medici, progettato per aumentare le pos:

Bonus PF: 2 | ATT: 0 | DIF: 0 | PER: 4

Prezzo: 1337

Ritira

Indietro

La schermata del mercato di gioco mostra l'elenco degli oggetti messi in vendita da ogni utente dell'applicazione. Se il personaggio dispone di monete sufficienti può comprare un oggetto, che sarà trasferito nel suo inventario. È inoltre possibile ritirare dalla vendita i propri oggetti.