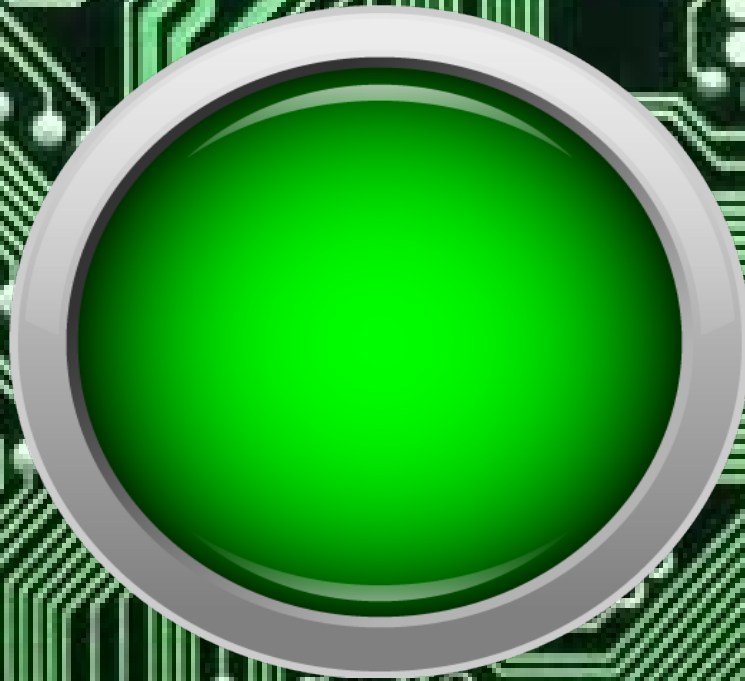


Push the Button !



# L' Applicazione

- Applicazione composta da :
  - «Schermata» iniziale :
    - Avvio del gioco
    - Esci dal gioco
    - Visione dei Record
  - «Schermata» di gioco :
    - Cronometro
    - Contatore Punteggio
    - Componenti grafiche del gioco

# L' Applicazione

- «Schermata» di fine partita :
  - Punteggio totalizzato
  - Registrazione punteggio
  - Nuova partita
  - Uscita dal gioco

# Il gioco

- Sullo schermo sono presenti diversi pulsanti in file e colonne e un pulsante più grande al centro, che si illuminano periodicamente di verde o di rosso.
- All'inizio della partita scatta un conto alla rovescia visibile all'utente, di durata 30 s.
- Lo scopo del gioco è premere i pulsanti dello stesso colore del pulsante più grande per totalizzare il punteggio più elevato possibile.

- Ogni pulsante premuto fornisce:
  - + 1 punto se il colore è “corretto”
  - 1 punto se il colore è diverso
  - 0 punti se il pulsante è spento
- Il punteggio corrente viene visualizzato da un display nella schermata di gioco.

# Fine del gioco

- Dopo 30 s la partita termina.
- Viene visualizzato il punteggio ottenuto.
- Il giocatore può scegliere se :
  - Uscire dal gioco
  - Giocare una nuova partita
  - Condividere il proprio punteggio

# Condivisione del Punteggio

- Per condividere il punteggio al giocatore viene richiesto di inserire un nickname.
- Il punteggio viene memorizzato su un file gestito da un pc che fa da server.
- Il server è realizzato in java ed è in continuo “ascolto” su una porta di default (assegnata tramite il costruttore) e su tutte le interfacce.

# Visione dei Record

- Nella schermata iniziale è possibile visualizzare il proprio record e quello di altri giocatori premendo il pulsante «rating».
- In questo modo si invia al server una richiesta (settando il parametro “id” di un oggetto della classe “ClientSocket” ) per ricevere i punteggi dei giocatori.
- Il server risponde inviando un array di oggetti “DatiScambiati” contenenti i nickname e i punteggi precedentemente