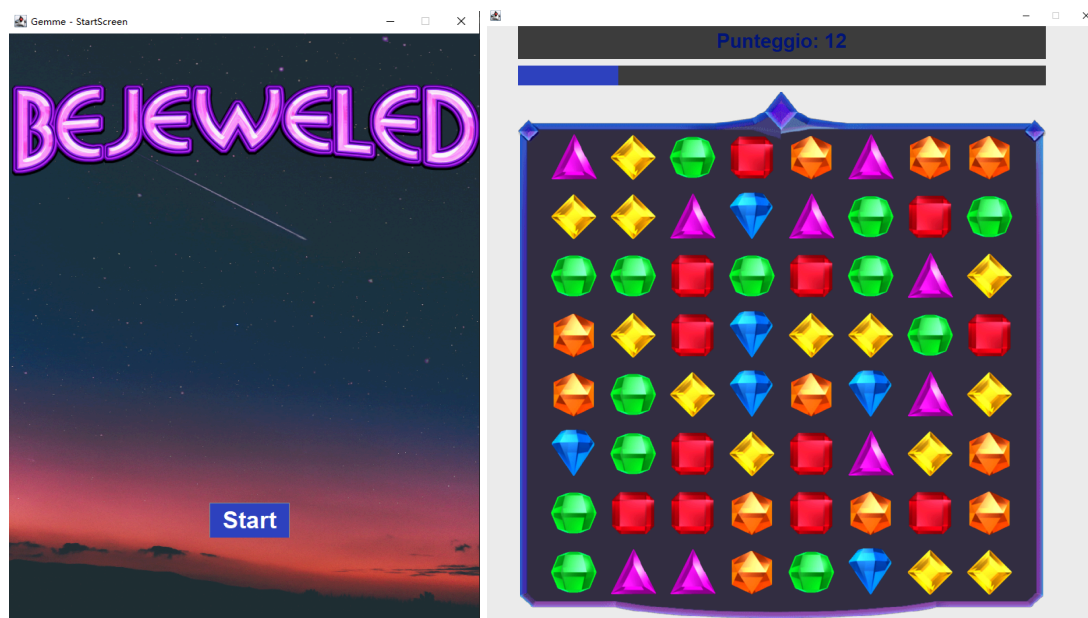


# Bejeweled

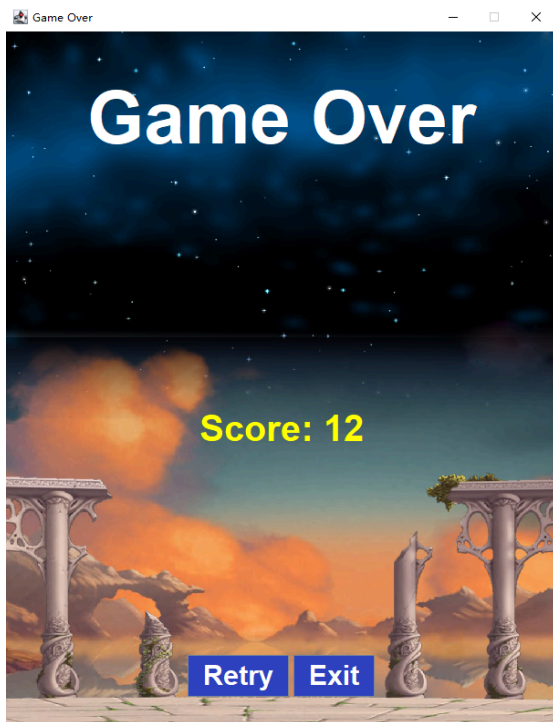
Bejeweled è un gioco di abbinamento gemme sviluppato in Java con interfaccia grafica Swing. All'avvio, il giocatore si trova davanti a una griglia 8x8 piena di gemme colorate generate casualmente, ciascuna rappresentata da un'immagine su un pulsante. L'interfaccia è semplice e intuitiva, pensata per coinvolgere l'utente sin dal primo click.



Il giocatore può selezionare una gemma e poi una gemma adiacente orizzontalmente o verticalmente per scambiarle. Dopo ogni scambio, il gioco verifica se si sono formate combinazioni di almeno tre gemme uguali in fila o colonna. Se la combinazione esiste, le gemme vengono rimosse con un effetto visivo (ad esempio cambiando l'immagine in gif), il punteggio aumenta e le gemme sopra cadono per riempire gli spazi vuoti.

Il processo di caduta è animato tramite thread e timer, in modo da non bloccare l'interfaccia ma dare un effetto realistico di gravità. Dopo che le gemme sono cadute, il gioco rigenera nuove gemme in cima alla griglia, evitando che vengano create combinazioni immediate per mantenere la sfida.

Il ciclo di controllo continua finché ci sono combinazioni da rimuovere, altrimenti il gioco permette al giocatore di effettuare nuovi scambi. Inoltre, c'è una funzione che controlla se ci sono ancora mosse valide possibili; se non ci sono, il gioco termina con una schermata di sconfitta o vittoria a seconda del punteggio raggiunto.



Questo progetto integra diverse competenze: gestione di eventi con Java Swing, logica di gioco a griglia, programmazione orientata agli oggetti e uso dei thread per animazioni e sincronizzazione.