

PROGETTO DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

A.A. 2022/23

GRUPPO DI LAVORO L4B FOUR

COGNOME E NOME	INDIRIZZO EMAIL	MATRICOLA
BITETTO DAVIDE	davide.bitetto@studio.unibo.it	0000881450
DA ROCHA PINTO CESARE	cesare.darochapinto@studio.unibo.it	0000936213
FIORAVANTI SARA	sara.fioravanti2@studio.unibo.it	0000794254
LANCONELLI ENRICO	enrico.lanconelli2@studio.unibo.it	0000880927

Summary

PREFAZIONE	4
MODELLO DEI CASI D'USO	5
MODELLO DI DOMINIO	7
GLOSSARIO.....	8
Carta desiderata	8
Carta posseduta.....	8
Collezione di Carte	8
Condizione Carta.....	8
Deck.....	8
Magic.....	8
Pokemon.....	8
Scambio.....	8
Yu-Gi-Oh!.....	9
DIARIO DEL PROGETTO	9
ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO	10
PROBLEMATICHE	10
SUDDIVISIONE DEI COMPITI	10
DESCRIZIONE DEGLI SPRINT.....	12
SPRINT 1.....	12
SPRINT 2.....	12
SPRINT 3.....	12
SPRINT 4.....	12
BURN DOWN CHART	12
MANUALE UTENTE	13
REGISTRAZIONE E LOGIN	14
AREA PRIVATA.....	14
PORTALE DI GIOCO	14
RICERCA CARTE.....	15
DECK BUILDER.....	15
SCAMBIO	17
DETTAGLI CARTA - <i>da Cerca Carte</i>	18
DETTAGLI CARTA - <i>da Deck Builder</i>	19
PREREQUISITI	20

SCARICAMENTO DEL CODICE SORGENTE.....	21
COMPILAZIONE ED ESECUZIONE.....	25

PREFAZIONE

“Se funziona quanto basta, non toccarlo che si guasta “

(cit. Anonimo)

La realizzazione di questo Progetto è stata un viaggio, un lungo pellegrinaggio partito all'inizio dell'estate 2023, di quelli scapestrati che si vedono nei film, dove tutto inizia con grande entusiasmo e tanta voglia di fare, ma si infilano ed inanellano una sequenza di avvenimenti e situazioni tra il drammatico ed il tragicomico (cinematograficamente parlando) che ci hanno fatto pensare che questo Progetto non avrebbe mai visto la luce, che non avrebbe mai avuto fine, che "cosa potrà ancora andare storto?".

Ma si è testardi e allora si comincia! Ed è l'inizio della fine: il principio di un percorso che ci ha "portato a chiedere aiuto alle più disparate divinità, egizie, greche o norrene, ma senza alcun successo; perchè le divinità hanno di meglio da fare che programmare..."

Mettere assieme il poco tempo di tutti, in giorni ed orari comuni è stata una impresa e non sempre si è riusciti a rispettare tempi, scadenze o piani.

Sarebbe stato facile abbandonare e rinunciare, ed invece alla fine eccoci qui, stanchi, snervati, con qualcosa che sembra essere aderente alle richieste ed alle specifiche, lavorando in un modo che si avvicina a quanto indicato, ma ehi! non tocchiamolo troppo che si rompe.

MODELLO DEI CASI D'USO



- ACCEDERE

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente visualizza il form di accesso alla piattaforma
2. L'utente inserisce user e password
3. L'utente effettua il login

EXTENSION

2a. L'utente non è registrato

2a1. L'utente si registra attraverso il form di registrazione

- VISUALIZZARE CARTE

Precondizione: L'utente ha selezionato il tipo di gioco (Magic / Pokemon / Yu-Gi-Oh)

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente preme il pulsante "Mostra Carte"
2. L'utente visualizza l'elenco di carte del gioco selezionato

- AGGIUNGERE CARTE POSSEDUTE

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente seleziona lo stato di condizione della carta
2. L'utente preme sul pulsante "Aggiungi carta" e aggiunge la carta selezionata alla propria collezione.

- AGGIUNGERE CARTE DESIDERATE

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente preme sul pulsante "Aggiungi alle carte desiderate" e aggiunge la carta selezionata alla propria collezione di carte desiderate.

- GESTIRE DECK

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente accede all'area di gestione Deck
2. L'utente visualizza i Deck personali
3. L'utente modifica un Deck esistente aggiungendo o rimuovendo le carte

EXTENSIONS

2a. L'utente non possiede nessun Deck

2a1. L'utente crea un nuovo Deck

3a. L'utente inserisce più carte uguali rispetto a quelle permesse

3a1. Il sistema fornisce un messaggio di errore

- PROPORRE SCAMBI

MAIN SUCCESS SCENARIO

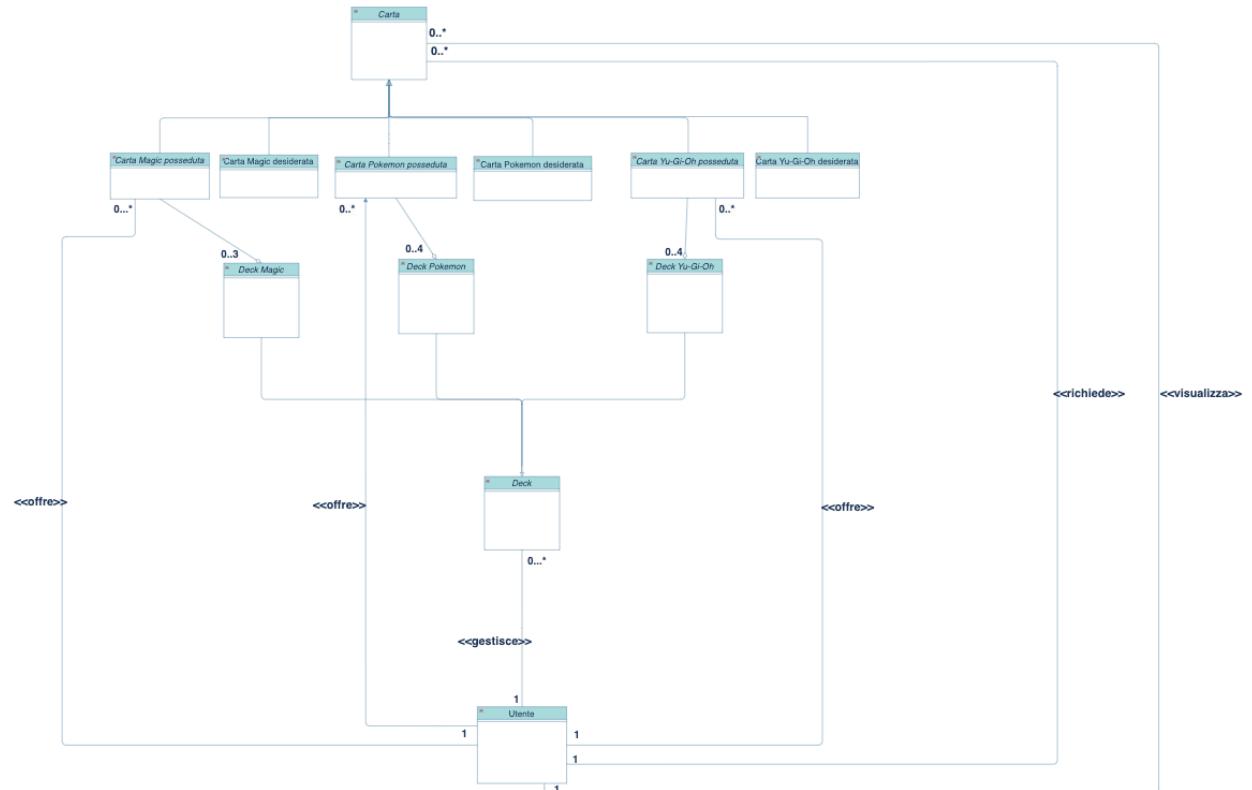
1. L'utente entra nella sezione dedicata agli scambi di carte
2. L'utente inserisce carte offerte e carte desiderate
3. L'utente invia la proposta di scambio ad un altro utente

- GESTIRE PROPOSTE DI SCAMBI

MAIN SUCCESS SCENARIO

1. L'utente visualizza gli scambi che gli sono stati proposti
2. L'utente decide se accettare o rifiutare lo scambio

MODELLO DI DOMINIO



GLOSSARIO

Carta desiderata

Carta da gioco (Magic, Pokemon o Yu-Gi-Oh!) che non si possiede e si vorrebbe aggiungere alla propria collezione

Carta posseduta

Carta da gioco (Magic, Pokemon o Yu-Gi-Oh!) che fa parte della propria collezione di carte

Collezione di Carte

Raccolta delle proprie carte possedute appartenenti ai giochi Magic, Pokemon o Yu-Gi-Oh!

Condizione Carta

Stato fisico della carta che ne determina la qualità estetica e quindi il valore.

Deck

Lista modificabile di carte (dello stesso gioco) appartenenti alla collezione privata dell'utente, rappresentata dal nome della carta e dal numero di copie della medesima presenti in tale lista, tenendo conto del numero massimo di copie per carta concesse dal regolamento dei singoli giochi, rispettivamente tre copie per Yu-Gi-Oh, quattro copie per Magic e Pokemon. Il numero di carte che un deck può contenere è invece sollevato da vincoli.

Magic

Gioco di carte collezionabili a tema Fantasy ideato da Richard Garfield nel 1993 e distribuito dalla Wizards of the Coast.

Pokemon

Gioco di carte collezionabili di combattimento tra mostri basato sull'omonimo Anime giapponese

Scambio

Operazione nella quale due giocatori cedono l'un l'altro delle carte della propria collezione in cambio di carte della collezione dell'altro. Gli scambi possono avvenire solo all'interno dello stesso gioco, non si possono scambiare carte Pokémon con Magic, per esempio.

Yu-Gi-Oh!

Gioco di carte collezionabili derivato dall'analogo gioco di carte presente nel Manga e nell'Anime Yu-Gi-Oh!, prodotto e distribuito da Konami.

DIARIO DEL PROGETTO

DATA	FASE	DESCRIZIONE
Dal 28/08/23 al 27/10/23	Training	Training e creazione di un POC con GWT
Dal 06/11/23 al 07/11/23	Training	Training su GitHub come repository codice e issues board
Dal 19/10/23 al 20/10/23	Inception	Creazione del modello di dominio
Dal 24/10/23 al 26/10/23	Inception	Creazione del modello dei casi d'uso
31/10/23	Inception	Creazione del glossario
08/11/23	Sprint 1	Sprint planning
Dal 08/11/23 al 15/11/23	Sprint 1	Form login e iscrizione
Dal 08/11/23 al 15/11/23	Sprint 1	Caricamento del database delle Carte
Dal 08/11/23 al 15/11/23	Sprint 1	Lavoro sulla documentazione
15/11/23	Sprint 1	Sprint review e retrospective
16/11/23	Sprint 2	Sprint planning
Dal 16/11/23 al 22/11/23	Sprint 2	Visualizzazione delle Carte (Magic)
Dal 16/11/23 al 22/11/23	Sprint 2	Aggiunta e rimozione carte personali
Dal 16/11/23 al 22/11/23	Sprint 2	Visualizzazione del dettaglio carta
Dal 16/11/23 al 22/11/23	Sprint 2	Lavoro sulla documentazione
22/11/23	Sprint 2	Sprint review e retrospective
23/11/23	Sprint 3	Sprint planning
Dal 23/11/23 al 29/11/23	Sprint 3	Gestione carte desiderate
Dal 23/11/23 al 29/11/23	Sprint 3	Gestione scambio delle carte
Dal 23/11/23 al 29/11/23	Sprint 3	Lavoro sulla documentazione
29/11/23	Sprint 3	Sprint review e retrospective
30/11/23	Sprint 4	Sprint planning
Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Implementazione delle altre tipologie di carte (Pokemon e Yu-Gi-Oh!)

Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Implementazione dei filtri
Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Miglioramento layout grafico
Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Implementazione Unit Test
Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Gestione dei deck
Dal 30/11/23 al 06/12/23	Sprint 4	Revisione finale e Bug fixing
Dal 30/11/23 al 06/12/23		Lavoro sulla documentazione
06/12/23	Sprint 4	Sprint review e retrospective

ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO

Lo sviluppo del Progetto è stato fatto seguendo la metodologia Agile SCRUM, usando la gestione dei progetti di GitHub come board per le attività.

Si è partiti con una prima fase di Training sulle tecnologie coinvolte nella realizzazione del Progetto, passando poi alla fase di Inception nella quale sono stati definiti il modello dei casi d'uso, il modello di dominio, il glossario e le user stories.

Infine è stata gestita la fase di Construction nella quale è stato definito il backlog delle attività da andare ad effettuare negli Sprint, e si è quindi proceduto con tali Sprint di sviluppo.

PROBLEMATICHE

Nella realizzazione di questo Progetto il gruppo è andato incontro a svariate problematiche, sia di tipo tecnico che organizzativo.

Ci sono stati diversi problemi nella fase di training sulla tecnologia GWT che ha richiesto molte settimane di tempo per riuscire ad avere un POC (proof of concept) funzionante che permettesse di avere una base sulla quale poter implementare l'applicativo secondo specifiche.

Ci sono stati anche problemi nella gestione delle attività sulla board di GitHub ed in particolar modo nella possibilità di collegare i commit del codice con i task della board, cosa che nelle modalità di utilizzo imparate nella fase di training dello strumento non era possibile fare.

Infine nella parte organizzativa la gestione del tempo da parte di ¾ dei membri del gruppo, lavoratori a tempo pieno, alcuni anche con famiglia, è stata spesso problematica a causa di imprevisti sia lavorativi che familiari, portando a cancellazione di meeting giornalieri e non, a slittamento di attività, anche da uno Sprint all'altro, andando a in alcuni casi a inficiare una organizzazione del lavoro che prevederebbe cadenze ed organizzazioni di tempo certe.

SUDDIVISIONE DEI COMPITI

In ogni Sprint i membri del gruppo hanno ricoperto ruoli diversi, andando nella durata dell'intero Progetto a ricoprire almeno una volta ciascun ruolo.

I ruoli coinvolti nel Progetto sono stati:

- Product Owner: è la figura che si occupa di determinare quali sono le attività che devono essere portate nello Sprint Backlog per ogni Sprint, che ne decide le priorità e che determina eventualmente, di fronte ad una urgenza/emergenza, quale attività in Sprint deve lasciare il posto ad una eventuale nuova attività non pianificata che entri nello Sprint.
- Scrum Master: è una figura che ha il compito di facilitare il lavoro in Sprint a tutto il gruppo, che si deve preoccupare di risolvere i problemi di gestione che si dovessero presentare durante lo svolgimento dello Sprint e che deve aiutare il gruppo a lavorare nel modo il più possibile aderente ai dettami della metodologia
- Developer: è la figura che si occupa a tutti gli effetti dello sviluppo del software

La suddivisione dei ruoli per la durata del Progetto è stata la seguente

SPRINT 1:

SCRUM MASTER – Davide Bitetto

PRODUCT OWNER – Sara Fioravanti

DEVELOPER – Enrico Lanconelli

DEVELOPER – Cesare Da Rocha Pinto

SPRINT 2:

SCRUM MASTER – Sara Fioravanti

PRODUCT OWNER – Enrico Lanconelli

DEVELOPER – Davide Bitetto

DEVELOPER – Cesare Da Rocha Pinto

SPRINT 3:

SCRUM MASTER – Enrico Lanconelli

PRODUCT OWNER – Cesare Da Rocha Pinto

DEVELOPER – Davide Bitetto

DEVELOPER – Sara Fioravanti

SPRINT 4:

SCRUM MASTER – Cesare Da Rocha Pinto

PRODUCT OWNER – Davide Bitetto

DEVELOPER – Enrico Lanconelli

DEVELOPER – Sara Fioravanti

DESCRIZIONE DEGLI SPRINT

SPRINT 1

Nel primo SPRINT dopo lo SPRINT Planning i due developer Cesare ed Enrico hanno provveduto, lavorando in peer programming e partendo dal POC iniziale ad imbastire ed a realizzare le prime funzionalità dell'applicativo, ovvero il form di registrazione, quello di login e la logica di caricamento del database delle carte a partire dai file json forniti. A causa di problemi personali ed organizzativi è stato possibile fare un brevissimo SPRINT review con annessa retrospettiva, e non tutti i giorni è stato possibile fare i daily SCRUM, comunicando comunque attraverso un gruppo whatsapp di volta in volta.

Ci si è inoltre resi conto che la velocity del team a causa dei problemi personali ed organizzativi non era quella pensata ad inizio SPRINT e quindi si è deciso di vedere quale potesse essere l'effettiva velocity nello SPRINT successivo.

SPRINT 2

Nel secondo SPRINT dopo lo SPRINT Planning Cesare ha provveduto alla implementazione della visualizzazione della griglia delle carte (per Magic) e Davide alla visualizzazione del dettaglio della singola carta. Dopo lo SPRINT review, in sede di retrospettiva è emerso che i tempi per la realizzazione dell'applicativo erano molto stretti ed a causa della scarsa velocity del team per i problemi sopra evidenziati c'era il rischio di dover "sovvertire" i ruoli verso la fine degli sviluppi al fine di poter completare il lavoro.

SPRINT 3

Nel terzo SPRINT nello SPRINT Planning si era deciso di implementare la logica per la gestione delle carte desiderate, la logica per la gestione degli scambi e la logica relativa anche agli altri due giochi di carte (Pokemon e Yu-Gi-Oh!), nonché lo sviluppo degli unit test. Purtroppo lo sviluppo degli unit test ha causato una serie di problemi che hanno impedito il completamento di tutte le attività previste. In sede di SPRINT retrospective si è quindi deciso che nel quarto SPRINT tutti avrebbero contribuito alle attività sulle quali erano più skillati indipendentemente dal proprio ruolo previsto per lo SPRINT al fine di provare a portare a termine con successo il Progetto.

SPRINT 4

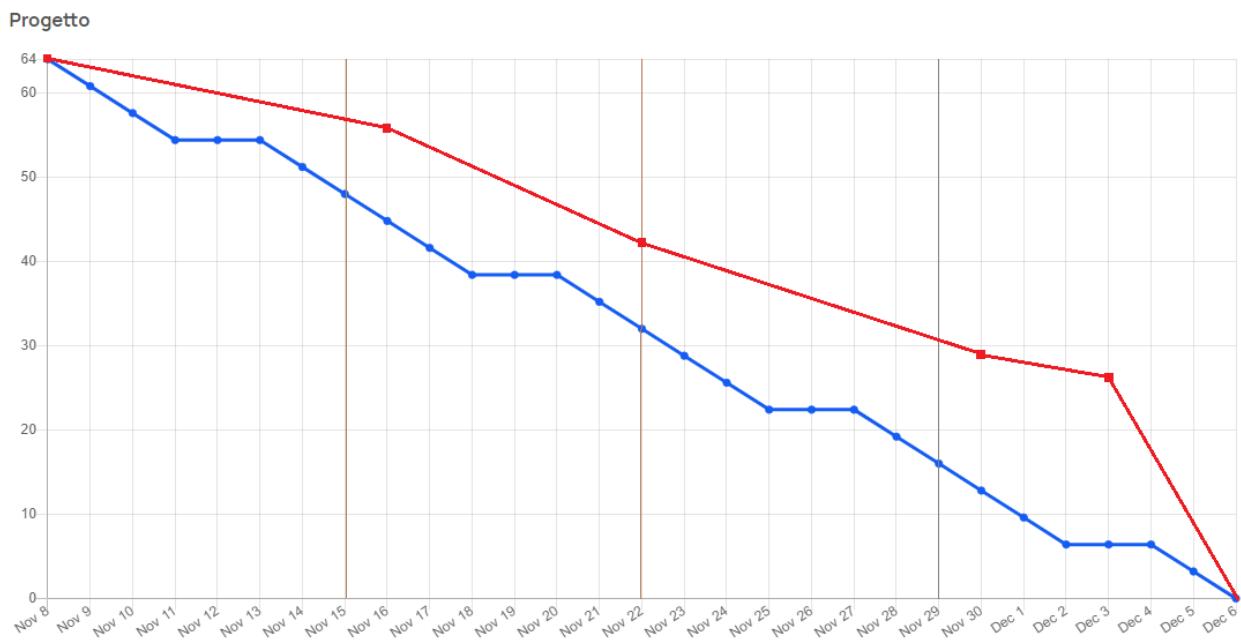
Nel quarto SPRINT si è quindi lavorato per cercare di completare il Progetto e portare a termine gli sviluppi indipendentemente dai ruoli e dalle modalità di lavoro in quanto l'obbiettivo di questa modalità di lavoro è comunque l'agilità e la consegna di valore ed avendo una deadline certa si è di comune accordo scelto di lasciare indietro tutto ciò che riguardava la metodologia di lavoro al fine di completare gli sviluppi richiesti e la relativa documentazione. Ciononostante abbiamo provato a rimanere il più possibile aderenti ai ruoli prefissati e abbiamo completato la gestione dei deck e la correzione delle grafiche e degli ultimi bug.

BURN DOWN CHART

Il burn down chart del nostro progetto si basa sulla lista dei task lavorati nei 4 SPRINT qui sotto riportata, dove il valore SP (Story Points) era determinato sulla base della serie di Fibonacci, andando ad assegnare 3 SP per il size SMALL, 5 per il MEDIUM e 8 per il BIG.

SP	SIZE	TASK
3	SMALL	Form Login e Iscrizione
5	MEDIUM	Caricamento database delle carte
8	BIG	Visualizzazione delle Carte (Magic)
3	SMALL	Aggiunta e rimozione delle carte personali
3	SMALL	Visualizzazione del dettaglio Carta
5	MEDIUM	Gestione delle carte desiderate
8	BIG	Gestione scambio delle carte
5	MEDIUM	Implementazione altre tipologie di carte (Pokemon e Yu-Gi-Oh!)
3	SMALL	Implementazione dei filtri
5	MEDIUM	Miglioramento layout grafico
3	SMALL	Implementazione Unit Test
8	BIG	Gestione dei deck
5	MEDIUM	Revisione finale e Bug fixing

Il diagramma tiene conto delle attività effettuate e quando sono state completate (con il commit del codice) avendo sull'asse delle ascisse il passaggio dei giorni in SPRINT e sull'asse delle ordinate il numero di Story Points.



MANUALE UTENTE

In questa sezione della documentazione verrà spiegato come utilizzare la piattaforma e le varie funzionalità presenti, dal punto di vista di un Utente.

REGISTRAZIONE E LOGIN

Dalla pagina iniziale è possibile immettere *username* e *password* ed accedere alla propria area privata facendo clic su 'Login'. Se non si è ancora iscritti alla piattaforma, si può cliccare su 'Non sei utente? Iscriviti!' per effettuare la registrazione; vengono quindi visualizzati un campo per immettere l'*username* ed uno per la *password*.



Non è possibile registrarsi con un nome già in uso. Qualora la procedura vada a buon fine compare un alert-box che cita 'Utente Iscritto con Successo' e si viene ricondotti alla pagina di accesso iniziale, in caso negativo l>alert-box figura con la scritta 'Utente già presente' e si rimane nella pagina di registrazione.

Immessi correttamente *username* e *password* appare un alert-box 'Loggato con successo' e si ha accesso alla propria area privata.

AREA PRIVATA

Dalla propria area personale è possibile accedere alla gestione degli scambi (tramite l'apposito bottone) o selezionare uno dei tre giochi (Magic, Pokemon e Yu-Gi-Oh) ed entrare nel portale di riferimento. È visualizzabile a schermo il proprio nome utente. Il pulsante 'Logout' provoca la disconnessione dell'account che si sta usando e il ritorno alla schermata di login iniziale.

In qualsiasi pagina successiva è presente un tasto 'HOME', cliccato riporta a questa pagina iniziale.



PORTALE DI GIOCO



Una volta fatto clic su Magic, Pokemon o Yu-Gi-Oh si accede al portale di riferimento per quel determinato gioco, da qui si hanno le medesime funzionalità a prescindere dal gioco selezionato (a differire sarà il contenuto, dedicato esclusivamente al gioco selezionato in partenza):

RICERCA CARTE

Scambi Selvaggi di Carte da Nerd

Gioco	Nome	Tipo	delete	expand
Magic Ancestor's Chosen		Creature	x	o
Magic Rootwater Commando		Creature	x	o
Magic Wrath of God		Sorcery	x	o
Magic Serra's Embrace		Enchantment	x	o
Magic Ascendant Evincar		Creature	x	o
Magic Fear		Enchantment	x	o
Magic Loxodon Mystic		Creature	x	o
Magic Counsel of the Soratami		Sorcery	x	o
Magic Horseshoe Crab		Creature	x	o

Filtra Tipo:

- Solo Carte Personalì
- Solo Carte Desiderate

da questa pagina è possibile effettuare una ricerca personalizzabile tra le carte presenti sulla piattaforma. È possibile applicare filtri alla propria ricerca: si possono visualizzare esclusivamente le carte personali (facenti parte della propria collezione) oppure solamente le carte desiderate; è inoltre disponibile un 'Filtra Tipo' che permette (digitando da tastiera nell'apposito spazio) di inserire un determinato tipo di carta per cui si vuole effettuare la ricerca (per Magic potrebbe essere Creature, Sorcery, Enchantment, ... per i Pokèmon Fight, Grass, Fire,... e per Yu-Gi-oh Spell Card, Effect Monster...). Per visualizzare il risultato della ricerca si fa clic su 'Mostra Carte'. Le carte vengono mostrate in un'apposita tabella e, per ogni carta, sono presenti i comandi *delete* ed *expand*; i quali, rispettivamente, rimuovono la carta dalla visualizzazione in tabella e aprono la pagina dedicata alla singola carta (vedi: Dettagli Carta – da Cerca Carte). Da quest'ultima si può tornare alla propria ricerca facendo clic su 'Cerca Carte'

DECK BUILDER

Questa è la pagina dedicata alla creazione dei deck, dove il deck è una lista di carte della propria collezione (ed è riferito al singolo gioco selezionato precedentemente).

Nelle pagine successive è presente un tasto ‘DECK MENU’, cliccato riporta a questa pagina. Facendo clic su ‘Crea un nuovo Deck’ appare la schermata per dare un nome al proprio deck sfruttando l’apposito campo di testo e dando conferma cliccando su ‘Crea nuovo Deck’; se la procedura va a buon fine compare un alert-box ‘Nuovo Deck *nomeDelDeck* creato con successo!’ e si fa ritorno al Deck Menu, contrariamente(non è possibile avere due deck con lo stesso nome) l>alert-box cita ‘Pecchi di fantasia, nome del deck già in uso!’ e si rimane nella medesima pagina.

Facendo invece clic su ‘Carica Lista Deck’ compare la lista dei propri deck, disposta in una tabella, dove è visibile, oltre al nome e al gioco di riferimento, anche il n° di carte appartenenti al deck (quest’ultimo viene, per ogni gioco, specificato sul totale del numero di carte contenute in deck standard).

Gioco	Nome	N° di Carte	Modifica	Rinomina	Elimina
Magic	ORZHOV PRIESTS	4/60	M	R	X
Magic	GRUUL AGGRO	2/60	M	R	X
Magic	CIPOLLOTTI	0/60	M	R	X
Magic	SPACCACRANI	1/60	M	R	X

Per ogni deck si dispone dei tre comandi:

- **Modifica:** apre la pagina dedicata al deck corrispondente, dove è possibile modificarne la relativa decklist, aggiungendo carte dalla propria collezione o rimuovendole dal mazzo. Cliccando su ‘Mostra Collezione’ compare la tabella contenente la lista delle carte che si possiedono, clic su ‘+’ per aggiungerla alla decklist corrente, clic su ‘o’ per visualizzare i dettagli della singola carta(vedi: Dettagli Carta – da Deck Builder). La decklist è mostrata nella tabella sottostante con header rosso, dove si ritrova il pulsante ‘o’ per i dettagli, ed è invece presente il bottone ‘-’ per la rimozione dal deck. Si possono aggiungere al deck solo carte presenti nella propria collezione, fino ad un massimo di tre copie (3x) per Yu-Gi-Oh, quattro copie (4x) per Magic e Pokemon. Ogni azione di aggiunta/rimozione è accompagnata dagli appositi alert-box per segnalare il successo/fallimento dell’operazione. Sono in vista anche il nome del deck e l’username.

- Rinomina:** apre una pagina dedicata con un campo di testo disponibile in cui immettere il nuovo nome che si vuole dare al deck in questione. Viene mostrato anche l'attuale nome del deck. Per confermare si clicca su 'Cambia Nome del Deck'. Nel caso la procedura sia andata a buon fine appare un alert-box 'Nome del Deck cambiato con successo in: *nuovoNome*' e si fa ritorno al Deck Menu; in caso contrario l>alert-box cita 'Nome già in uso, le chiediamo cortesemente di trovarne un altro.' e si rimane nella pagina di rinomina.
- Elimina:** rimuove il deck dalla piattaforma.

SCAMBIO

Si può raggiungere questa sezione cliccando su "scambia" mentre si visualizzano gli utenti che effettivamente possiedono (o desiderano) la carta in questione.

Possiamo selezionare dalle nostre carte quelle che intendiamo offrire e da quelle dell'interlocutore selezioniamo le carte che vogliamo ottenere.
La carta di partenza sarà già inserita in quelle richieste (o offerte)

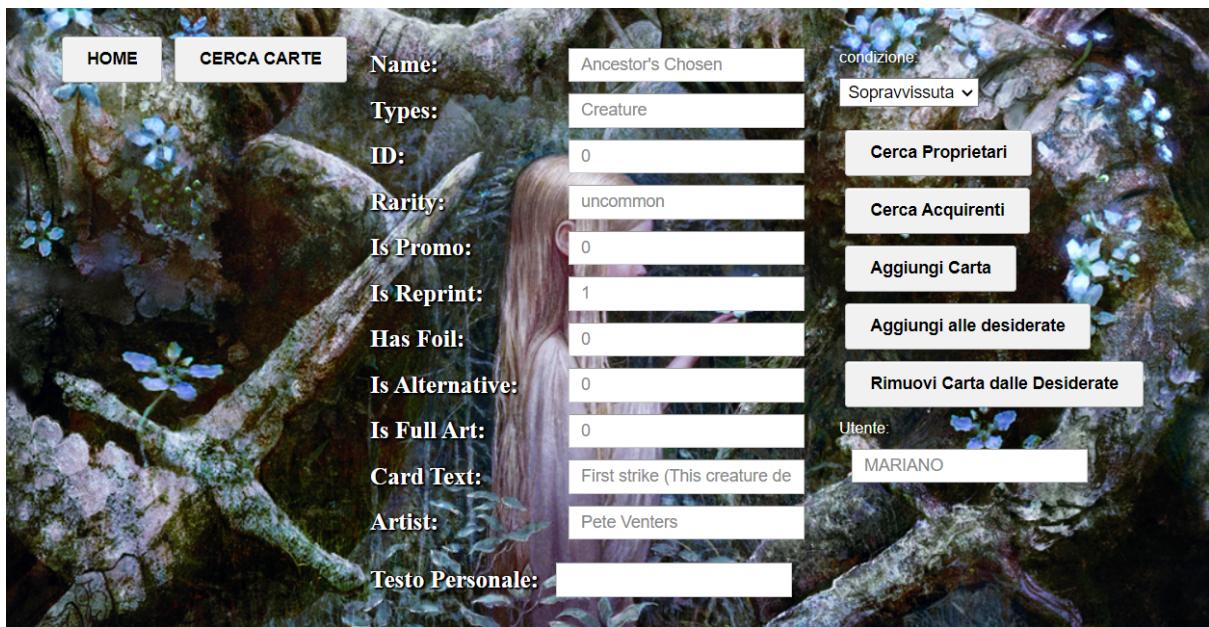
Quindi col pulsante “Proponi scambio” invieremo la proposta all’altro utente. Chi riceve una proposta la può visualizzare accedendo a Gestione Scambi.



Qui, oltre a vedere una lista degli scambi, abbiamo per ognuno un pulsante per rifiutare lo scambio (che quindi non avrà luogo) o accettarlo (in questo modo le carte saranno scambiate tra i due soggetti).

DETTAGLI CARTA – da Cerca Carte

Pagina dedicata ad una singola carta, dove ne vengono mostrati tutti i dettagli, come ad esempio il nome, il tipo, il disegnatore, gli effetti, eventuali punti vita o costi e via dicendo. E' presente un'apposita area di testo per eventuali appunti.



Dal menù a tendina è selezionabile la condizione della carta, è quindi possibile effettuare diverse azioni:

Aggiungi Carta: aggiunge la carta alla propria collezione, selezionando una condizione della carta e aggiungendo a piacere un commento ad essa;

Rimuovi Carta: se si possiede la carta in questione, compare il pulsante Rimuovi Carta, che permette appunto di eliminarla dalla propria collezione di carte possedute.

Aggiungi/Rimuovi alle Desiderate: aggiunge/rimuove la carta alla/dalla lista delle carte desiderate;

Cerca Proprietari: Permette di visualizzare chi possiede effettivamente la carta in questione. Oltre al nome dell'utente che ha inserito la carta nella lista delle carte possedute, l'ultima colonna della riga mostrerà il pulsante di scambio. Premendo quest'ultimo, si accede all'interfaccia di scambio in cui sono mostrate sulla sinistra le carte che si possiedono, sulla destra le carte che possiede l'utente con cui vogliamo avviare la trattativa (vedi sezione scambio).

User	Condizione	delete	Scambia
PIPPO Sopravvissuta	x		Scambia

Cerca Acquirenti: Affine a Cerca Proprietari, ma in questo caso viene invece visualizzato chi abbia inserito la carta tra le proprie desiderate; quindi, chi potenzialmente è interessato a uno scambio.

DETTAGLI CARTA – da Deck Builder

Pagina dedicata ad una singola carta, dove ne vengono mostrati tutti i dettagli (relativi al determinato gioco), la condizione, un eventuale commento personale (lasciato al momento dell'aggiunta della carta alla propria collezione) e l'utente proprietario. Con il pulsante 'MODIFICA DECK' si fa ritorno alla schermata precedente di modifica del deck.

Scambi Selvaggi di Carte da Nerd

HOME
MODIFICA DECK

Name:	Fear	Utente:	MARIANO
Types:	Enchantment		
ID:	199		
Rarity:	common		
Is Promo:	0		
Is Reprint:	1		
Has Foil:	1		
Is Alternative:	1		
Is Full Art:	0		
Card Text:	Enchant creature (Target a creature with 0 or more toughness points. If it has 0 toughness, it's destroyed.)		
Artist:	Adam Rex		
Testo Personale:			

Wallpaper:
 Stasis - Seb McKinnon

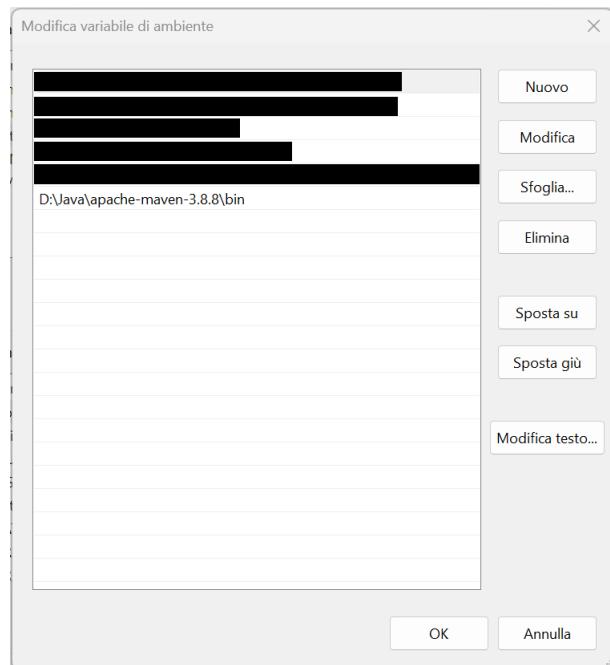
MANUALE DELLO SVILUPPATORE

In questa sezione della documentazione verrà spiegato come scaricare ed eseguire il codice sorgente dell'applicativo; per fare questo verrà usato l'ambiente di sviluppo IntelliJ IDEA di JetBrains nella versione 2023.2.5 ma funzionamenti e comportamenti analoghi possono essere trovati/effettuati anche con altri IDE.

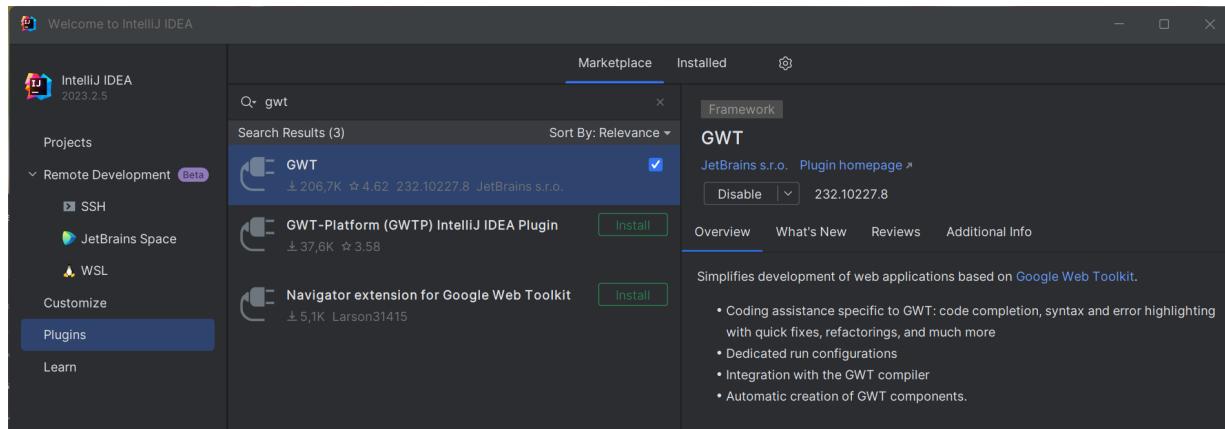
PREREQUISITI

Dopo aver scaricato ed installato dal sito www.jetbrains.com l'IDE di riferimento, ovvero IntelliJ IDEA, sarà necessario scaricare la JDK di Java (utilizzata per questo progetto la seguente: https://download.java.net/java/GA/jdk17.0.2/dfd4a8d0985749f896bed50d7138ee7f/8/GPL/openjdk-17.0.2_windows-x64_bin.zip) da scompattare in una cartella sul sistema.

Dopo di che è necessario andare a scaricare Maven (<https://dlcdn.apache.org/maven/maven-3/3.8.8/binaries/apache-maven-3.8.8-bin.zip>) che andrà scompattato in una cartella ed il suo percorso andrà aggiunto alle variabili di ambiente come da screen sotto.



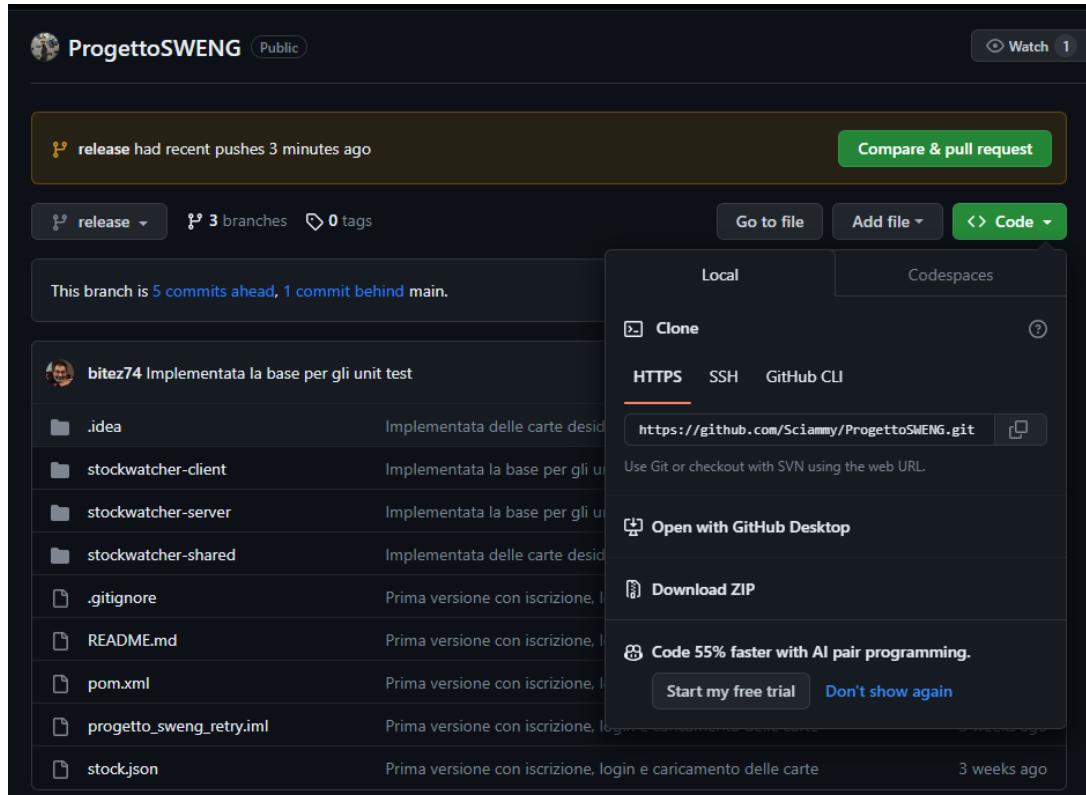
Una volta avviato la prima volta IntelliJ IDEA è necessario andare a scaricare il plugin per GWT come da screenshot riportato qui sotto.



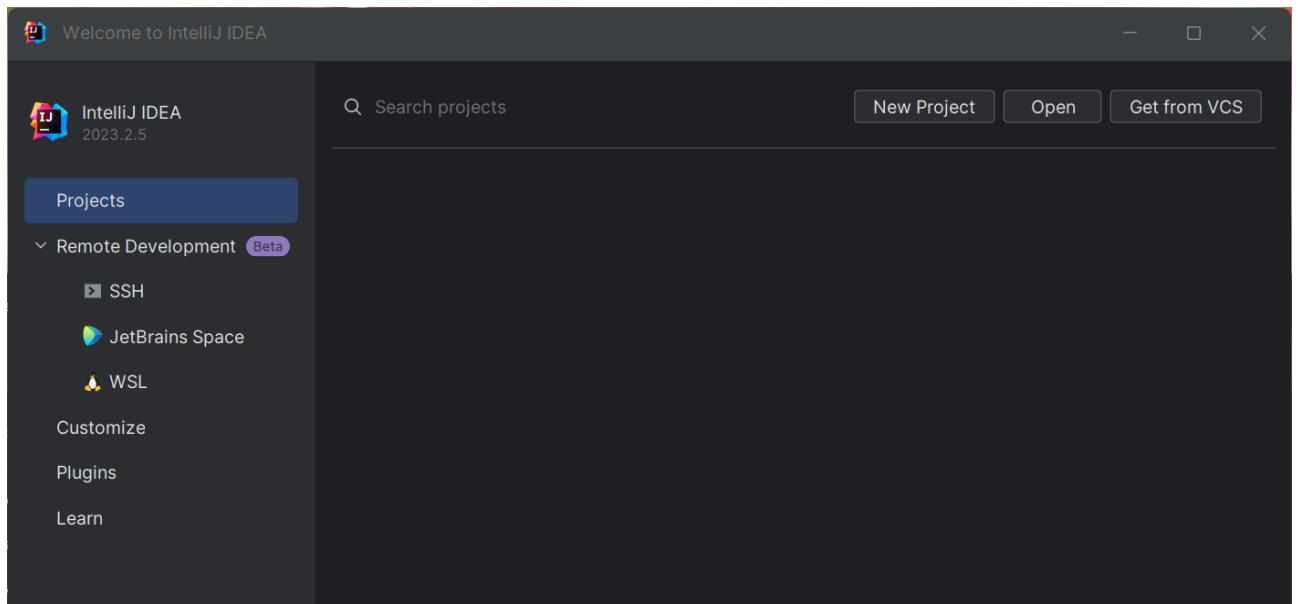
SCARICAMENTO DEL CODICE SORGENTE

Collegarsi al portale di GitHub, effettuare la login con il proprio utente e poi collegarsi al seguente indirizzo: <https://github.com/Sciammy/ProgettoSWENG/tree/release>

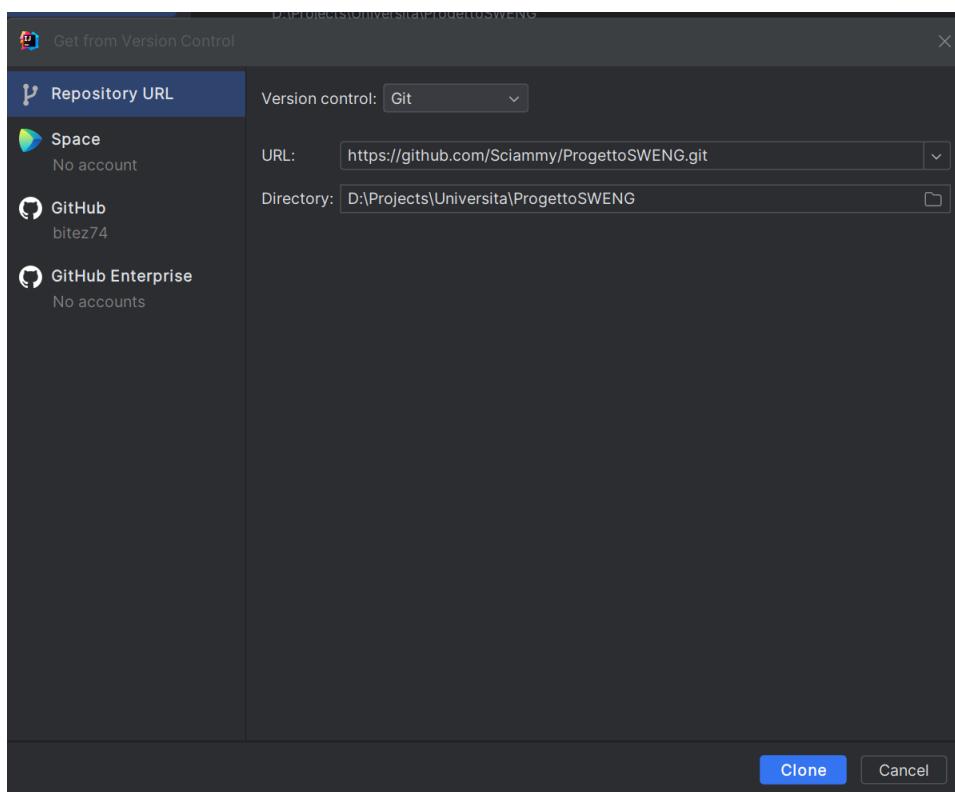
Dalla pagina che apparirà cliccare sul bottone verde <> Code e con il tab HTTPS selezionato cliccare sul bottone coi due fogli in fianco all'url.



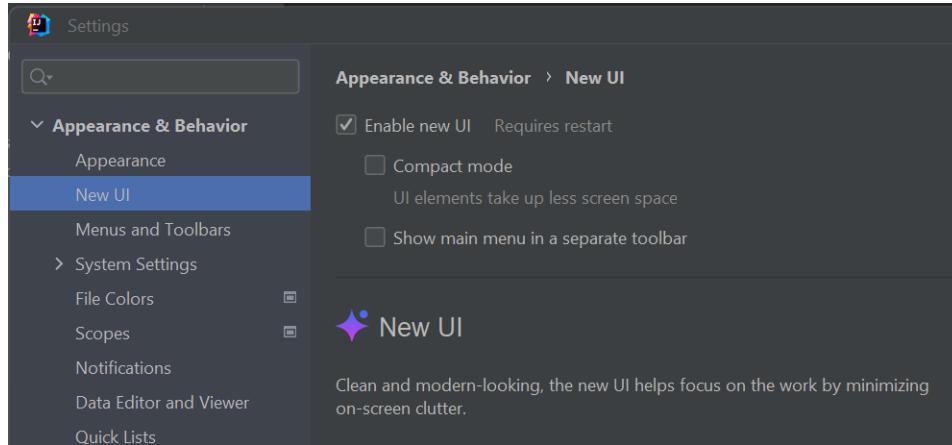
A questo punto dalla finestra di avvio di IntelliJ IDEA, nel tab Project, cliccare sul bottone in alto a destra Get from VCS



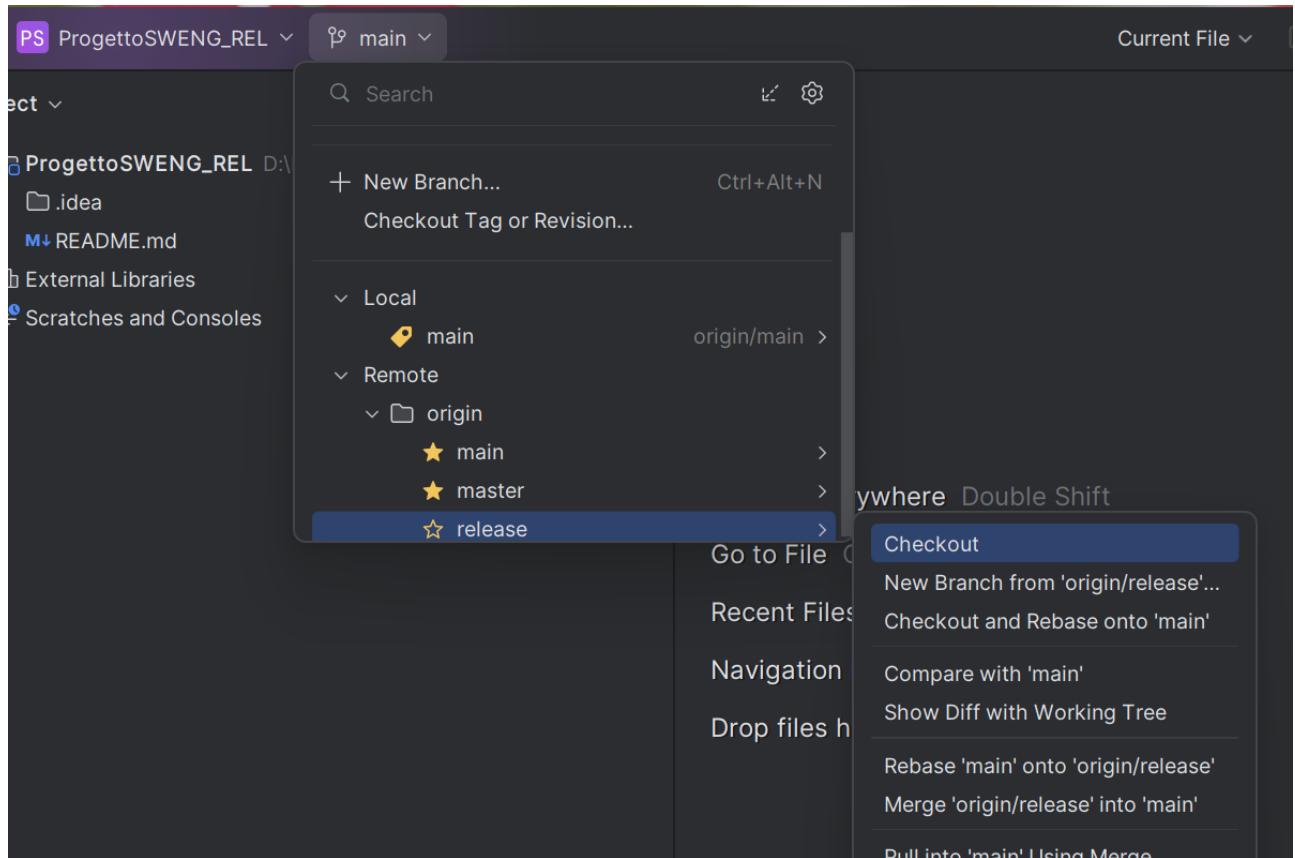
Si aprirà una ulteriore finestra dove incollare l'url copiato dal portale di GitHub e poi andrà premuto il bottone azzurro Clone



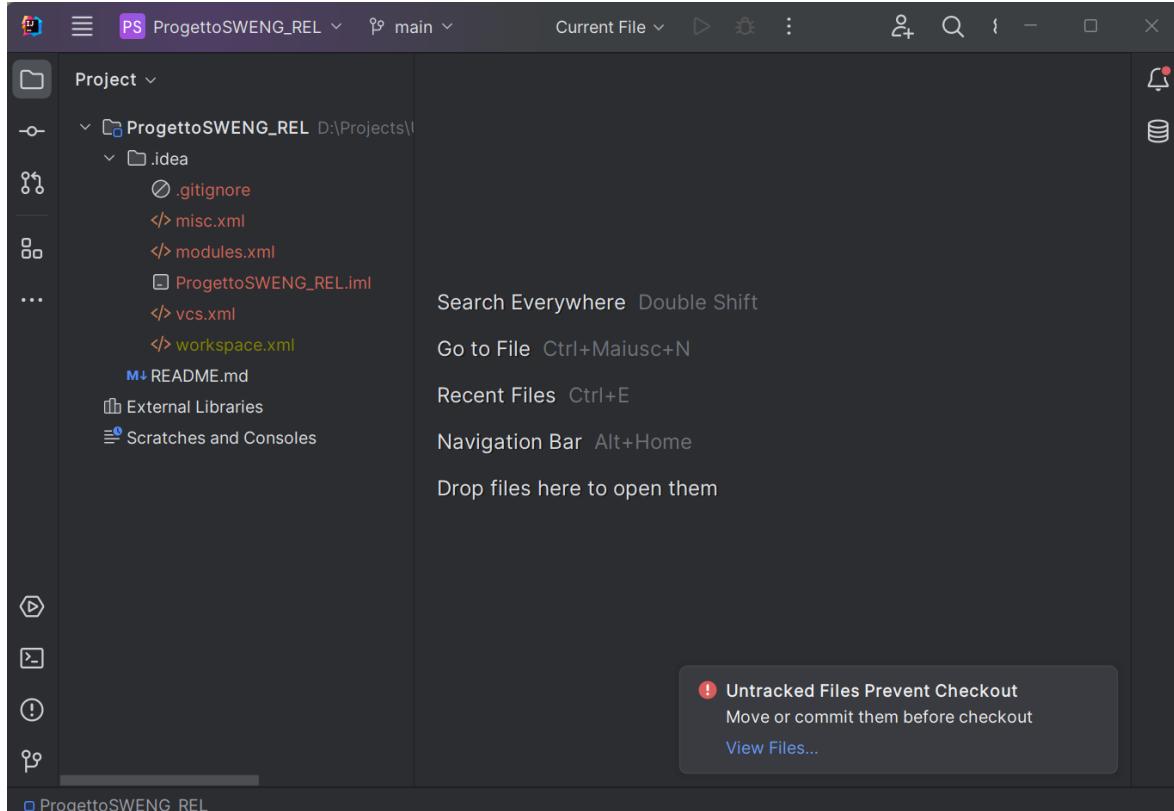
Per passare alla nuova UI di IntelliJ IDEA che semplifica alcune operazioni premere i tasti CTRL+ALT+S e nei Settings selezionare sotto Appearance & Behavior la voce New UI e spuntare il flag Enable new UI dopo di che riavviare l'IDE.



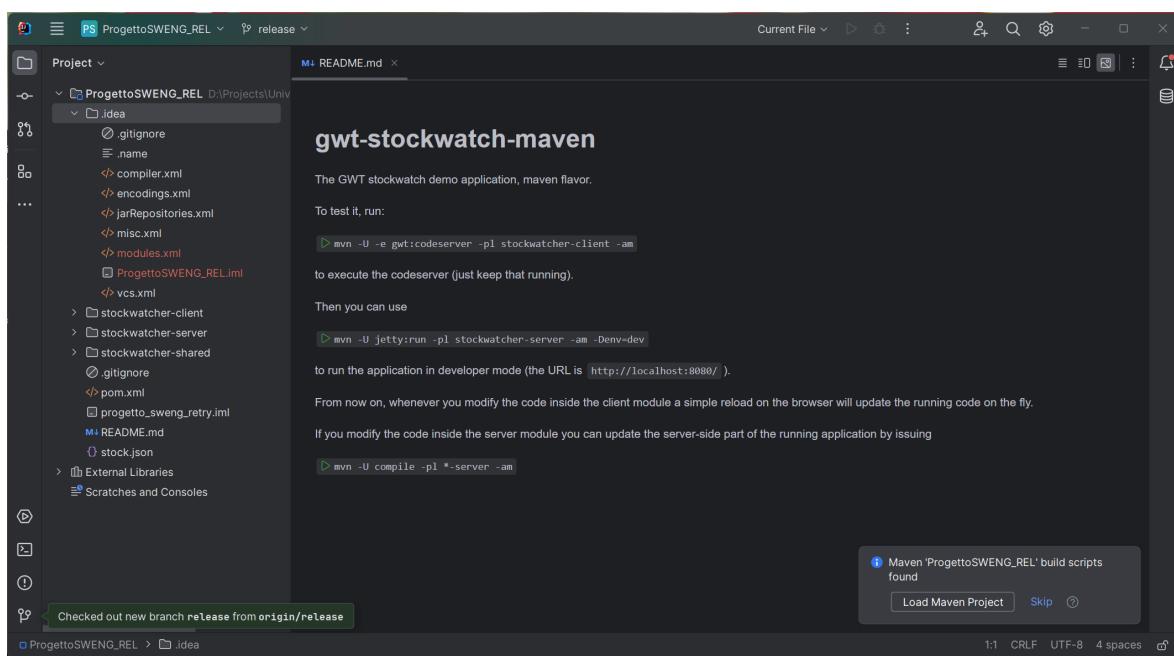
Una volta riaperto il progetto clonato con la nuova interfaccia, dalla tendina in alto che mostra il ramo di GitHub main, scendere fino a release e selezionare Checkout



Se per caso IntelliJ IDEA mostra il seguente errore

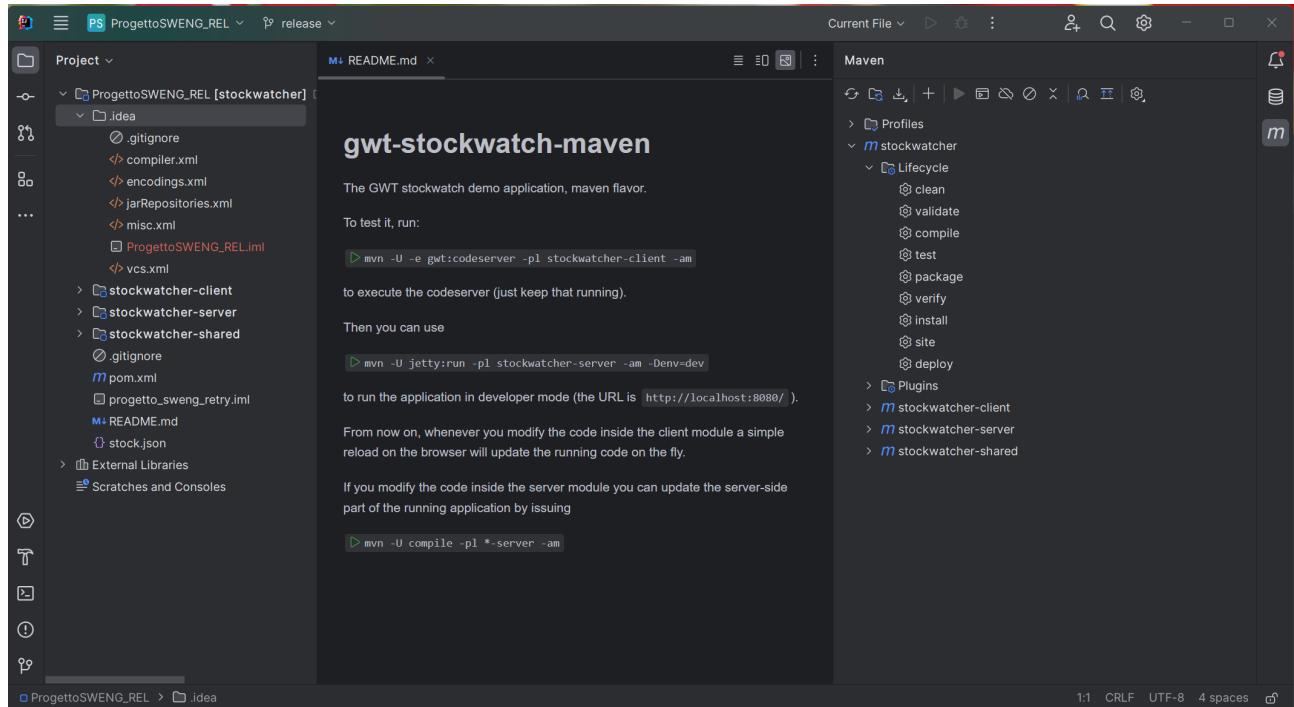


cancellare dal progetto tutti i file colorati in rosso che si vedono nello screen qui sopra e rifare l'operazione di cambio di branch.



Apparirà una finestrella in basso a destra che proporrà di caricare il Maven Project. Cliccare sul bottone ed attendere che completi l'operazione. Apparirà a destra una icona col simbolo della M (di Maven)

COMPILAZIONE ED ESECUZIONE



Cliccare sulla M, aprire la tendina stockwatcher, la tendina Lifecycle, e tenendo premuto il tasto CTRL selezionare le voci clean e package e premere sull'icona play della finestrella di Maven.

Aspettare che Maven proceda alla risoluzione di tutte le dipendenze ed alla creazione degli artefatti.

Una volta completata la creazione degli artefatti si può procedere alla esecuzione del client e del server, semplicemente sfruttando la funzionalità di IntelliJ IDEA che permette di eseguire i relativi comandi Maven di esecuzione dal file README.md visualizzato all'inizio come si può vedere dallo screen

The screenshot shows the IntelliJ IDEA interface with the following components:

- Project Tool Window:** Shows the project structure for "ProgettoSWENG_REL". It includes a "ProgettoSWENG_REL [stockwatcher]" module containing ".gitignore", "compiler.xml", "encodings.xml", "jarRepositories.xml", "misc.xml", "ProgettoSWENG_REL.iml", "vcs.xml", "workspace.xml", "stockwatcher-client", "stockwatcher-server", "stockwatcher-shared", ".gitignore", "pom.xml", "progetto_sweng_retry.iml", "README.md", "stock.json", and "External Libraries".
- Maven Tool Window:** Shows the Maven lifecycle for the "stockwatcher" module. The "Lifecycle" section is expanded, showing "clean", "validate", "compile", "test", and "package" steps. The "package" step is currently selected.
- Run Tool Window:** Shows the run configuration for "stockwatcher [clean,package]". It lists three tasks: "stockwatcher [clean]" (31 sec, 315 ms), "com.google.gwt.s" (4 sec, 865 ms), and "com.google.gwt.s" (19 sec, 384 ms). The output pane shows Maven warnings related to plugin validation issues.
- Code Editor:** Shows the content of the "README.md" file, which provides instructions for running the GWT Stockwatch demo application using Maven.

Una volta avviati client e server basterà aprire un browser e collegarsi all'indirizzo <http://localhost:8080> per utilizzare l'applicativo.