

Programmazione di reti

Lorenzo Signoretti

A.A. 2020 - 21

Indice

1	Introduzione	2
2	Specifiche progetto	3
2.1	Server	3
2.2	Client	3
2.3	Question	3
3	Guida all'utente	4

Capitolo 1

Introduzione

Traccia 3: Sfruttando il principio della CHAT vista a lezione implementate un'architettura client-server per il supporto di un Multiplayer Playing Game testuale. I giocatori che accedono alla stanza sono accolti dal Master (server) che assegna loro un ruolo e propone loro un menu con tre opzioni, due delle quali celano una domanda mentre la terza è l'opzione trabocchetto. Se sceglie l'opzione trabocchetto viene eliminato dal gioco e quindi esce dalla chat. Se seleziona invece una delle domande e risponde correttamente al quesito acquisisce un punto, in caso contrario perde un punto. Il gioco ha una durata temporale finita; il giocatore che al termine del tempo ha acquisito più punti è il vincitore.

Capitolo 2

Specifiche progetto

Il progetto si pone come obbiettivo di creare un chat game che consenta a più giocatori di sfidarsi su rete LAN
Si basa su tre file: server, client e question.

2.1 Server

Rappresenta il lato server.
Esso si occupa di gestire tutti gli utenti e le fasi di gioco.
Inizializza gli utenti, assegna un ruolo, consegna le domande, verifica le risposte e che non sia finito il tempo

2.2 Client

Riguarda il lato client e viene utilizzato da uno o più utenti per poter interagire con il server.
Si occupa anche della parte grafica del gioco

2.3 Question

Si occupa di contenere tutte le domande, le risposte e i ruoli.
Possiede una funzione che ritorna un ruolo scelto in modo casuale

Capitolo 3

Guida all'utente

Per poter eseguire il gioco basterà avviare il file server e successivamente in un altro terminale client.

Si aprirà una finestra che ci spiega il funzionamento del gioco. Per poter giocare in più giocatori sarà sufficiente avviare più client.

Una volta che il gioco verrà avviato ogni giocatore viene dovrà digitare un nickname. Gli sarà attribuito un ruolo casuale.

Al primo utente verrà chiesto di inserire il numero di giocatori.

Verrà chiesto di inserire un numero a scelta fra determinati valori.

Se il giocatore casca nel tranello ha perso e verrà disconnesso dal client.

Si aspetta che tutti i giocatori siano connessi, successivamente inizieranno ad apparire domande diverse a ciascun giocatore.

Per ogni risposta esatta si guadagna un punto, per ogni errata se ne perde uno.

Alla fine del tempo la partita finisce e si conclama il vincitore. In caso di parità essa verrà notificata ma non si sapranno i nomi dei giocatori. I client vengono disconnessi automaticamente.