

Studio di Fattibilità

Contesto del Progetto

Il progetto mira a sviluppare un'applicazione in C# Console per giocare al Tris, ospitata da un server SQLite, consentendo la connessione di due client. La realizzazione di un gioco del Tris tramite console richiede una struttura solida e l'implementazione di una logica di gioco funzionale. Il sistema deve gestire le connessioni dei client al server SQLite, garantendo l'interazione fluida tra i giocatori.

Analisi della Fattibilità

Aspetti Tecnici

- **Sviluppo in C# Console:** È fattibile realizzare un'interfaccia di gioco tramite la console. L'interazione testuale potrebbe limitare l'esperienza utente, ma consente l'implementazione delle regole del Tris.
- **Server SQLite:** È possibile ospitare i dati di gioco in un server SQLite. Questo assicura la persistenza dei dati dei giocatori e delle partite.
- **Connessione Client-Server:** È fattibile stabilire connessioni tra due client e il server SQLite. L'implementazione richiederà la gestione delle richieste e delle risposte per il gioco.

Complessità del Gioco

- **Implementazione del Tris:** La logica del Tris richiede la gestione delle mosse, la verifica delle condizioni di vittoria e la visualizzazione della griglia di gioco. La complessità dell'algoritmo è moderata.

Interfaccia Console e Utilizzo Client

- **Usabilità Console:** L'interfaccia testuale potrebbe limitare l'usabilità e l'esperienza dell'utente. Tuttavia, l'implementazione delle funzionalità di gioco è possibile.
- **Gestione Connessioni Client:** Gestire le connessioni e le azioni dei client richiede una solida gestione delle richieste e delle risposte.

Pianificazione e Risorse

Risorse Necessarie

- **Sviluppatori C#:** Sono richieste competenze in C# per lo sviluppo del gioco e la gestione del server SQLite.
- **Tempo di Sviluppo:** La programmazione e il testing richiederanno tempo, stimato in base alla complessità delle funzionalità.

Pianificazione

- **Fase di Sviluppo:** Suddivisione del lavoro per la creazione del gioco, l'implementazione del server SQLite e la gestione delle connessioni.
- **Testing e Ottimizzazione:** Verifica della stabilità del gioco, identificazione e correzione di bug eventuali.