Progetto Magic 2017-2018 Fortunelli Martina – Perri Damiano

Lato: Java-Drools

1. Gestione delle abilità:
   1. E’ stata realizzata la classe .java “Ability”. Ogni abilità presente nella carta è un’istanza della classe Ability, le carte contengono una LinkedList di ability, una per ogni faccia della carta.

La classe contiene le caratteristiche principali di una abilità: booleani per definire il tipo (static triggered activated spell), booleano se è targetted, booleano se è un as a sorcery, il testo dell’abilità, keywordAbility, loyaltyAbility

Generati i relativi metodi get, set, tostring, hash, equals

Inserita funzione setManaCostSymbols per il costo del mana di ogni abilità.

* 1. Ogni abilità creata viene controllata all’inizio del gioco, starting stage, settando tutte le variabili con il parsing del testo, seguendo le rispettive regole

Inoltre vengono settate anche alcune keyword ability: Equip, Fortify ed Enchant

* 1. Creazione di un’ulteriore classe .java “AbilityOnTheStack” figlia di MagicObject. Contiene le stesse proprietà della classe Ability con aggiunta di owner, controller e source (la carta che contiene Ability corrispondente) e idStack.

Le ability on the stack vengono costruite solo quando viene lanciata la regola che permette di attivare le abilità.

1. Gestione Target
   1. Gestione dei target per quanto riguarda le spell (Aura) vengono proposti i target possibili presenti in tutte le aree del tipo voluto (settato precedentemente all’inizio del gioco).

Vengono gestiti target di tipo: magicobject, player, zone.

* 1. Gestione dei target per quanto riguarda le abilità attivate allo stesso modo delle spell

1. Lancio di Abilità
   1. Gestione dell’attempt di Activated Ability prendendo le abilità presenti nel battlefield e proposte al player, gestione dell’attivazione secondo le rispettive regole (come sulla cast delle spell).
   2. Gestione del pagamento del costo delle abilità attivate solo del mana.

REGOLE MODIFICATE/AGGIUNTE:

Riconoscere activated-ability

Rule 112.3b

Riconoscere triggered-ability

Rule 112.3c

Riconoscere targetted-ability

Rule 114

Per generare il mana con il tap delle terre:

Rule 116.1d, Rule 116.1d answearHandler

Per la gestione dei target delle spell:

Rule 601.2c fasi, Rule 601.2cfase1, Rule 601.2cfase2, Rule 601.2h

Per riconoscere le diverse parti delle activated ability, costo-effetto-istruzioni:

Rule 602.1

Per l’attivazione delle abilità e gestione dei target delle abilità:

Rule 602.2, Rule 602.2a answearHandler, Rule 602.2 fasi , Rule 602.2cfase1, Rule 602.2cfase2, Rule 602.2f, Rule 602.2g, Rule 602.2g answearHandlerNo, Rule 602.2g answearHandlerMultiple, Rule 602.2h, Rule 602.2h answearHandler & 602.2i

Per riconoscere le diverse parti delle triggered ability:

Rule 603.1

Per riconoscere le manaAbility

Rule 605.1a

Per riconoscere le loyalty ability

Rule 606.1

Controllo delle spell con target (aurea) per implementare la diversa risoluzione, devono completare Pietro e Nicola

Rule 608.3, Rule 608.3a

Per riconoscere le tre keyword ability: enchant, equip, fortify

Rule 702.5a, Rule 702.6a, Rule 702.66a

Per riconoscere le abilità as a sorcery

Rule sorcery

LatoClient: Javascript-HTML

1. Spostata la console in alto nell’HTML
2. Inserita la classe .css per colorare i bordi delle carte a seconda del proprietario della carta. Inserito un “pallino” per indicare il proprio colore ed anche un riquadro intorno al nome del player.

Il tutto inserito dinamicamente nel .js

1. Inserita la rappresentazione del target tramite una freccia (linea+triangolo) nel .js e relativa classe .css
2. Gestione degli id univoci nell’HTML per ogni oggetto inserito nell’interfaccia
3. Salvataggio nella locale del browser di alcune informazioni relative ai dati scaricati da normandy (vedere la funzione per il download delle immagini)