

Manuale Utente

Progetto

STEAM Who?

Uso del sito web per il gioco

Di seguito la spiegazione di come usare il sito per iniziare a giocare

Scelta del personaggio

STEAM Who?

Scegli un personaggio Clicca per scegliere

- Albert Einstein
- Marie Curie
- Ada Lovelace
- Leonardo da Vinci
- Elon Musk
- Katherine Johnson
- Stephen Hawking
- Margaret Hamilton
- Alan Turing
- Hedy Lamarr
- Steve Jobs
- Galileo Galilei
- Rosalind Franklin
- Tim Berners-Lee
- Nikola Tesla
- Grace Hopper
- Jane Goodall
- Richard Feynman
- Sally Ride
- John von Neumann
- Blaise Pascal

Visualizzazione informazioni

STEAM Who?

Scegli un personaggio: John von Neumann



John von Neumann
Matematico e fisico ungherese naturalizzato americano

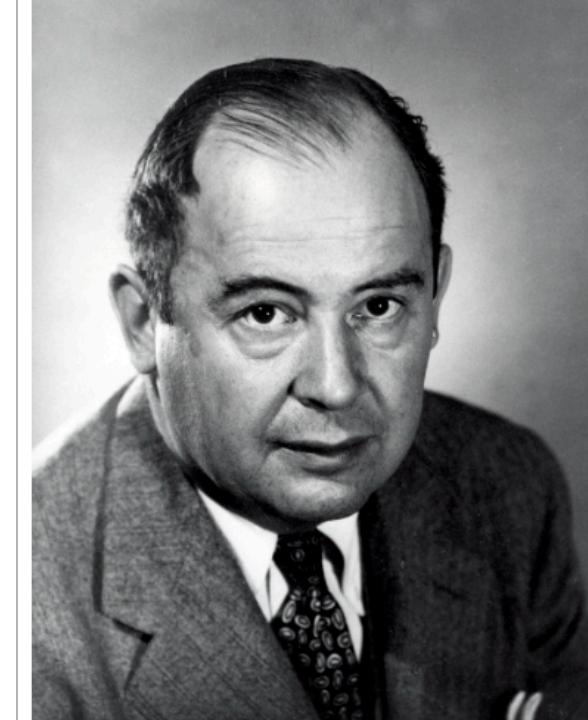
Informazioni su John von Neumann:
scienziato: no
ingegnere: no
matematico: si
artista: no
informatico: si
vivente: no

Inizia Gioco

Inizio del gioco

STEAM Who?

Scegli un personaggio: John von Neumann



John von Neumann
Matematico e fisico ungherese naturalizzato americano

Informazioni su John von Neumann:
scienziato: no
ingegnere: no
matematico: si
artista: no
informatico: si
vivente: no

Indovina il personaggio

Il tuo personaggio ha lavorato nel campo della scienza?

Si No

Creazione Pagina HTML

Durante la fase iniziale del progetto, è stata creata la pagina HTML, impostando le sezioni necessarie più tardi durante la programmazione in JavaScript
Possiamo suddividere la pagina HTML in due sezioni, quella di scelta e quella di gioco.

Scelta

Scelta del personaggio con menu a tendina → Informazioni relative al personaggio scelto

```
36 | <!-- scelta iniziale -->
37 | <label for="menuPersonaggi">Scegli un personaggio: </label>
38 | <select name="menuPersonaggi" id="menuPersonaggi" required>
39 |   <option value="" disabled>Clicca per scegliere</option>
40 | </select>
41 |
42 | <br />
43 |
44 | <!-- informazioni personaggio scelto -->
45 | <div id="personaggioScelto">
46 |   <img id="personaggioImg" src="" alt="" />
47 |   <div>
48 |     <h3 id="personaggioNome"></h3>
49 |     <p id="personaggioBio"></p>
50 |     <p id="personaggioProprietà"></p>
51 |     <label for="startButton" id="labelWarn"> Se Inizi di nuovo il gioco ricomincerai da capo</label>
52 |     <button id="startButton" onclick="mostraDomanda(true)">Inizia Gioco</button>
53 |
54 | </div>
55 | </div>
```

Gioco

Impostazione della parte del gioco con paragrafo delle domande e bottoni (Si/No) di risposta

```
60 | <!-- indovina -->
61 | <div class="nascosti">
62 |   <h3 class="">Indovina il personaggio</h3>
63 |   <p id="domanda" class="">domanda</p>
64 |   <button class="bottoni nascosti" onclick="risposta(true)">Si</button>
65 |   <button class="bottoni nascosti" onclick="risposta(false)">No</button>
66 |
67 | </div>
68 | </body>
```

Trovare i personaggi e scegliere le domande

I personaggi indovinabili e le domande, sono salvati nei rispettivi file della cartella rinominata “data”. I file js presenti in questa cartella memorizzano liste di array di oggetti

I personaggi contengono una serie di informazioni base relative alla propria identità e professione. Queste informazioni sono gestite dal programma, insieme alle domande, e aiutano nel filtrare i personaggi durante la fase di indovinello.

Sono presenti anche domande extra speciali per ogni personaggio, in caso il sistema dovesse finire la lista di domande con più personaggi con le stesse caratteristiche

Pseudocodifica

Una copia della pseudocodifica è
presente nel file “pseudocodifica.txt”
nella cartella del progetto

INIZIALIZZA variabili:
personaggiFiltrati ← copia della lista completa dei personaggi
contaDomanda ← 0
pDomanda ← riferimento al paragrafo DOM che mostra la domanda

AL CARICAMENTO DELLA PAGINA:
- Assegna pDomanda all'elemento con id "domanda"
- Popola il menu a tendina con i nomi dei personaggi
- Aggiungi un listener che rileva il cambio del personaggio selezionato

FUNZIONE mostraDomanda(reset):
SE reset è vero:
- ~~Resetta~~ il conteggio delle domande
- Reimposta personaggiFiltrati con tutti i personaggi

- Mostra la domanda corrente (basata su contaDomanda)
- Nasconde il bottone "start"
- Nasconde eventuali avvisi
- Mostra tutti gli elementi con classe "nascosti"

FUNZIONE sceltaPersonaggio(nome):
- Trova il personaggio corrispondente al nome selezionato
- Mostra la sua immagine, descrizione e proprietà (scienziato, ingegnere, ecc.)
- Mostra il pannello con le informazioni
- Se il gioco è già iniziato o sono stati filtrati dei personaggi, mostra un avviso
- ~~Resetta~~ la conta delle domande

FUNZIONE deleteButtons():
- Nasconde tutti i bottoni con classe "bottoni"

FUNZIONE risposta(rispostaUtente):
- Legge la domanda corrente (target e id se è speciale)

SE è una domanda speciale:
- Se risposta è "sì", filtra per il personaggio con nome === id
- Se risposta è "no", esclude quel personaggio

ALTRIMENTI:
- Filtra l'elenco tenendo solo i personaggi che hanno la proprietà target === rispostaUtente

contaDomanda aumenta di 1

SE rimane 1 solo personaggio:
- Mostra che il personaggio è stato indovinato
- Nasconde i bottoni

SE non rimane nessun personaggio:
- Mostra messaggio "Non conosco questo personaggio"
- Nasconde i bottoni

SE ci sono ancora domande:
- Mostra la domanda successiva

ALTRIMENTI (esaurite le domande e più personaggi):
- Crea nuove domande speciali per ogni personaggio rimasto
- Aggiunge queste domande alla lista
- Mostra una nuova domanda