

# 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 | </div>
54 </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="">Indovino 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 | </div>
67 </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)
    - Nascondi il bottone "start"
    - Nascondi 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
```