

PROGETTO PROGRAMMAZIONE JAVA

Gioco di carte: 7 e mezzo

Anno Accademico 2017-2018

ANALISI

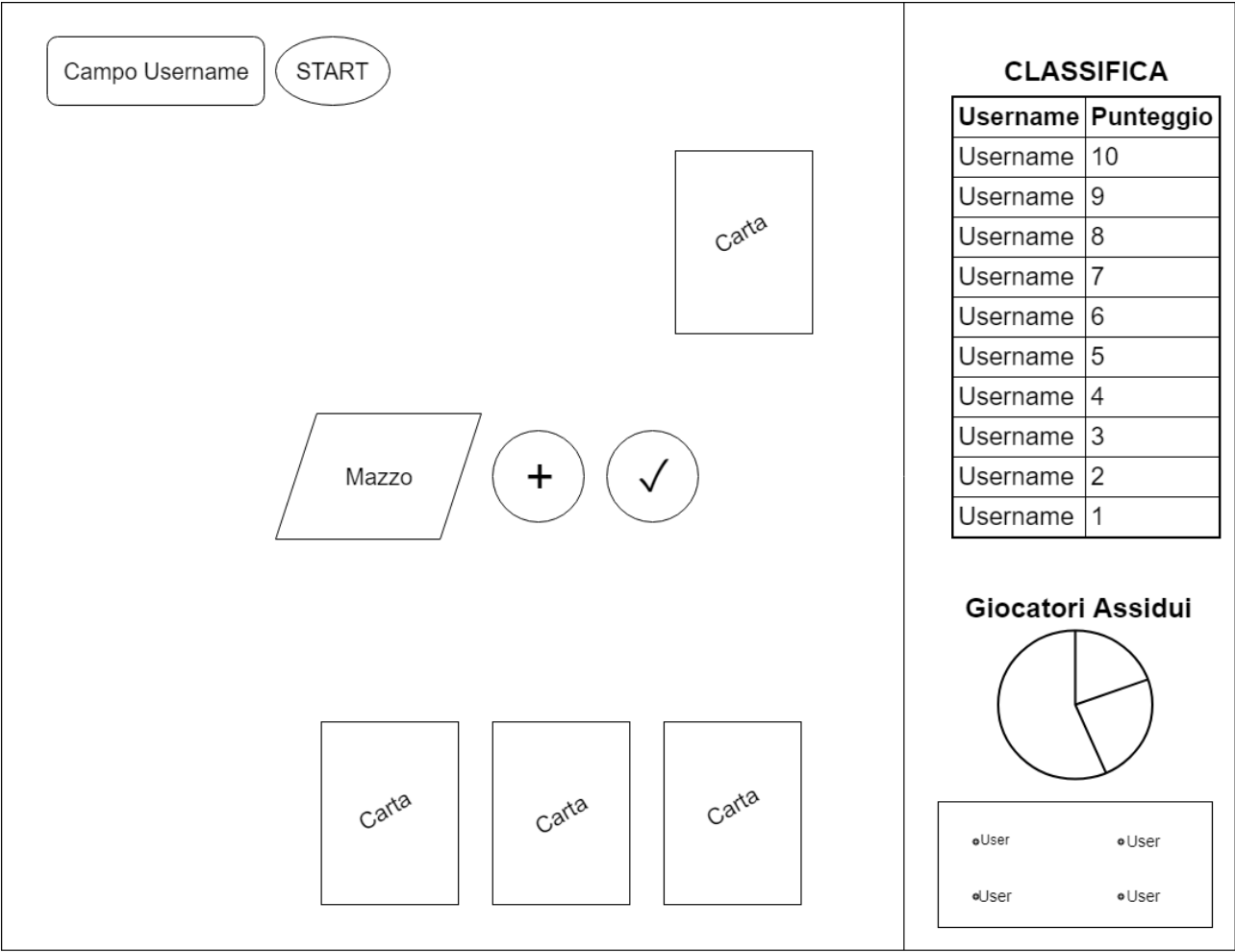
Gioco di carte: 7 e mezzo

Il progetto consiste nella realizzazione del celebre gioco di carte *7 e mezzo*, in cui il giocatore (l'utente) sfida il mazziere (il computer).

Il progetto è composto da:

- Server: non ha interfaccia e si occupa di ricevere e conservare i dati delle partite;
- Client: ha interfaccia e serve a realizzare il gioco effettivo, la tabella delle classifiche e il diagramma a torta.

MOCKUP



Vista Dinamica

1. All'avvio dell'applicazione, il sistema visualizza l'username dell'ultimo giocatore e lo stato dell'eventuale gioco non finito in precedenza, se l'ultimo accesso dell'utente risale a meno di 5 ore.
2. L'utente inserisce il suo username, se non è già stato inserito automaticamente all'avvio, e poi preme il tasto START.
3. Il Sistema mostra una carta scoperta all'utente e una carta coperta al mazziere.
4. A questo punto l'utente sceglie se ricevere una o più carte in più cliccando il pulsante + oppure fermarsi pigliando il pulsante ✓.
IF Il Giocatore ha superato il punteggio di 7 e mezzo **THEN**
 Il Mazziere ha vinto.
ELSE
 WHILE Il punteggio del Mazziere è inferiore a quello del giocatore **THEN**
 Il Mazziere riceve una nuova carta coperta.
 IF Il Mazziere supera 7 e mezzo **THEN**
 Il Mazziere perde e vince il Giocatore.
 Vengono mostrate le carte del mazziere.
 ELSE IF Il Mazziere supera il Giocatore **THEN**
 Il Mazziere vince.
 Vengono mostrate le carte del mazziere.
5. L'username, il punteggio del giocatore e del mazziere e l'esito della partita vengono archiviati.
6. Dopo 5 secondi, il Sistema rimuove tutte le carte mostrate all'utente e al mazziere.
7. L'utente può pigiare il pulsante START per iniziare a giocare nuovamente.

Cache Locale

Alla chiusura della finestra di gioco, verrà salvato nella cache l'username dell'ultimo giocatore e lo stato dell'eventuale gioco in corso.

All'avvio dell'applicazione, se l'utente ha chiuso l'applicazione non più di 5 ore precedentemente, viene ripristinato lo stato del gioco del rispettivo utente.

Archivio

Il Sistema archivia alla fine di ogni gioco:

1. L'username del giocatore
2. Il punteggio finale del giocatore
3. Il punteggio finale del mazziere

File di Log in XML

Viene inviata una riga di log per i seguenti eventi.

1. Avvio dell'applicazione ("AVVIO")
2. Pressione dei pulsanti "START", "STAI", "PRENDI"
3. Chiusura dell'applicazione ("TERMINA")

La riga di log contiene: nome dell'applicazione, indirizzo IP del client, data-ora corrente e l'etichetta associata all'evento.

File di Configurazione XML

All'avvio dell'applicazione, il Sistema legge dal file di configurazione i seguenti dati:

- font, dimensioni e colore background;
- stile della classifica e del diagramma a torta
- numero massimo di utenti mostrati nella classifica
- giorni da considerare all'indietro per prelevare i dati per la classifica e per il diagramma a torta
- IP e porta del database
- IP e porta del server di log