Limongelli Marco Andrea

4IB

8 febbraio 2018

Analisi Solitario

**IL GIOCO**

Si gioca con 40 carte che si dispongono in 9 carte coperte per fila su 4 righe e si tengono da parte le 4 carte rimaste. Ogni fila è destinata ad un seme diverso (es. fila1=>quadri, fila2=>picche, fila3=>cuori e fila=>fiori). Si prende una carta dalle 4 tenute da parte e la si posiziona al suo posto di pertinenza numerico e per seme. In presenza di un 10 (o di un re) lo si dispone di fianco ai 9 e si prende un'altra carta dal tallone di partenza. Quando tutti i 10 sono sistemati scoperti al loro posto, il gioco s'interrompe. Le carte rimaste coperte vengono scoperte. Se ognuna è al proprio posto (cioè se alla fine si è davanti alla disposizione completa e ordinata delle carte su 4 file) il solitario è riuscito.

**REALIZZAZIONE**

Il programma si compone principalmente di due classi: Gestore e Grafica. La classe gestore si occupa della gestione degli eventi e degli scambi tra carte oltre a posizionare le carte ad inizio gioco ed alla fine decretare il risultato. La classe Grafica, invece, si occupa di rappresentare graficamente il gioco, con gli scambi di carte ecc.

|  |
| --- |
| **GESTORE** |
| - matriceGioco: boolean[][]  - mazzo: Mazzo |
| + Gestore(): void  - inizializzaMatrice(): void  - isVittoria(): boolean  - scambiaCarta(): void |

|  |
| --- |
| **GRAFICA** |
| - tabella: table |
| - creaTabella(): void  - posizionaCarta(): void  - scopriCarte(): void |

|  |
| --- |
| **GIOCO** |