

PLAYER 1



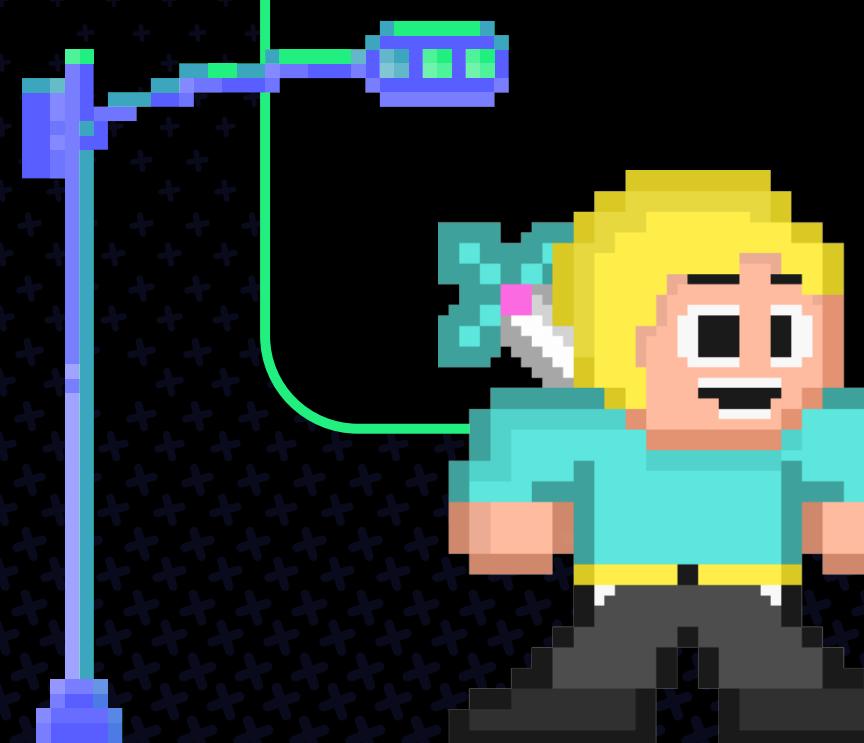
HIGHSCORE 2500



PLAYER 2

BOMBERMAN GAME!

START



PROGETTO DI TECNOLOGIA 5[^]BINFO
DISANTI / EL MELLALOU

MENU

01

07

12



DESCRIZIONE GIOCO

◆ SPIEGAZIONE



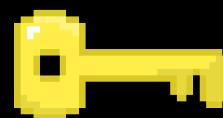
BOMBERMAN È UN VIDEOGIOCO MULTIPLAYER CHE PERMETTE AI GIOCATORI DI SFIDARSI IN UN'ARENA.



ELIMINA AVVERSARI CON ABILITÀ E BOMBE, NAVIGANDO IN INTRICANTI LABIRINTI PER LA VITTORIA.



I PERSONAGGI DOVRANNO PIZZARE DELLE BOMBE, DISTRUGGE I BLOCCHI ED ELIMINARE GLI AVVERSARI.



L'OBBIETTIVO DEL GIOCO È UCCIDERE TUTTI I GIOCATORI PRESENTI NELLA MAPPA.

COME ABBIAMO LAVORATO?



PER LA CREAZIONE DEL GIOCO ABBIAMO UTILIZZATO UNA COMUNICAZIONE TCP TRA IL CLIENT E IL SERVER.



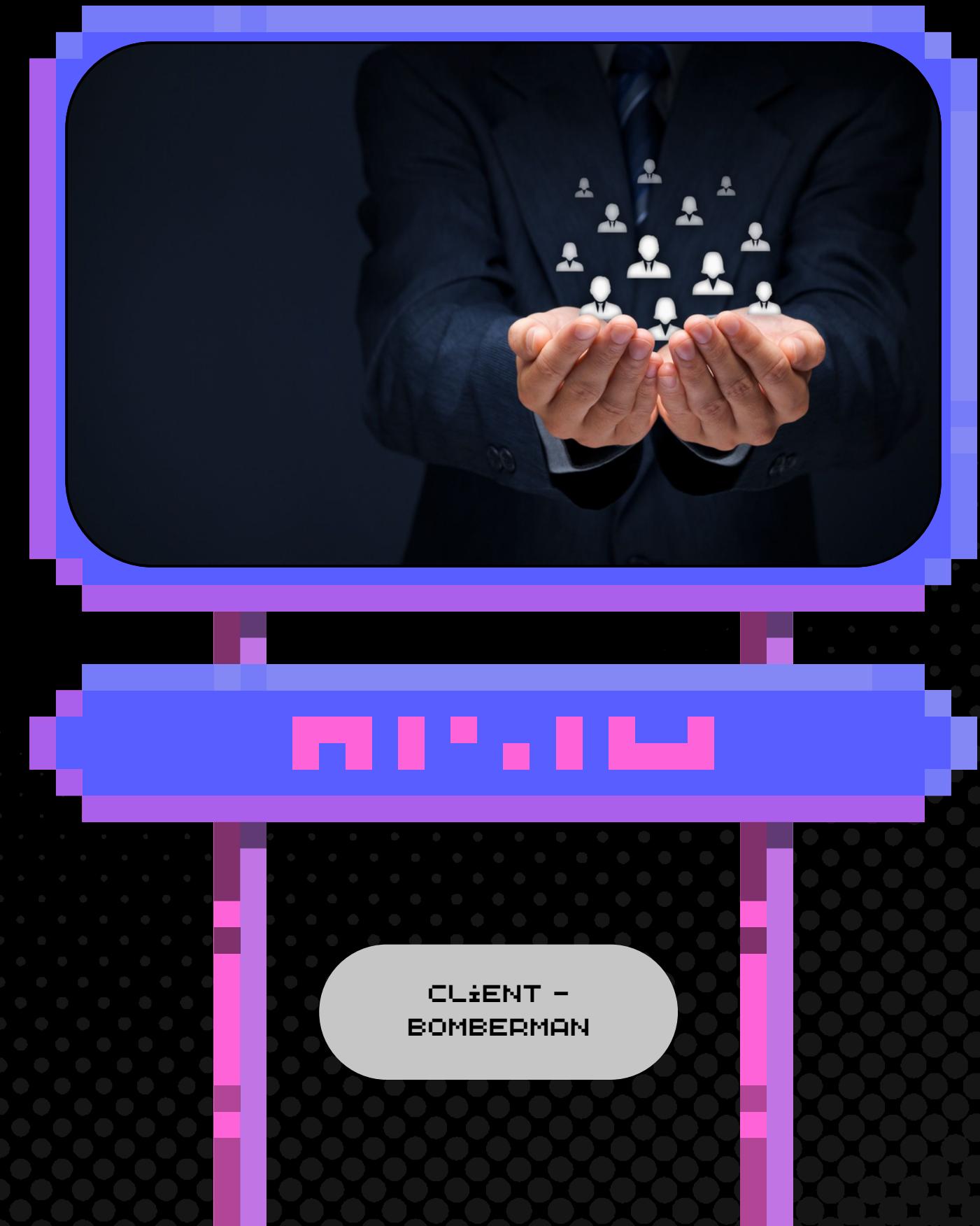
NEL CONTESTO DEL NOSTRO PROGETTO, ERAVAMO IN DUE E ABBIAMO SUDDIVISO I COMPITI, IMPEGNANDOCI CIASCUNO A COMPLETARE LE PROPRIE RESPONSABILITÀ.



IL CLIENT

LA PARTE CLIENT DI BOMBERMAN GESTISCE LA CONNESSIONE AL SERVER, INVIA E RICEVE MESSAGGI PER AGGIORNARE LO STATO DI GIOCO, E GESTISCE LA VISUALIZZAZIONE GRAFICA ATTRAVERSO LE CLASSI:

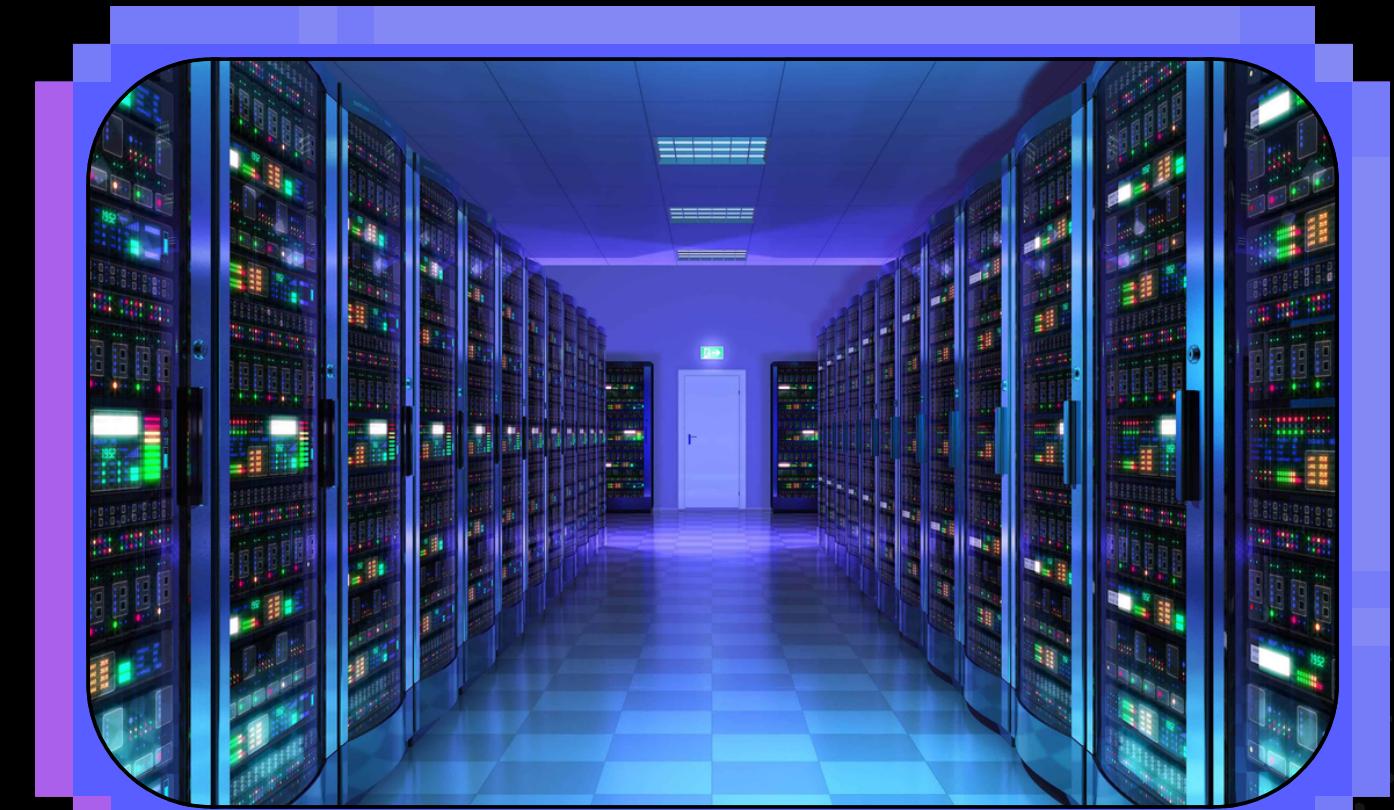
- **CLIENT**
- **CLIENTVIEW**
- **MAP**.
- LA CLASSE **MENU** GESTISCE IL MENU PRINCIPALE, MENTRE LE FINESTRE **VICTORYWINDOW** E **DEFEATWINDOW** MOSTRANO IL RISULTATO DELLA PARTITA.
- IL CLIENT INTERAGISCE CON IL SERVER TRAMITE UNA COMUNICAZIONE TCP, GESTISCE GLI INPUT DEL GIOCATORE, E VISUALIZZA DINAMICAMENTE GLI ELEMENTI DI GIOCO.



IL SERVER

IL SERVER ACCETTA CONNESSIONI DAI GIOCATORI, ASSEGNA LORO UN'IDENTITÀ UNICA E GESTISCE IL POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI SULLA MAPPA DI GIOCO.

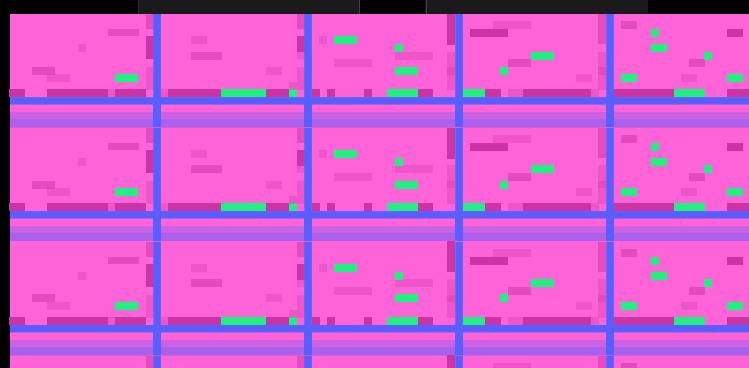
- LA CLASSE **GAME** GESTISCE LO STATO DEL GIOCO, INCLUSI I GIOCATORI, LE BOMBE E LO STATO DI GIOCO.
- LA CLASSE **GESTIONEBLOCCHI** GESTISCE LA DISPOSIZIONE E LA RIMOZIONE DEI BLOCCHI SULLA MAPPA.
- I THREAD **THREADGIOCATORE** GESTISCONO LE COMUNICAZIONI CON I SINGOLI GIOCATORI, MENTRE I THREAD **THREADBOMBA** GESTISCONO IL COMPORTAMENTO DELLE BOMBE.
- L'INVIO E LA RICEZIONE DI MESSAGGI TRA SERVER E CLIENT SONO GESTITI DALLA CLASSE **SERVERSENDER**.



AI.1.1

SERVER -
BOMBERMAN

PLAYER 1



PEZZI DI CODICE/SIMULAZIONE

```
1 import java.util.List;
2
3 public class ClientView {
4
5     public static void drawField(Graphics g) {
6         for (int i = 0; i < Map.WIDTH; i++) {
7             for (int j = 0; j < Map.HEIGHT; j++) {
8                 drawBlock(g, i, j, Map.GRASS_IMAGE);
9             }
10        }
11    }
12 }
13
14 public static void drawBlocks(Graphics g, List<String> blocks, String imagePath) {
15     for (String s : blocks) {
16         String[] blockData = s.split(";");
17         if (blockData.length == 3) {
18             int x = Integer.parseInt(blockData[0].trim());
19             int y = Integer.parseInt(blockData[1].trim());
20             drawBlock(g, x, y, imagePath);
21         }
22     }
23 }
24 }
```

```
5 import java.net.Socket;
6
7 public class Server {
8     public static final int WIDTH = 17;
9     public static final int HEIGHT = 13;
10    public static final int BLOCK_SIZE = 40;
11
12    public static void main(String[] args) {
13        Game gm = new Game();
14        GestioneBlocchi gb = new GestioneBlocchi();
15
16        try {
17            ServerSocket serverSocket = new ServerSocket(5000);
18            System.out.println("Server avviato. In attesa di connessioni...");
19
20            for (int i = 0; i < 2; i++) {
21                Socket socket = serverSocket.accept();
22                System.out.println("Connessione accettata da: " + socket);
23
24                int playerId = gm.size() + 1;
25                Giocatore player;
```



MENU



**FINE
PRESENTAZIONE**