

PLAYER 1



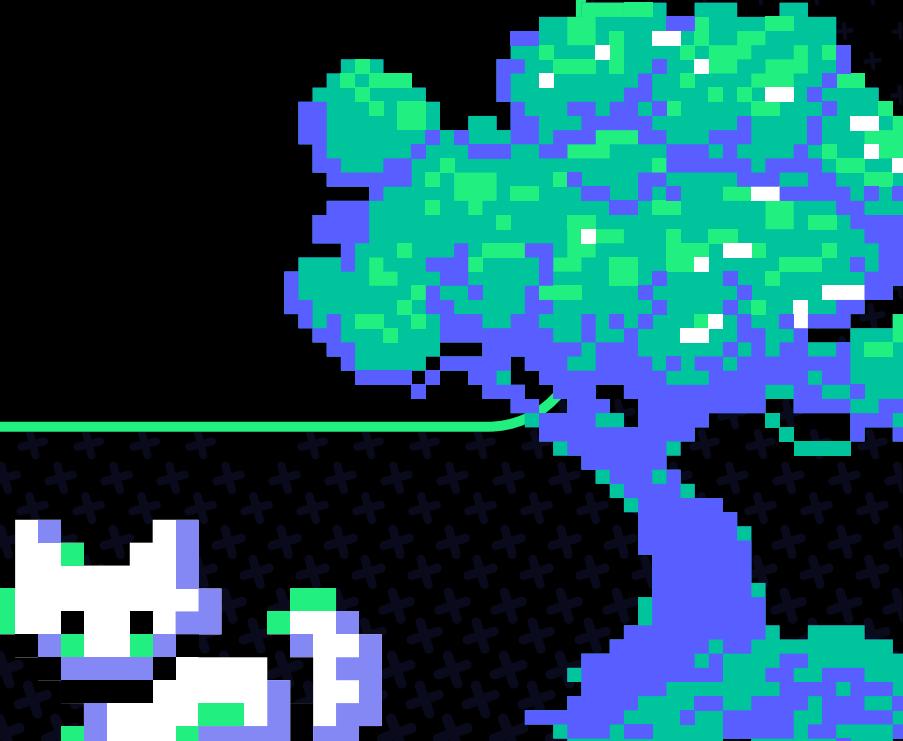
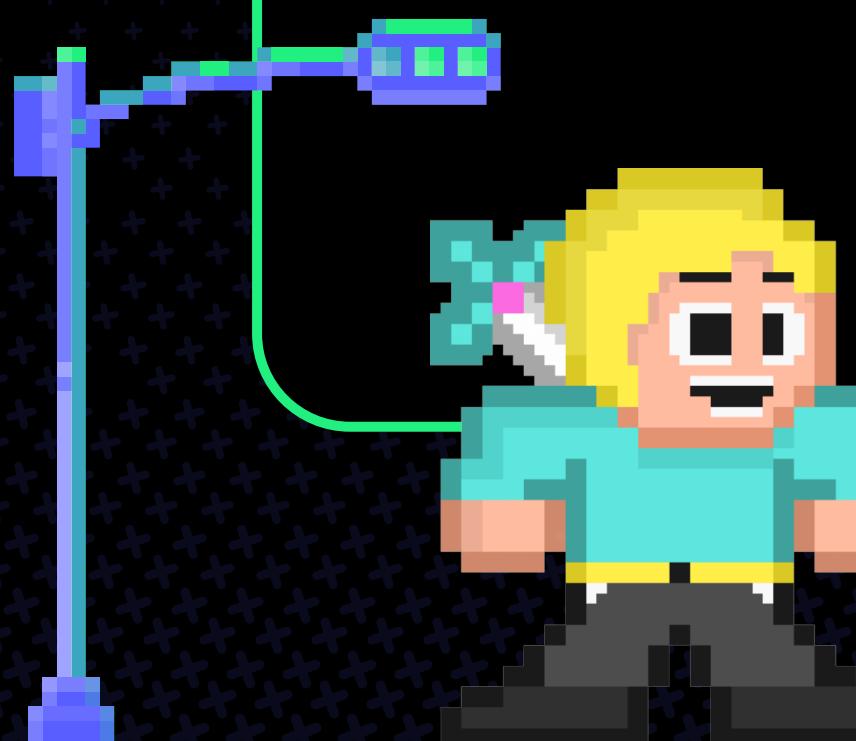
HIGHSCORE 2500



PLAYER 2

BOMBERMAN GAME!

START



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

MENU

01

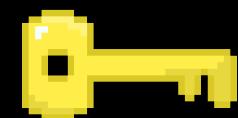
07

12



CHE COS'È BOMBERMAN?

◆ SPIEGAZIONE



BOMBERMAN È UN VIDEOGIOCO MULTIPLAYER CREATO IN GIAPPONE NEL 1984

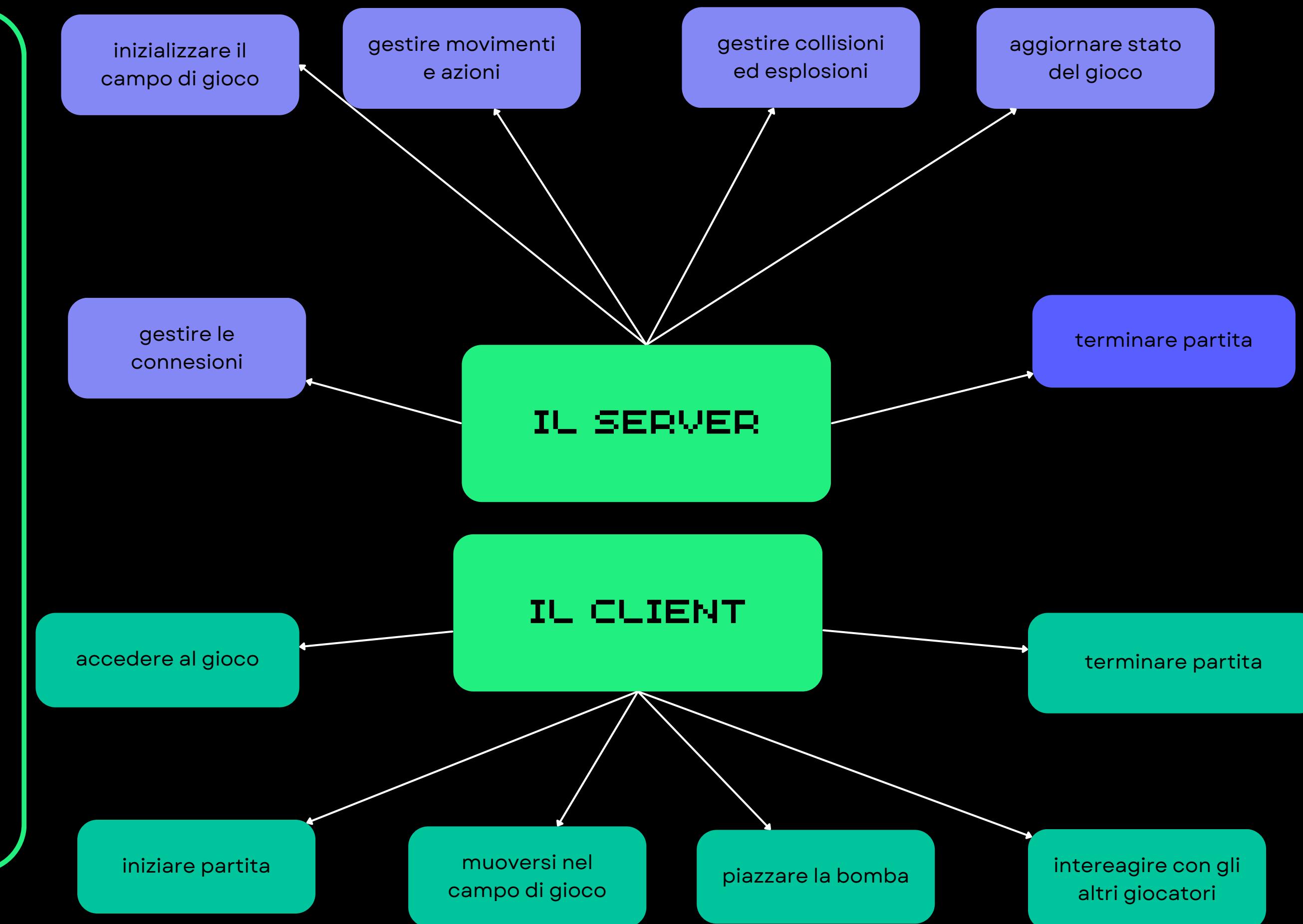
IL GENERE DEL GIOCO È CLASSIFICATO COME QUELLO DEI MAZE, PER LA STRUTTURA DELLA MAPPA SIMILE A QUELLA DI UN LABIRINTO

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

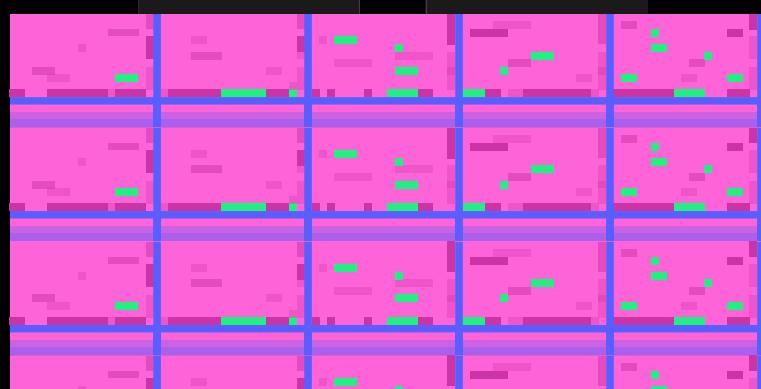
L'OBBIETTIVO DEL GIOCO È UCCIDERE TUTTI I GIOCATORI PRESENTI NELLA MAPPA,

COME ABBIAMO LAVORATO

per la creazione del gioco
abbiamo utilizzato una
comunicazione TCP tra il
client e il server



PLAYER 1



PEZZI DI CODICE/SIMULAZIONE

```
import java.util.List;
public class ClientView {
    public static void drawField(Graphics g) {
        for (int i = 0; i < Map.WIDTH; i++) {
            for (int j = 0; j < Map.HEIGHT; j++) {
                drawBlock(g, i, j, Map.GRASS_IMAGE);
            }
        }
    }
    public static void drawBlocks(Graphics g, List<String> blocks, String imagePath) {
        for (String s : blocks) {
            String[] blockData = s.split(";");
            if (blockData.length == 3) {
                int x = Integer.parseInt(blockData[0].trim());
                int y = Integer.parseInt(blockData[1].trim());
                drawBlock(g, x, y, imagePath);
            }
        }
    }
}

import java.net.Socket;
public class Server {
    public static final int WIDTH = 17;
    public static final int HEIGHT = 13;
    public static final int BLOCK_SIZE = 40;
    public static void main(String[] args) {
        Game gm = new Game();
        GestioneBlocchi gb = new GestioneBlocchi();
        try {
            ServerSocket serverSocket = new ServerSocket(5000);
            System.out.println("Server avviato. In attesa di connessioni...");
            for (int i = 0; i < 2; i++) {
                Socket socket = serverSocket.accept();
                System.out.println("Connessione accettata da: " + socket);
                int playerId = gm.size() + 1;
                Giocatore player;
```



MENU



**FINE
PRESENTAZIONE**