

Progetto di Ingegneria del Software – Gruppo 6

Componenti:

- Calzamiglia Carlo
- Cecini Matteo
- Cicciarello Alberto

Osservazioni:

Come si evince dal diagramma UML allegato al nostro repository, abbiamo deciso di suddividere il programma in molti package. Questa decisione è in realtà avvenuta negli ultimi tempi, in quanto inizialmente i package erano solamente tre: Client, Server, Game.

I numerosi consigli dei Tutor ci hanno indirizzato verso la scelta di una suddivisione più articolata e ordinata, che permettesse a tutti una lettura semplificata e immediata della suddivisione specifica del nostro progetto.

La classe “Game” regola a tutti gli effetti il comando della partita, assegnando turni e attendendo le varie risposte. Quest’ultima comunica con i diversi client tramite un’interfaccia, che ci dà la possibilità di comunicare alle diverse connessioni indistintamente.

Una seconda interfaccia, successivamente, reindirizza le azioni sulla reale interfaccia utente scelta dal client stesso: GUI o CLI. Questa interfaccia, come la precedente semplifica molto il nostro codice, permettendo ancora una volta di evitare di specificare il tipo di interfaccia grafica utilizzata.

1. Per quanto riguarda il regolamento di gioco, abbiamo rispettato tutte le regole (come richiesto) e abbiamo effettuato alcune scelte su ambiguità note.
E’ stato scelto, quindi, di non permettere il piazzamento di più di un dado a turno, ottenendo così le seguenti possibilità di gioco (in qualunque ordine scelto dall’utente):
 - Piazzamento di un dado e possibilità di utilizzare una carta utensile che non preveda il piazzamento di un dado.
 - Utilizzo di una carta utensile che preveda il piazzamento di un dado.
2. E’ stato inoltre scelto di inserire nel tracciato dei round ogni singolo dado rimasto nella riserva, così da permettere un utilizzo più agevole di alcune carte utensili.

Nonostante l’apprendimento del linguaggio fosse molto fresco, abbiamo cercato, per quanto possibile, di informarci e studiare per ottenere uno sviluppo del software in linea con quanto spiegato a lezione. Siamo consapevoli della possibile discutibilità di alcune nostre scelte implementative, spesso obbligate in seguito a scelte precedenti non del tutto idonee. Il nostro obiettivo è stato quello di ottenere un programma funzionante e il più “ingegneristico” possibile, rispettando nel migliore dei modi le specifiche iniziali.