

Gioco2048
<p>T.P.S.I - I.T.T. "E. Barsanti"</p> <p>Descrizione: 2048 è un videogioco libero a giocatore singolo pubblicato on-line il 9 marzo 2014 da Gabriele Cirulli. Obiettivo è quello di far scorrere le piastrelle su una griglia, unirle e creare una tessera con il numero 2048.</p> <p>Riferimento GitHub: https://github.com/claudiofranzi/LibGioco2048 Riferimento online: https://www.gioco.it/gioco/fusione-2048</p>
Esercitazione di laboratorio

Classe: Gioco2048
<p>- punteggio : Int</p> <p>- record : Int</p>
<p>+ init() (costruttore)</p> <p>+ punteggioRecord() : Int (Restituisce il record attuale)</p> <p>+ punteggio() : Int (Restituisce il punteggio attuale)</p> <p>+ numeroDaGiocare(): Int (Restituisce il nuovo numero da giocare sul tavolo di gioco)</p> <p>+ isCellaLibera(numeroCella: Int) : (Bool) + isCellaLibera(coordinata: (Int, Int)) : (Bool) + isCellaLibera(riga: Int, colonna: Int) : (Bool) (true se cella libera, false se occupata)</p> <p>+ isValoreCellaCambiato(numeroCella: Int) : (Bool) + isValoreCellaCambiato(coordinata: (Int, Int)) : (Bool) + isValoreCellaCambiato(riga: Int, colonna: Int) : (Bool) (true se il valore attuale è cambiato rispetto a quello precedente)</p> <p>+ valoreCella(numeroCella: Int) : (Int) + valoreCella(coordinata: (Int, Int)) : (Int) + valoreCella(riga: Int, colonna: Int) : (Int) (restituisce il valore numerico della cella richiesta)</p> <p>+ assegnaCella(numeroCella: Int) : (Bool) + assegnaCella(coordinata: (Int, Int)) : (Bool) + assegnaCella(riga: Int, colonna: Int) : (Bool) (true se il numero da giocare è stato correttamente inserito)</p> <p>+ isFineGioco() : (Bool) (true se tutte le celle sono piene)</p> <p>+ ricomincia() (azzerà proprietà "punteggio", inserisce "0" in ogni cella)</p> <p>+ azzeraRecord() (azzerà proprietà "record")</p>