

**Relazione progetto LAM 2018-2019**

**Matteo Conti**

## **INDICE**

- Introduzione (TODO)
  - Scopo dell'Applicazione
- Architettura generale (TODO)
  - Funzionalità (TODO)
  - Caratteristiche e Requisiti (TODO)
- Progettazione (TODO)
  - Difficoltà e Soluzioni (TODO)
  - Aspetti Rilevanti per lo Sviluppo (TODO)
  - Use Case (TODO)
  - Idee per Estensioni (TODO)
- Conclusione e Commenti Finali (TODO)

## **INFORMAZIONI GENERALI**

Studente: *Matteo Conti*

Matricola: *0000802576*

Corso: *laboratorio di applicazioni mobile*

Anno Accademico: *2018/2019*

Data: *1 Febbraio 2020*

## **Introduzione (TODO)**

Il progetto consiste nell'applicazione pratica delle conoscenze acquisite durante lo svolgimento del corso "Laboratorio di Applicazioni Mobile" presso l'Università di Bologna.

Lo scopo dell'applicazione è la riproduzione del funzionamento del gioco di carte italiano, chiamato Briscola, su dispositivi aventi sistema operativo iOS (piattaforma Apple). La versione attuale del gioco prevede la presenza di due giocatori e di due modalità di gioco. Nella prima modalità (single-player) un giocatore viene controllato da un emulatore basato su un semplice algoritmo a stati che determina la carta da giocare in base allo stato attuale del gioco. Sono state pienamente implementate tutte le regole e caratteristiche della Briscola, e quindi il comportamento dell'emulatore seguirà una strategia di gioco che rispecchia la logica dello stesso gioco. Inizieremo discutendo le caratteristiche e l'architettura generale del progetto, illustrando le funzionalità e l'implementazione alla base di ciascuna di esse. Proseguiremo illustrando le scelte attuate durante la fase di progettazione, i problemi e le difficoltà incontrate, evidenzieremo alcuni dettagli che hanno inciso sulle tempistiche di consegna e mostreremo i flussi di dati presenti all'interno dell'applicazione. Infine termineremo proponendo alcune possibili implementazioni, aggiungendo alcuni commenti relativi alla curva di apprendimento e le tecnologie a disposizione.

### **1. Scopo dell'Applicazione**

Lo scopo era quello di creare due ambienti di gioco: il primo (con la presenza di un giocatore simulato) serviva per simulare una sorta di fase iniziale di "training" (anche se non c'è un vero trainer che corregge le mosse fatte dall'utilizzatore dell'applicazione), mentre il secondo serviva per testare i propri progressi confrontandosi con altri giocatori.

**Architettura generale (TODO)**

.. ..

**2. Funzionalità (TODO)**

.. .. .

**3. Caratteristiche e Requisiti (TODO)**

.. .. .

**Progettazione (TODO)**

.. .. .

**4. Difficoltà e Soluzioni (TODO)**

.. .. .

**5. Aspetti Rilevanti per lo Sviluppo (TODO)**

.. .. .

**6. Use Case (TODO)**

.. .. .

**7. Idee per Estensioni (TODO)**

.. .. .

**Conclusione e Commenti Finali (TODO)**

.. .. .