

Esercizio riepilogativo

Corso ENAIP - 25 marzo 2019

Anagrammi - requisiti

- ▶ Modalità diverse di caricamento del dizionario (load dictionary): da memoria per test oppure da file (delegate)
- ▶ Modalità diverse di gioco
 - ▶ Allenamento: da una parola l'applicazione restituisce tutti gli anagrammi possibili (metodo repository per restituire tutti gli item)
 - ▶ Sfida: da una parola l'utente deve scrivere un anagramma possibile e l'applicazione deve verificarne la correttezza (metodo repository per verificare la presenza) con 10 secondi di tempo massimo
 - ▶ Risposta entro 5 secondi: 10 punti
 - ▶ Risposta entro 6 secondi: 6 punti
 - ▶ Risposta entro 7 secondi: 4 punti
 - ▶ Risposta entro 8 secondi: 2 punti
 - ▶ Risposta entro 9 secondi: 1 punto
 - ▶ Ogni modalità gestisce in autonomia il proprio gameplay e menù, così come l'eventuale game over

Anagrammi - struttura

- ▶ Interfaccia di registrazione modalità di gioco per avvio/recupero descrizione/registrazione interfaccia sotto
- ▶ interfaccia di comunicazione per input utente/output console
- ▶ La classe (sarebbe meglio interfaccia) per il recupero dei dati va passata alle due modalità di gioco
- ▶ Per il tempo massimo di risposta, prevedere sempre una uscita forzata dalla domanda e, comunque, per ora viene segnalato l'eventuale fuori tempo solo all'inserimento della risposta (non c'è timer con callback)