

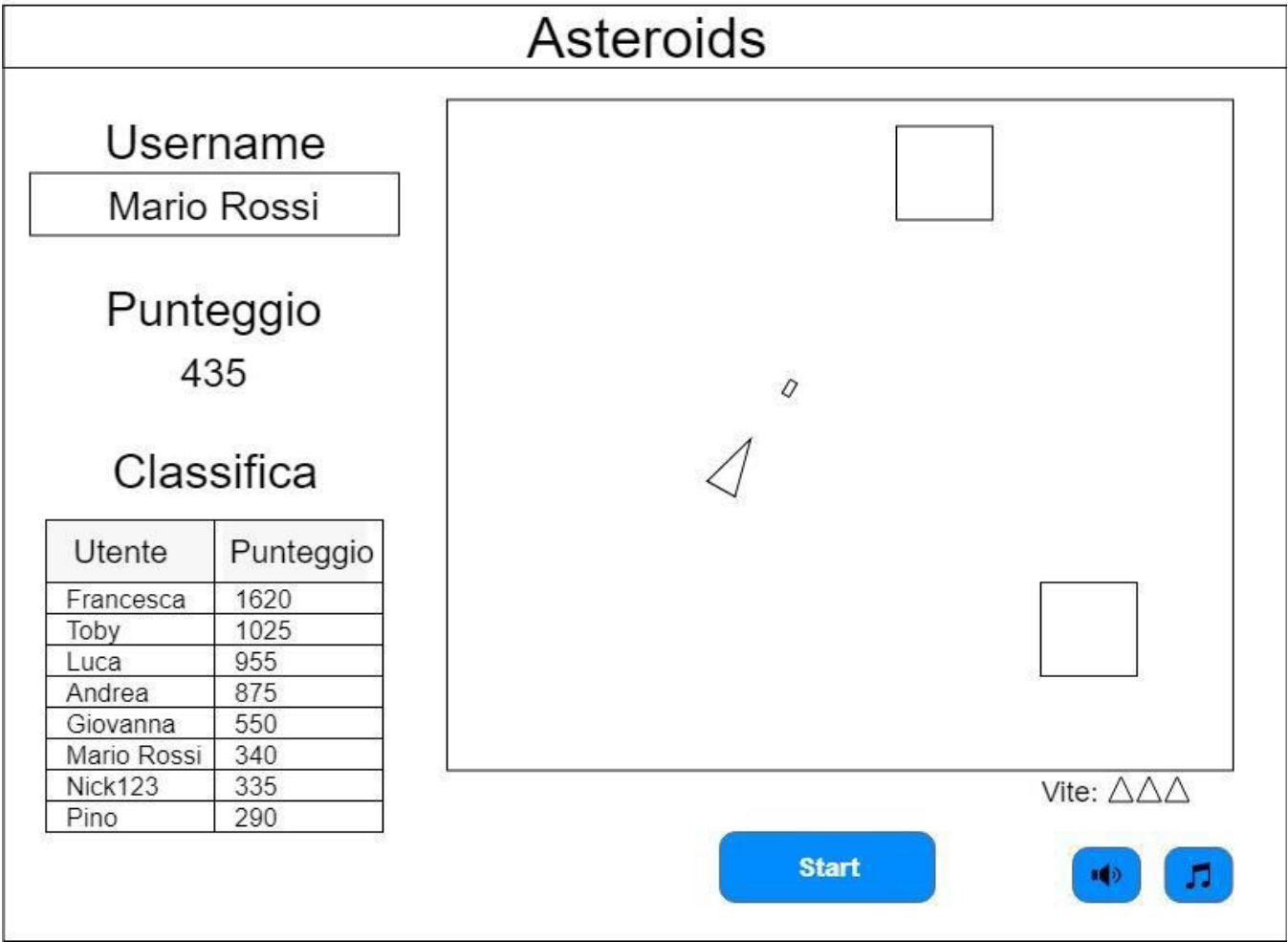
Asteroids

Documento di Analisi

L'applicazione è un gioco in cui il giocatore deve guidare una navicella spaziale in un campo di asteroidi. Lo scopo del gioco è quello di colpire gli asteroidi senza entrare in collisione con essi.

Ogni asteroide distrutto aumenta il punteggio del giocatore.

Vista statica



Vista Dinamica

1. L'utente inserisce il proprio nome nel campo di testo "username"
2. l'utente preme il tasto start e il gioco si avvia
3. IF l'utente preme il tasto barra spaziatrice
 - a. Viene lanciato un missile con la stessa direzione della navicella
 - b. IF il missile colpisce un asteroide
 - i. Il punteggio viene incrementato
 - ii. L'asteroide e il missile vengono distrutti
 - c. ELSE
 - i. Il missile viene distrutto dopo un po' di tempo
4. IF l'utente preme il tasto freccia destra o il tasto freccia sinistra
 - a. La navicella ruota la sua direzione
5. IF l'utente preme il tasto freccia su
 - a. La navicella si muove nella sua direzione con velocità costante
6. IF l'utente rilascia il tasto freccia su
 - a. La navicella si ferma
7. IF la navicella tocca un asteroide
 - a. La navicella viene distrutta
 - b. IF l'utente ha solo una vita
 - i. Il gioco si ferma
 - ii. Il punteggio viene salvato nella classifica
 - iii. Appare la scritta GAME OVER
 - c. ELSE
 - i. Viene decrementato il numero di vite
 - ii. La navicella viene ricreata
8. IF l'utente preme il tasto Invio
 - a. IF il gioco è attivo
 - i. Il gioco si ferma
 - b. ELSE
 - i. Il gioco riparte

File di configurazione locale in XML

All' avvio il sistema legge dal file i seguenti dati:

- Font, dimensione e colore della finestra
- Numero di righe da mostrare in classifica
- Numero degli ultimi giorni in cui hanno giocato gli utenti della classifica
- Indirizzo IP del Client, indirizzo IP e porta del server di log
- User e password per accedere al DBMS
- Path del file di cache locale

Cache locale

Il sistema alla chiusura salva su file binario l'username, il punteggio attuale, il numero di vite rimaste, la posizione e la direzione della navicella, di tutti gli asteroidi e missili presenti nell'area di gioco.

All'avvio del sistema carica gli stessi dati dal file binario.

Archivio

Il sistema archivia i seguenti dati:

- Username, punteggio e data di ogni partita

File di log remoto in XML

Il sistema invia una riga di log ad ogni evento di seguito

- Avvio dell'applicazione ("AVVIO")
- Pressione del tasto barra spaziatrice ("SPACE")
- Pressione del tasto Freccia su ("UP")
- Pressione del tasto Freccia destra ("RIGHT")
- Pressione del tasto Freccia sinistra ("LEFT")
- Pressione del pulsante Start ("START")
- Pressione del tasto Invio ("ENTER")
- Termine dell'applicazione ("TERMINE")

La riga di log contiene: nome dell'applicazione, indirizzo IP del client, data e ora correnti, l'etichetta associata all'evento