

Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell’Informazione e Matematica

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

Insegnamento Laboratorio di programmazione ad oggetti

SCACCHI\_DDC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membri del team** | | | |
| **Cognome e nome** | **Matricola** | | **Indirizzo e-mail** |
| **Edoardo Di Giuseppe** | 286222 | | Edoardo.digiuseppe@student.univaq.it |
| Capricci Federico | 285489 | | federico.capricci@student.univaq.it |
| D’Annunzio Stefano | 285339 | | stefano.dannunzio1@student.univaq.it |
|  | |  | |
|  | | | |
|  | |  | |

A.A. 2022/2023

Sommario

[Capitolo 1 – Caso di studio 1](#_Toc38393257)

[1.1 – Descrizione dell’applicazione 1](#_Toc38393258)

[1.2 - Funzionalità 1](#_Toc38393259)

[1.3 Domain Model 1](#_Toc38393260)

# Capitolo 1 – Caso di studio

## 1.1 – Descrizione dell’applicazione

Il programma rappresenta un sistema che simula una partita di scacchi basato su interazione tramite console. Al momento dell’esecuzione del programma, verrà chiesto all’utente se si vuole iniziare una nuova partita (contro un altro utente, o contro la CPU) o caricarne una già esistente. Un’altra opzione che verrà offerta all’utente è quella di poter accedere alla sezione statistiche, che permette di ordinare partite salvate in base a vari criteri.

## 1.2 – Funzionalità

## Una volta decisa la modalità di gioco, verranno proposte una serie di opzioni all’utente:

## Selezionare le coordinate del pezzo da muovere (riga, colonna) e l’indice della mossa che si vuole effettuare.

## Annullare fino a 5 giocate (opzione non selezionabile al primo turno)

## Salvare la partita in corso.

## La partita termina per scacco matto, resa o patta.

## Qualora si decidesse di accedere alla sezione statistiche, verrà chiesto se l’elenco di partite all’interno della cartella indicata dovrà essere ordinato in base a:

## Numero di mosse effettuate

## Numero complessivo di pezzi sulla scacchiera

## Valore complessivo dei pezzi sulla scacchiera

## NB: Per salvare una partita, o per accedere ad un elenco di partite salvate, sarà necessario specificare all’interno del codice sorgente il percorso della cartella in cui si desidera effettuare tali operazioni (classi Save e Statistic).1.3 – Domain Model

Immagine che contiene testo, elettronica, schermata, schermo

Descrizione generata automaticamente