

Manuale per il gioco del F4

by Alex , Michele e Tommaso

Il gioco e' stato implementato in modo tale da offrire due distinte modalità selezionabili:

- 1 vs 1 (Due player)
- 1 vs PC (Gioco automatico)

A prescindere dalla modalità di gioco che si intende selezionare vanno specificate le pedine che verranno utilizzate dai due diversi giocatori nella partita.

F4Server - specifiche e funzionamento

Il gioco e' arbitrato dal Server, il quale gestisce l'alternarsi dei turni e rileva l'eventuale vittoria ottenuta da uno dei due giocatori (segnalandola opportunamente all'altro giocatore).

Il Server naturalmente rileva anche se la partita finisce in pareggio.

Una normale sequenza di avvio del programma prevede in prima istanza l'avvio del Server, seguito poi dall'avvio dei Client (o del singolo Client , in caso di gioco automatico), questo poiche' e' il Server che si occupa di creare la stanza e fare il set del tabellone per accogliere i giocatori (ossia settare le varie IPCS).

Il programma e' dotato di appositi controlli in quanto non permette ad eventuali Client di accedere ad una "stanza" senza che prima sia stato avviato un Server, o non permette ad ulteriori Client di accedere ad una "stanza" piena, ossia con già presenti due giocatori.

Il Server al termine di ogni partita pulisce il tabellone e si mette in attesa di eventuale rigioco.

Il programma gestisce le eventuali uscite forzate (CTRL-C, "x" sul terminale) indipendentemente che esse siano eseguite su Server e/o Client, mandando appositi messaggi ai giocatori e chiudendo correttamente la "stanza".

F4Client - specifiche e funzionamento

Sia in caso di gioco classico che automatico, ad ogni turno viene visualizzato il tabellone di gioco (con relativa mossa effettuata dall'avversario/Bot).

Il giocatore potrà selezionare dove posizionare la pedina sul tabellone ed infine con un invio confermare la propria mossa.

Se il giocatore non farà la sua mossa entro 20 secondi, all'avversario verrà concessa la vittoria a tavolino.

Qualora si ottenga una vittoria la partita volge al termine e nella schermata visualizzata dal giocatore viene stampato a video l'esito.

Se si intende giocare con la modalità di gioco automatico e' importante ricordarsi che bisogna avviare il Client come segue `./F4Client *` e non semplicemente con `./F4Client *` in quanto se si lanciasse con il solo carattere jolly `*` quest'ultimo verrebbe interpretato come shell globe e verrebbe sostituito con una lista di tutti i file interni alla directory corrente.

Comandi Utili

- Per avviare Server:

```
./F4Server <Righe> <Colonne> <CharPedina1> <CharPedina2>
```

- Per avviare Client:

```
./F4Client <Nome_Giocatore1>
```

```
./F4Client <Nome_Giocatore2>
```

- Per avviare Client con gioco automatico:

```
./F4Client <Nome_Giocatore> \*
```