

Relazione progetto

Traccia 3 - “progetto”

Montali Giacomo - 0000925283
Savini Edoardo - 0000XXXX

Giugno 2021

Capitolo 1

Introduzione

Il progetto implementa un'architettura client-server per il supporto di un gioco multiplayer testuale in rete locale.

Capitolo 2

Descrizione

Partendo dall'idea di base del chat game abbiamo deciso di sviluppare un gioco stile 'inserire stile', nel quale i giocatori si sfideranno con delle domande, che forniranno loro dei punti in base alla risposta data, il tutto accompagnato da una chat che permetterà loro di comunicare. Inoltre nella schermata sarà presente un riquadro contenente la classifica in tempo reale. Le domande alle quali i giocatori dovranno rispondere avranno 4 risposte, ma solo una di queste sarà corretta. Per complicare il tutto, è stato inserito un timer, allo scadere del quale si passerà alla prossima domanda.

Prima dell'avvio della partita però, sarà richiesto al client di selezionare il proprio username e di connettersi al server che hosterà il gioco. Il gioco ha un limite di XXX giocatori.

2.1 Scelte effettuate

- Utilizzo di una comunicazione client-server basata su oggetti JSON, per semplificarne la gestione.
- Gestione dell'interazione dell'utente con le risposte in maniera facile ed intuitiva grazie ai 4 pulsanti inseriti.
-
-

Capitolo 3

Dettagli implementativi

minchiate

3.1 Strutture utilizzate

-
-
-

3.2 Thread utilizzati

- Thread Receiver, situato nei client, gestisce i messaggi ricevuti dal server per poi eseguire le operazioni necessarie per l'aggiornamento del gioco.
- Thread Timer, che permette al programma di impostare un limite di tempo per ogni domanda.
-

3.3 Librerie utilizzate

- tkinter
- thread
- json
- time
- socket, AF_INET, SOCK_STREAM