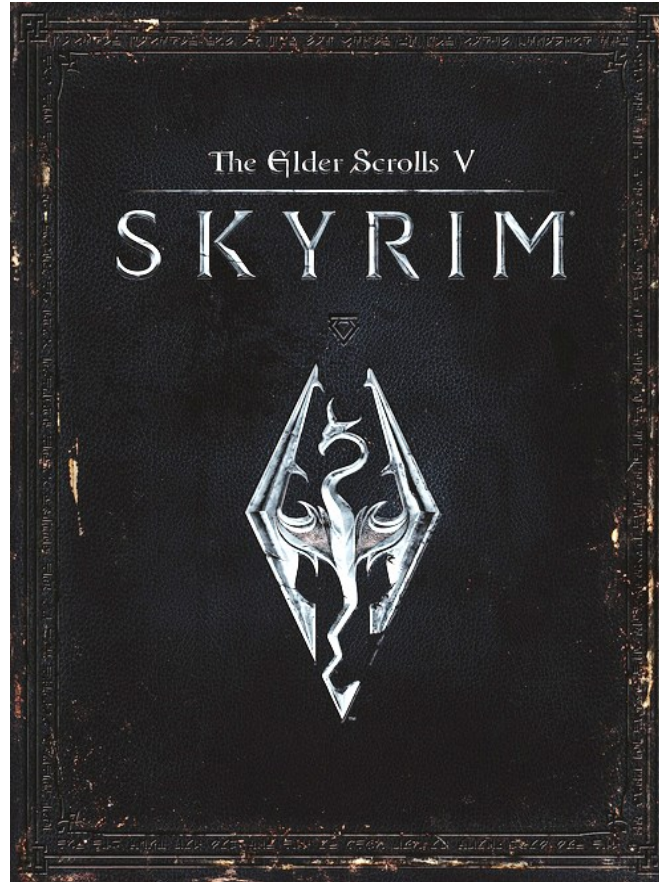


Talos Dynasty

Idea

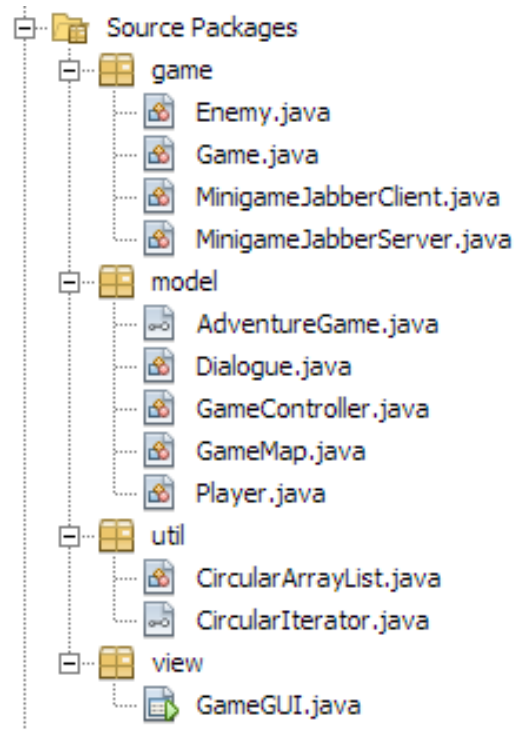


+



= ?

Architettura del sistema



- **game**
Contiene le classi relative al gioco realizzato.
- **model**
Contiene le classi e le interfacce che costituiscono il «motore» centrale del gioco.
- **util**
Contiene l'interfaccia CircularIterator e una sua implementazione.
- **view**
Contiene l'interfaccia Swing.

È implementato il pattern architetturale Model-View-Presenter (MVP).

Specifica algebrica

Dizionario

Specifica sintattica

<code>creadizionario</code>	<code>()</code>	<code>-> dizionario</code>
<code>inserisci</code>	<code>(dizionario, <chiave, valore>)</code>	<code>-> dizionario</code>
<code>cancella</code>	<code>(dizionario, chiave)</code>	<code>-> dizionario</code>
<code>dizionariovuoto</code>	<code>(dizionario)</code>	<code>-> boolean</code>
<code>appartiene</code>	<code>(dizionario, chiave)</code>	<code>-> boolean</code>
<code>recupera</code>	<code>(dizionario, chiave)</code>	<code>-> valore</code>

Specifica semantica

Osservazioni	Costruttore di d'	
	creadizionario	inserisci(<k, v>, d)
dizionariovuoto(d')	true	false
appartiene(k', d')	false	if k = k' then true else appartiene(k', d)
recupera(k', d')	error	if appartiene(k', d') then v else error
cancella(k', d')	error	if appartiene(k', d') then d else error

equals(l', m')

Costruttore di l'	Costruttore di m'	
	creadizionario	inserisci(<k, v>, m)
creadizionario	true	false
inserisci(<k', v'>, l)	false	if (recupera(k, l) = recupera(k', m) and equals(l, m)) then true else false

Dettagli implementativi

File	Usati per salvare la partita. Utilizzato file Json (con libreria Gson) causa serializzazione standard di Java poco adatta.
Database	Usati per memorizzare i dialoghi. Particolarità: separatore.
Socket/Net	Implementazione del minigioco «Bulls and Cows».
Thread	Battaglia finale col nemico. Problemi di sincronizzazione...
Lambda	Pipeline per cercare la prossima stanza nella mappa.
Swing/GUI	v. demo