

A black silhouette of a cowboy wearing a wide-brimmed hat and holding a revolver in his right hand. The cowboy is positioned on the right side of the image, with the background being a warm, yellowish-brown gradient.

THE GOOD THE BAD AND THE UGLY

Federico Vivaldi — Francesco Stucci — Walter Malerba

PCAD 2016 - 2017

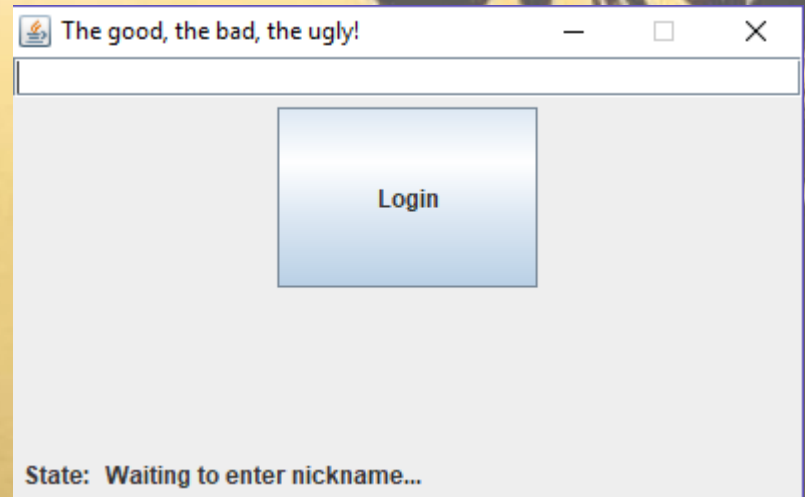
Struttura

- Client PC
 - Login
 - Gioco
 - Chat
 - Duello ed esito
- Server



Client PC - Login

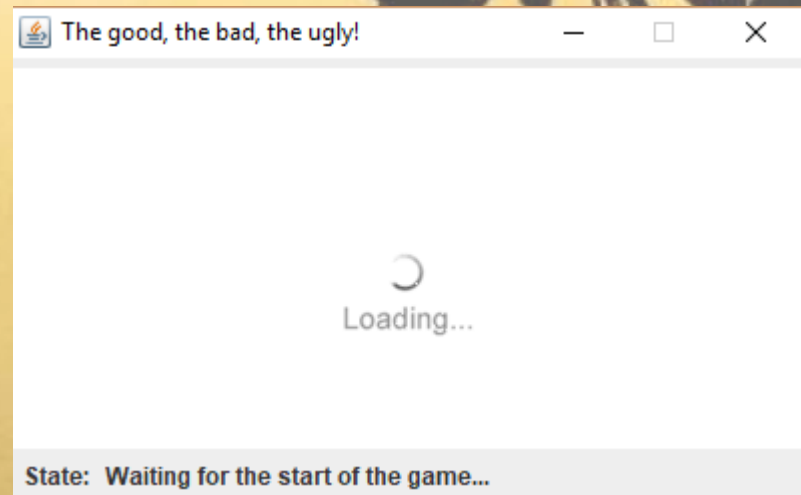
- Il client per PC presenta inizialmente una schermata di login nella quale l'utente inserirà il proprio nome nella casella e poi cliccherà "Login"



Client PC - Waiting

- Dopo il click su “Login” il client invia il nome al server il quale verificherà che non sia già stato usato.

Se il nome è libero verrà mostrata la schermata di attesa dell’inizio del gioco



Client PC - schermata di gioco

Barra del tempo



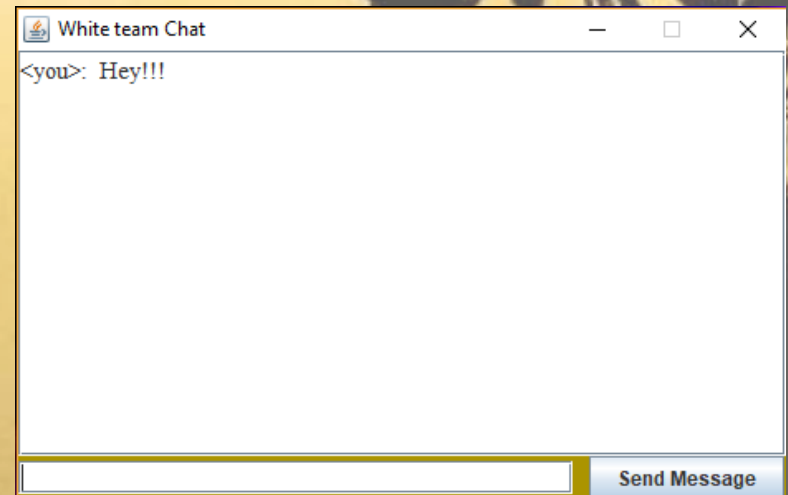
Stato del turno

Barra di stato

Stato munizioni

Client PC - Chat

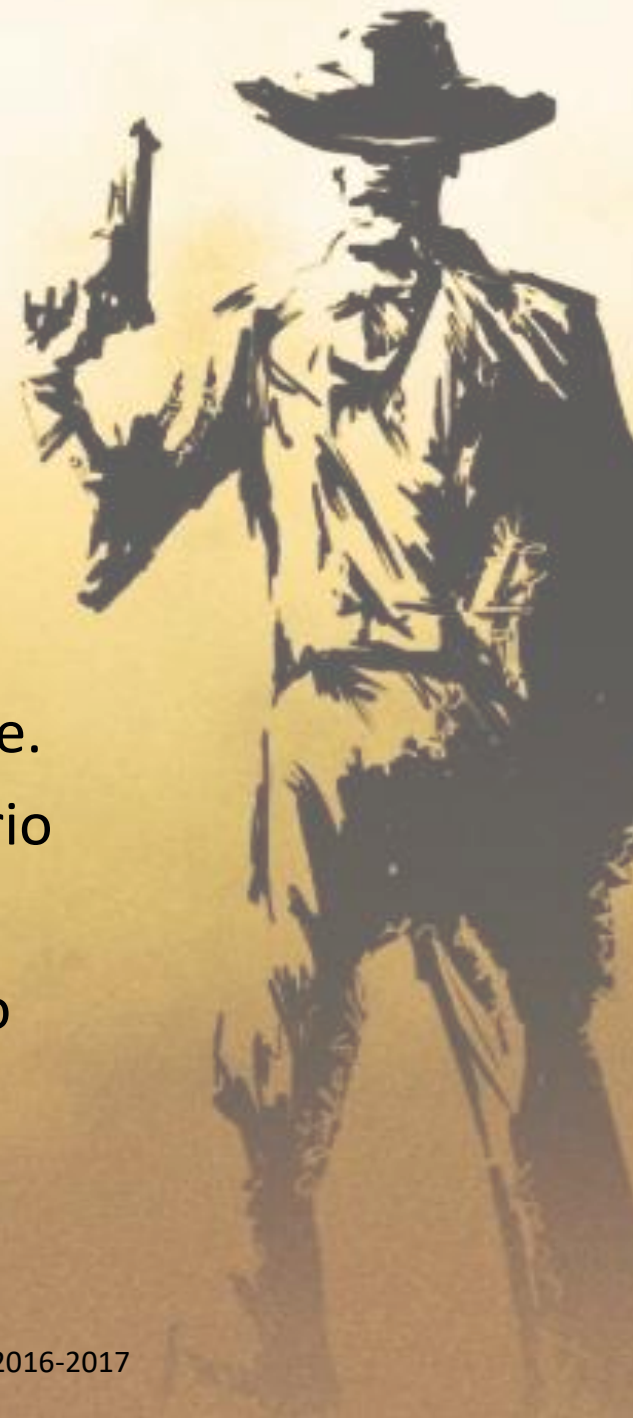
- All'apertura della schermata di gioco viene aperta la chat.
- La chat è in multicast verso la propria squadra.



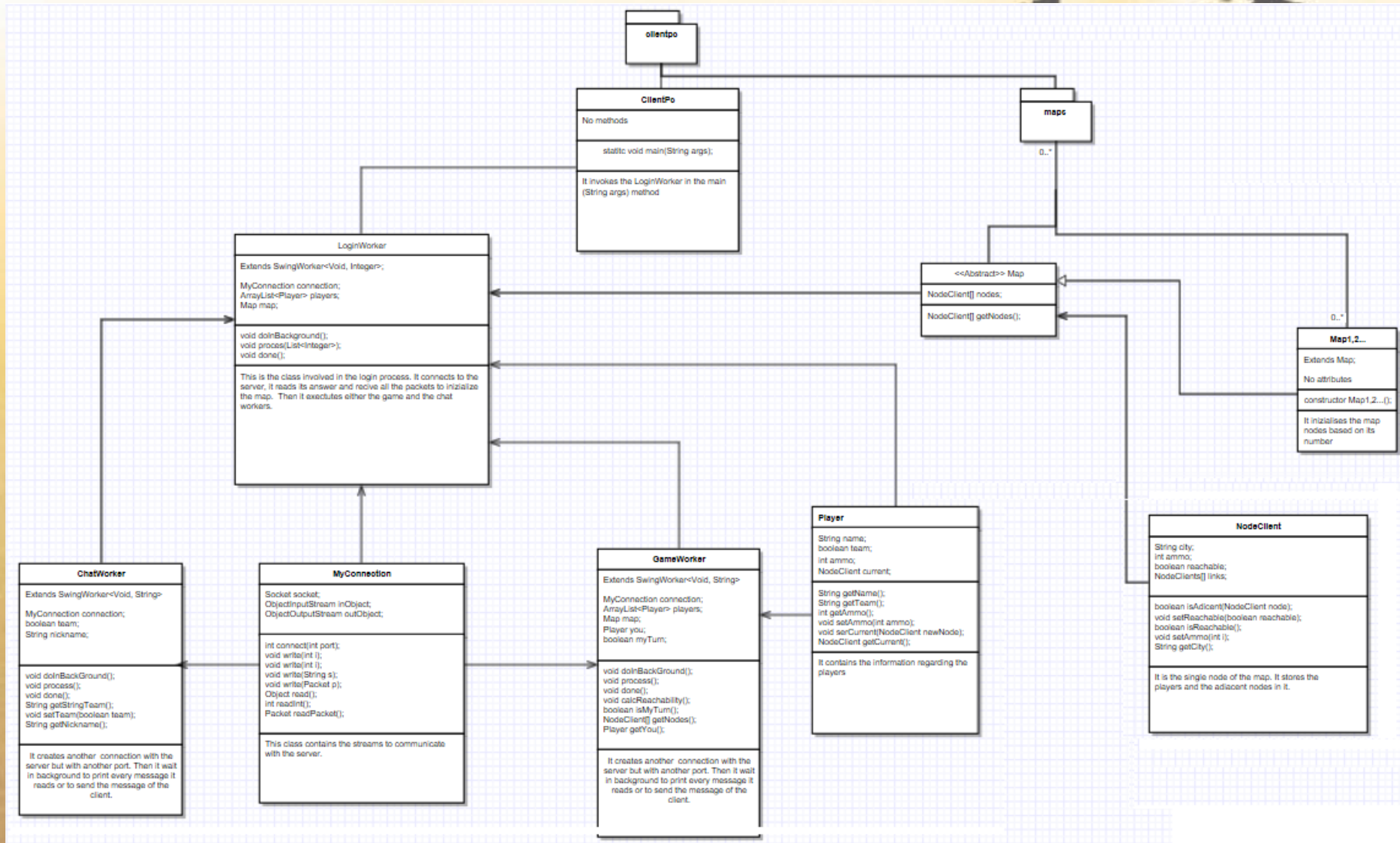
Client PC - Duello

- Quando due giocatori, di squadra opposta finiscono sulla stessa città, verrà disputato un duello.
- I players non coinvolti attenderanno.
- Il duello consiste nel giocare a morra cinese.
- Chi vince ottiene le munizioni dell'avversario e chi perde le perde tutte.

In caso di pareggio le munizioni rimangono invariate



Client PC – schema UML delle classi



Server

- Decide la mappa da utilizzare in base al numero di giocatori.
- Gestisce i turni dei giocatori.
- Gestisce il rinnegato.
- Gestisce i duelli e l'attesa degli altri players.
- Le comunicazioni avvengono tramite invio di costanti numeriche o di pacchetti con le informazioni inerenti allo stato della mappa.



Server – schema UML delle classi

