

Durante questo sprint ci siamo concentrati maggiormente sulla parte di comportamento del gioco stesso, sviluppando parte delle interfacce per la gestione della partita, abbiamo inoltre cercato di completare la parte di model, aggiungendo anche gli elementi legati alla gestione della partita e non della mappa vera e propria.

Revisione delle cose fatte:**Branch 'feature-gui'**

Abbiamo sviluppato nuove parti della view per la gestione degli utenti e della partita stessa, creando una serie di panel che guidano l'utente nelle varie fasi della configurazione della partita fino all'inizio della partita stessa. In particolare ora abbiamo una finestra di login in cui l'utente dovrà inserire i dati e un menù principale che permette di lanciare una finestra di dialogo per scegliere la partita a cui giocare, prima di arrivare alla visualizzazione del pannello con la mappa di gioco.

Branch 'feature-characterModel' & branch 'feature-GameModel'

Abbiamo continuato lo sviluppo del model relativo ai personaggi, estendendolo, completando una prima versione funzionante di tale model. Anche la parte riguardante gli elementi del gioco è stata espansa e rivista.

Una parte importante del lavoro svolto in questo sprint rispetto a questa parte è stata la revisione e rifattorizzazione di quanto sviluppato e il test del model. Inoltre abbiamo aggiunto una parte di JavaDoc e ScalaDoc a quanto fatto.

Inoltre abbiamo testato il funzionamento di quanto sviluppato tramite test e rilasciato una prima versione del gioco, che permette come detto di navigare le finestre della view e arrivare alla visualizzazione del campo da gioco. Questa prima versione è una semplice visualizzazione grafica, senza che il comportamento voluto sia implementato in molte fasi (per esempio non abbiamo controlli sul login, e la partita non calcola punteggi e/o eliminazioni) che può essere utile per dare un'idea di quello che sarà il gioco una volta terminato. Inoltre fino ad adesso la partita è soltanto a livello locale e visualizza un unico personaggio.

Appunti per il prossimo sprint:

Ora dobbiamo iniziare a sviluppare la parte di comunicazione tra client e server per la parte di configurazione e dei client tra di loro. Per cui inizieremo a sviluppare il server e a vedere come gestire la comunicazione peer to peer tra i vari client.