

### Funzionamento del gioco "Escape from the aliens in outer space"

Dopo aver lanciato il server e scelto la modalità di gioco (Socket o RMI), viene visualizzato il tabellone di gioco sullo schermo.

Si utilizza il tabellone predefinito "Galilei".

Per quanto riguarda la colorazione dei settori (come spiegato nella parte bassa dell'interfaccia grafica) si è scelto di utilizzare il bianco per i settori sicuri, il grigio per i settori pericolosi, l'azzurro per le scialuppe di salvataggio e il nero per le basi.

Appena dopo aver effettuato la connessione è possibile che i valori "Posizione attuale" e "Giocatore corrente" non abbiano alcun valore. Questo perché il server assegnerà questi valori a ciascun utente solo:

- 1) al raggiungimento del numero massimo di giocatori (8 per default) all'interno della sala;
- 2) allo scadere di un timer, nel caso in cui i giocatori all'interno della sala siano più di un numero minimo (2 per default) e meno del numero massimo.

L'assegnamento avviene in maniera casuale.

Una volta ricevute le informazioni iniziali dal server (ed essere quindi stati assegnati ad un personaggio), verranno evidenziate sull'interfaccia grafica tutte le informazioni necessarie per proseguire la partita. Allo stesso modo verranno abilitati una serie di settori in prossimità della posizione corrente del giocatore. Questi settori rappresentano i settori in cui è possibile muoversi per quel turno e verranno aggiornati ad ogni turno a seconda della posizione corrente. Non sarà possibile effettuare mosse non consentite dal momento che verrà impedito il click del mouse su altri settori.

Come i settori disponibili per un movimento, anche i pulsanti di interazione con il gioco ("Nessun attacco", "Attacco" e "Pesca una carta") verranno di volta in volta abilitati e disabilitati a seconda delle azioni consentite in una determinata situazione di gioco.