

# GIOCO SPACCA

## Membri gruppo:

- Gianluca Tondo 0001031952 [gianluca.tondo@studio.unibo.it](mailto:gianluca.tondo@studio.unibo.it)
- Ana Maria Bala 0001029919 [anamaria.bala@studio.unibo.it](mailto:anamaria.bala@studio.unibo.it)

## Link della cartella Google Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1bwA0aqx1Suk0LbfcM5MR7VDQ0g2kQNYt?usp=sharing>

Il progetto è stato sviluppato interamente attraverso due sistemi MACOS, e per questo motivo è stato consegnato un secondo JAR che su sistemi Windows non dovrebbe generare bug grafici.

## Regole:

Giocatori: 2-4 per partite normali, fino a 16 per tornei.

Mazzo: Mazzo francese da 52 carte, con carte speciali (indicate dal seme Special): gli Assi e i Due sono considerati “Bombe”, le Regine rappresentano un “Malus”, mentre i Re un “Bonus”.

Obiettivo: Raggiungere un punteggio complessivo di 101 punti sommando i valori delle carte pescate durante i turni di gioco.

### Come si gioca:

Il primo giocatore inizia a pescare dal mazzo e il valore di ogni carta pescata viene sommato al valore delle carte pescate precedentemente creando quindi un punteggio parziale. Il valore delle carte pescate corrisponde al loro valore nominale, indipendentemente dal seme. (Ad esempio, il 3 di picche vale 3, il 6 di cuori vale 6, e il Jack di quadri vale 11).

Il giocatore continua a pescare carte fino a quando decide di fermarsi. Una volta che il giocatore si ferma, il punteggio parziale viene salvato per poter essere ripreso al prossimo turno, e la mano di gioco passa al giocatore successivo.

### Effetto delle carte speciali:

- Bomba: Azzerà il punteggio parziale e passa la mano al prossimo giocatore.
- Malus: Sottrae 6 punti al punteggio parziale (o lo azzerano se inferiore a 6).
- Bonus: Raddoppia il valore delle future carte pescate della mano di gioco (effetto singolo se più Re vengono pescati nella stessa mano).

## Sviluppo del programma:

Per sviluppare il programma, il progetto è stato così diviso:

- **Gianluca**: tutta parte relativa al gioco quindi *GestioneCarte*, *GestioneGiocatori*, *GestioneGioco*, *GestioneGiocoFX*, *GestioneLogin* e *GestioneLoginUtente*.
- **Ana**: tutta la parte relativa ai comandi dell'amministratore quindi *GestioneAmministratore*, *GestioneGiocoTorneoFX*, *GestionePartite*, *GestioneStatistiche*, *GestioneTornei*, *GestioneTutorial* e *GestioneUtenti*.

## Avvio del gioco:

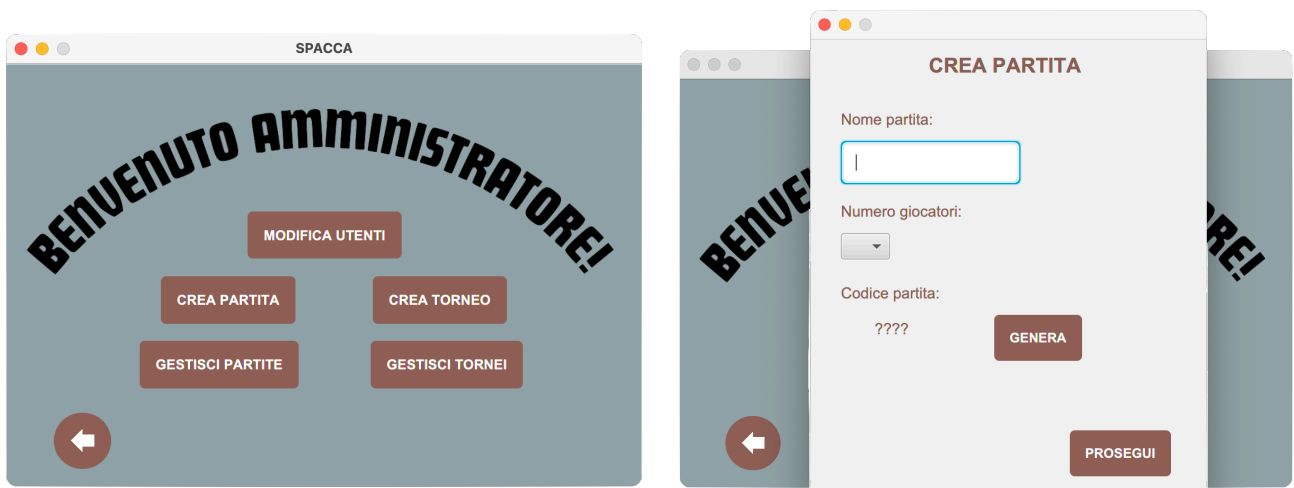
Una volta eseguito il JAR del programma, ci si troverà di fronte a una schermata iniziale che richiede di selezionare il ruolo: se si desidera accedere come amministratore o come giocatore.



Selezionando l'accesso come amministratore, si richiede di inserire le seguenti credenziali:

Nome Utente: *Admin*      Password: *123*

Inserendo le credenziali corrette, si verrà reindirizzati alla board dell'amministratore, che consente di gestire gli utenti, le partite e i tornei.



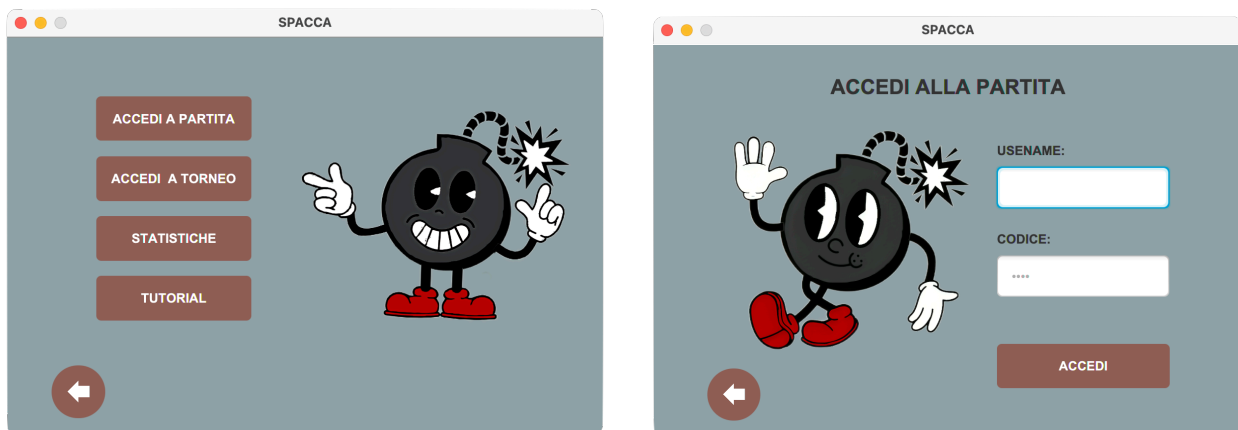
Prima di procedere con la creazione dei tornei o delle partite, è necessario creare gli utenti. Per fare ciò, si deve cliccare sul pulsante "**MODIFICA UTENTI**", che permette di visualizzare gli utenti già presenti, eventualmente eliminarli e crearne di nuovi.

Una volta creati gli utenti, si può procedere con la creazione dei tornei o delle partite. Ad esempio, se si seleziona il pulsante "**CREA PARTITA**", si vedrà una schermata in cui è necessario compilare i campi richiesti e successivamente aggiungere gli utenti o i bot alla partita.

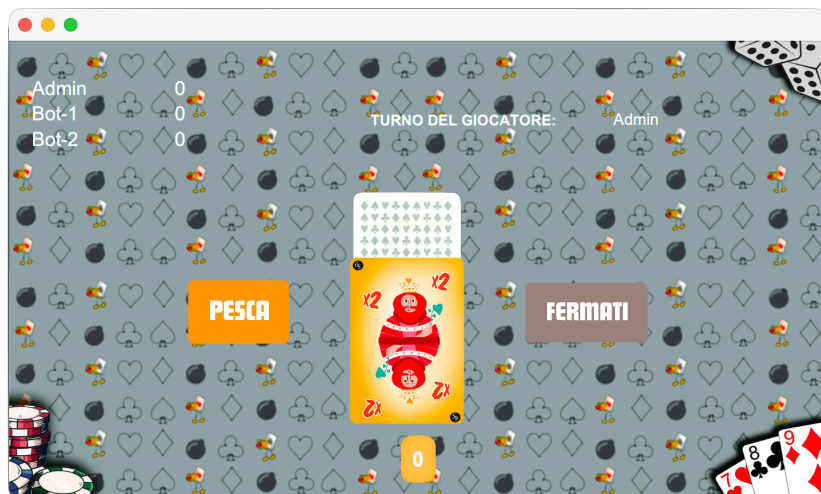
Al termine della creazione della partita, si può controllare il successo della procedura premendo il pulsante **"GESTISCI PARTITE"**. Lo stesso procedimento si applica anche per la creazione dei tornei, seguendo un analogo flusso di lavoro.

Eseguendo ora il logout si tornerà alla schermata iniziale dove, premendo il pulsante **"GIOCA"**, si verrà reindirizzati alla board dell'utente.

Questa schermata consente di accedere ad una partita o torneo (se ovviamente precedentemente creato dall'amministratore), visualizzare le statistiche globali e consultare un breve tutorial di gioco che spiega tutte le regole.



Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato l'accesso ad una partita o un torneo, verrà visualizzata la schermata di gioco in cui è possibile interagire con i pulsanti **"PESCA"** e **"FERMATI"** per controllare la mano.



Sia la partita che il torneo possono essere interrotti in qualsiasi momento chiudendo la finestra, e verranno ripresi una volta che tutti i giocatori avranno effettuato di nuovo l'accesso.

## Serializzazione dei dati:

La serializzazione dei dati del programma avviene attraverso l'utilizzo di JSON in appositi file. La directory contenente questi dati viene creata automaticamente nella stessa directory in cui è presente il JAR in esecuzione e prende il nome di **"FILE\_DI\_GIOCO"**.