Ingegneria del

software PROGETTO DI GRUPPO

MEMBRI

- Raffaele Rizzuti
- Giovanni Mambretti
- Isabel Reguera
- Alice Piacentini



Partite multiple

Disconnessioni

Volo di prova(parzialmente)

MODEL E CONTROLLER

Abbiamo optato per un model più corposo a scapito di un controller piu leggero, perchè?

NETWORK

Server 3 Thread: HeartBeat, SocketServer, Lettura

Messaggi

Java serialization, 2 thread per ogni client e copia locale della nave

SFIDE IMPLEMENTATIVE

La parte su cui abbiamo Avuto Maggiore difficolta è stata la Gui sopratutto perchè è stata fatta adeguandola al flow della TUI, ma dopo varie settimane di tentativi abbiamo trovato la quadra.

CONCLUSIONI

Il progetto, nonostante la complessità, ci ha fatto crescere molto ed è stato interessante poter cimentarsi nello sviluppo di questo gioco sfruttando alcune delle capacità imparate in questi anni e poterne scoprire di nuove.

GRAZIE!