

Glossario

Definizioni

Termine	Definizione
Gioco dell'Oca	rappresenta l'applicazione del gioco <i>Gioco dell'Oca</i>
Tabellone	rappresenta il luogo in cui viene svolto il gioco. È composto da 63 caselle numerate
Casella	rappresenta una generica casella nel tabellone di gioco, caratterizzata da un nome e da un numero intero, ovvero il suo indice. In totale sono presenti 63 caselle sul tabellone
Casella Regolare	rappresenta una casella alla quale non è associata nessuna istruzione particolare.
Casella Arrivo	rappresenta l'ultima casella, la numero 63. Il primo giocatore che arriva su di essa (o la supera) vince la partita
Casella Avanti	rappresenta una casella che ha associata l'istruzione di avanzare di un certo numero X di caselle
Casella Indietro	rappresenta una casella che ha associata l'istruzione di andare indietro di un certo numero Y di caselle
Dado	rappresenta un dado con sei facce, utilizzato in ogni turno da ciascun giocatore. Il suo valore dopo un lancio indica di quante caselle dovrà avanzare il giocatore con la propria pedina
Pedina	rappresenta l'oggetto utilizzato da ogni giocatore per spostarsi tra le varie caselle presenti nel tabellone di gioco. Ciascun giocatore ne può avere una soltanto
Giocatore	rappresenta uno dei possibili giocatori che partecipano alla partita. Per il Gioco dell'Oca, possono partecipare da 2 a 6 giocatori
Utente	rappresenta l'attore che avvia la simulazione della partita, definendo il numero di giocatori che partecipano. Controlla l'avanzamento dei vari passi della simulazione della partita