**Glossario**

**Definizioni**

|  |  |
| --- | --- |
| **Termine** | **Definizione** |
| **Gioco dell’Oca** | rappresenta l’applicazione del gioco *Gioco dell’Oca* |
| **Tabellone** | rappresenta il luogo in cui viene svolto il gioco. È composto da 63 caselle numerate |
| **Casella** | rappresenta una generica casella sul 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 |