

Liar's Dice

Sistemi Distribuiti AA 2015/2016

Davide Aguiari, Fabio Proietti

Universit di Bologna, Dipartimento di Scienze dell'Informazione
`davide.aguiari@studio.unibo.it`
`fabio.proietti@studio.unibo.it`

Abstract. Liar's Dice un gioco da tavolo nato nel sud America e basato su un meccanismo di scommesse e bluff. Dopo una breve introduzione, andremo a spiegare quali sono state le scelte progettuali utilizzate per implementare questo passatempo, incluse l'architettura della rete, le librerie implementative e gli aspetti legati alla usabilit e correttezza del sistema.

1 Introduzione

La nostra idea di progetto stata quella di sviluppare la versione multiplayer del famosissimo gioco da tavolo, con un approccio di rete totalmente distribuito (peer-to-peer) e attribuendo particolare attenzione all'affidabilit del sistema. Liar's Dice [1] originario del sudamerica e importato in Europa dai *conquistadores* nel XV secolo. Il gioco conosciuto anche con i nomi di *Perudo*, *Dudo* o, grazie anche al film Pirati dei Caraibi, come *Pirate's dice*.¹ Le successive sezioni tratteranno la logica del gioco, gli aspetti progettuali, le scelte implementative adottate, la valutazione dopo la fase di test, e per finire alcune considerazioni conclusive sul sistema e possibili miglioramenti futuri.

2 Logica del Sistema

Lo scopo del gioco

3 Aspetti Progettuali

4 Aspetti Implementativi

5 Valutazione e Conclusioni

References

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Liar's_dice
- 2.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=piGg5ZrmoQA>