

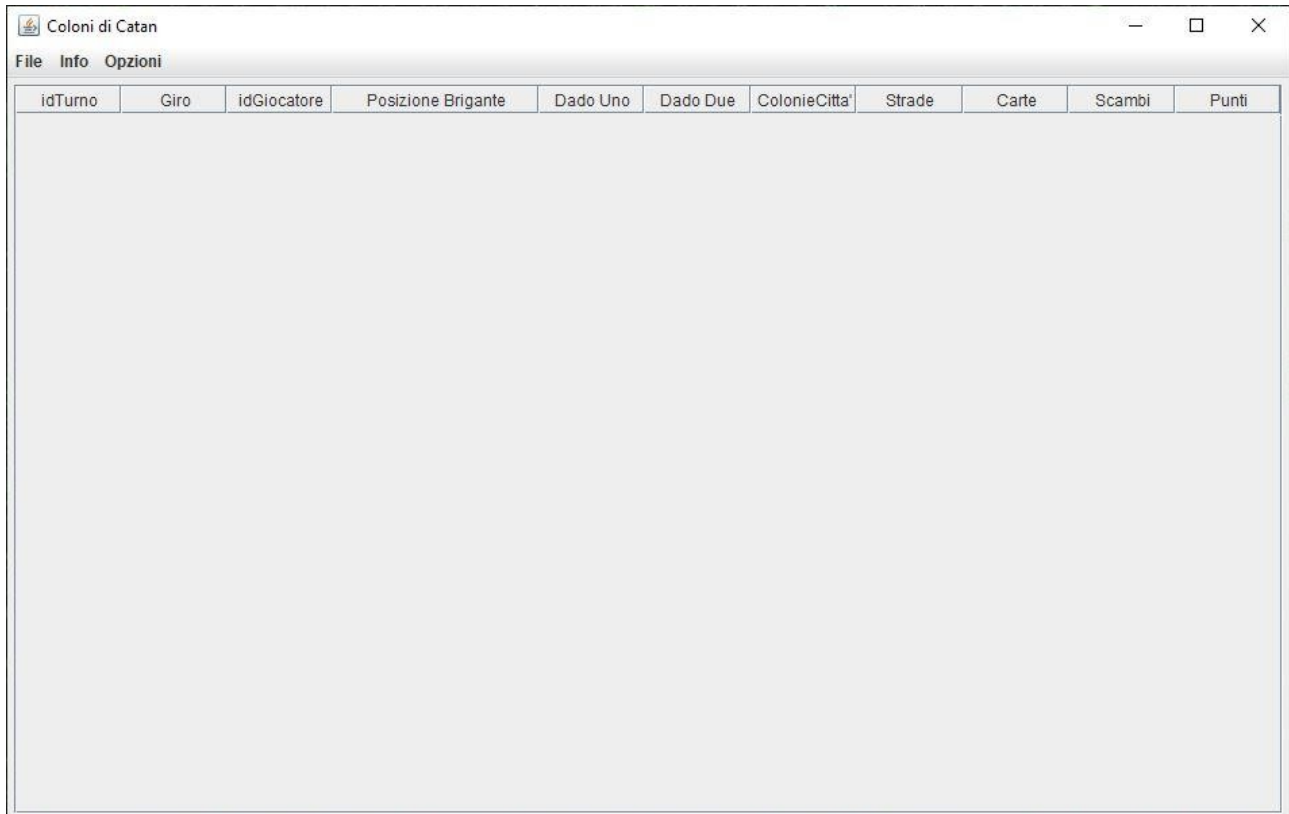
# PROGETTO PER IL LABORATORIO DI BASI DI DATI aa 2018/2019

## “I COLONI DI CATAN”

**GIUSEPPE Piccolo**

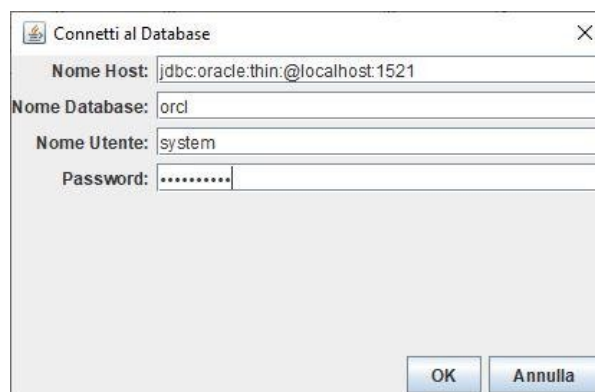
**ALBERTO Perretta**

Questa GUI è stata creata per il salvataggio e la manipolazione delle informazioni sulle partite giocate nel rinomato gioco da tavolo “Coloni di Catan”.



*Figura 1 Schermata principale dell'interfaccia*

All’apertura del programma ci sarà la schermata principale ovviamente vuota perché deve esserci il collegamento ad un database.



*Figura 2 Schermata per connettersi al Database*

Per connettersi ad un Database bisogna semplicemente cliccare sulla scritta "File" che si trova in sinistra della schermata principale, per poi cliccare sull'unico elemento del menù che comparirà "Connetti al Database". Basterà poi specificare le credenziali del database a cui ci si vuole connettere e cliccare su "OK".

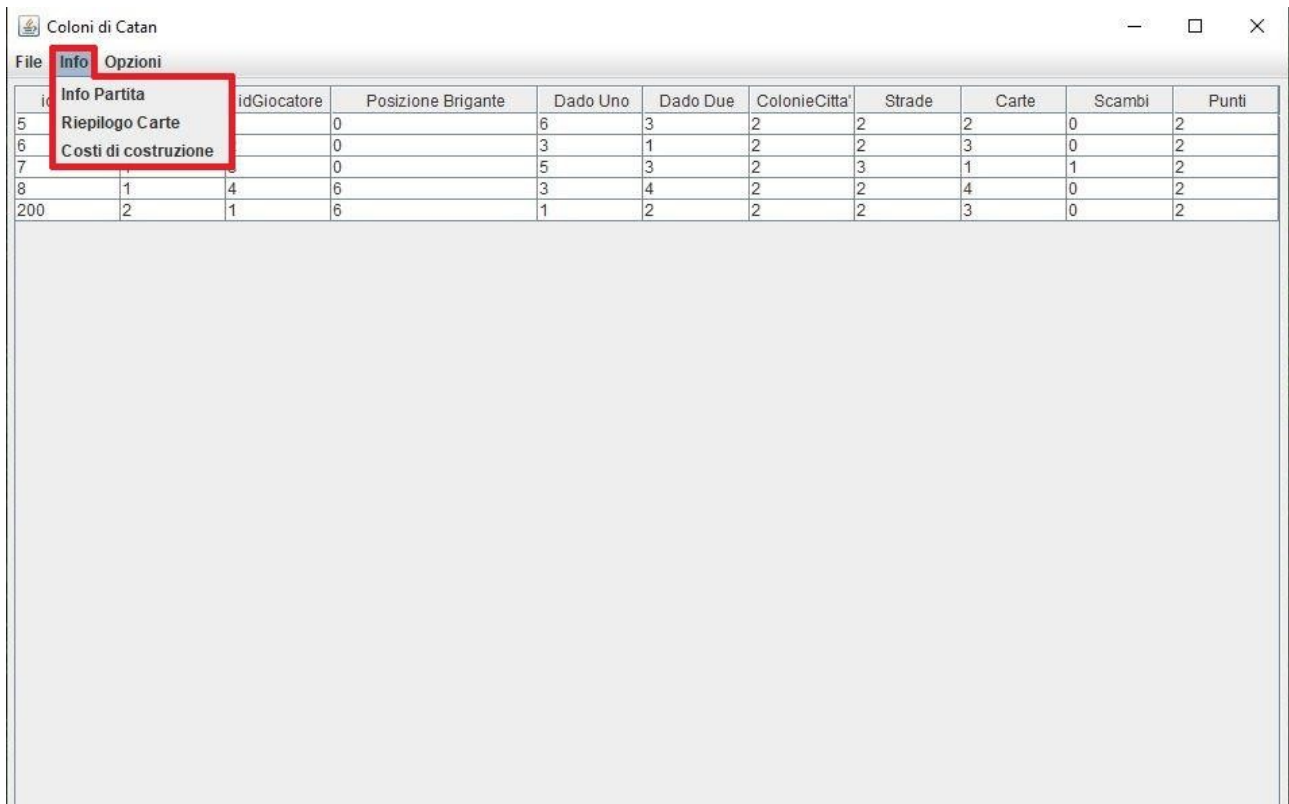


Figura 3 Schermata principale con menù "Info" aperto

Cliccando sulla scritta "Info" sempre presente in alto a sinistra nella schermata principale, compaiono tutti gli elementi che servono per osservare determinate informazioni contenute nel Database come: la durata di una partita (durata, ID, data in cui viene effettuata), il riepilogo di tutte le carte usate in una partita ed i costi di costruzione per quanto riguarda le strade, le colonie e le città.

Info Partita

ID Partita: 1

Durata: 60

Data: 2019-03-16

Figura 4 Schermata di "Info partita"

Riepilogo Carte

Turno Corrente: 7

ID: 1	ID: 2
Grano: 2	Grano: 1
Legno: 1	Legno: 1
Argilla: 0	Argilla: 1
Minerale: 0	Minerale: 1
Lana: 0	Lana: 0

ID: 3	ID: 4
Grano: 0	Grano: 0
Legno: 0	Legno: 1
Argilla: 0	Argilla: 0
Minerale: 1	Minerale: 1
Lana: 0	Lana: 1

Figura 5 Schermata di "Riepilogo carte"

Costi di costruzione

**Strada:** 1 argilla + 1 legno

**Colonia:** 1 argilla + 1 legno + 1 lana + 1 grano

**Città:** 2 grani + 3 minerale

**Carta Sviluppo:** 1 grano + 1 lana + 1 minerale

Figura 6 Schermata di "Costi di costruzione"

Coloni di Catan

File Info **Opzioni**

IdTurno	atore	Posizione Brigante	Dado Uno	Dado Due	Colonie/Città	Strade	Carte	Scambi	Punti
5		0	6	3	2	2	2	0	2
6		0	3	1	2	2	3	0	2
7		0	5	3	2	3	1	1	2
8		6	3	4	2	2	4	0	2
200		6	1	2	2	2	3	0	2

Crea Partita  
 Seleziona Partita  
 Aggiungi Turno  
 Elimina Ultimo Turno  
 Elimina Partita

Figura 7 Schermata principale con il menù "Opzioni" aperto

Dalla scritta "Opzioni", l'ultimo menù presente in alto a sinistra della schermata principale, si raggiungono tutte le finestre in cui si possono manipolare le informazioni contenute nel Database.

Creazione Partita

×

Info Partita

Durata in minuti99

Anno:1949

Mese:1

Giorno:1

Giacatore 1

Nickname:soldato

Colore:Rosso

Eta':21

Id:1

☒ Nuovo Giocatore

Giacatore 2

Nickname:tenente

Colore:Arancione

Eta':30

Id:1

☒ Nuovo Giocatore

Giacatore 3

Nickname:caporale

Colore:Blu

Eta':25

Id:1

☒ Nuovo Giocatore

Giacatore 4

Nickname:maggiore

Colore:Bianco

Eta':35

Id:1

☒ Nuovo Giocatore

OK

Annulla

Figura 8 Schermata di "Crea Partita"

Nel menù "Creazione Partita" si possono aggiungere le informazioni per creare una partita tra cui la data di inizio e le informazioni generali dei giocatori che parteciperanno alla partita come Nick, colore ed età. Se si toglie la spunta su "Nuovo Giocatore" si può selezionare un giocatore già salvato nel Database. Se si preme su "ok" si passa alla finestra in cui si possono aggiungere una strada ed un punto per giocatore come previsto dal gioco da tavolo. Ovviamente si deve cliccare su quest'ultimo "ok" per completare la creazione della partita.

Aggiungi Colonie Strade

**Giocatore Uno**

Vertice Colonia 1: 0 Lato Strada 1: 5

Vertice Colonia 2: 24 Lato Strada 2: 30

**Giocatore Due**

Vertice Colonia 1: 4 Lato Strada 1: 4

Vertice Colonia 2: 17 Lato Strada 2: 21

**Giocatore Tre**

Vertice Colonia 1: 9 Lato Strada 1: 9

Vertice Colonia 2: 36 Lato Strada 2: 46

**Giocatore Quattro**

Vertice Colonia 1: 12 Lato Strada 1: 14

Vertice Colonia 2: 19 Lato Strada 2: 23

OK Annulla

Nel menù delle opzioni si può anche selezionare la partita da visualizzare nella finestra principale, aggiungere un turno, eliminare l'ultimo turno ed infine eliminare una partita (guardare le immagini sotto). Mentre eliminare l'ultimo turno ed eliminare una partita non comporta la comparsa di un messaggio. "Aggiungi turno" è suddivisa in "Aggiungi turno", "Scarta carte" e "Saccheggio".

Seleziona Partita

ID Partita: 1

OK Annulla

Figura 9 Schermata di "Seleziona partita"

Aggiungi Turno

Aggiungi Turno   Scarta Carte   Saccheggio

IdGiocatore: 1 ▼

Giro: 2

Dado Uno: 2 ▼

Dado Due: 5 ▼

Posizione Brigante: 2 ▼

OK   Annulla

Figura 10 Schermata "Aggiungi turno"

Aggiungi Turno

Aggiungi Turno   Scarta Carte   Saccheggio

Giocatore Uno	Giocatore Due
ID: 1	ID: 2
Carte Da Scartare:	Carte Da Scartare:
Quantità Legno:	Quantità Legno:
Quantità Argilla:	Quantità Argilla:
Quantità Minerale:	Quantità Minerale:
Quantità Grano:	Quantità Grano:
Quantità Lana:	Quantità Lana:

Giocatore Tre	Giocatore Quattro
ID: 3	ID: 4
Carte Da Scartare:	Carte Da Scartare:
Quantità Legno:	Quantità Legno:
Quantità Argilla:	Quantità Argilla:
Quantità Minerale:	Quantità Minerale:
Quantità Grano:	Quantità Grano:
Quantità Lana:	Quantità Lana:

OK   Annulla

Figura 11 Schermata "Scarta Carte" di "Aggiungi Turno"

Aggiungi Turno

Id Giocatore da derubare: 3

Carta da derubare: Grano

OK Annulla

Figura 12 Schermata "Saccheggio" di "Aggiungi Turno"


Coloni di Catan

File Info Opzioni

idTurno	Giro	idGiocatore	Posizione Brigante	Dado Uno	Dado Due	ColonieCitta'	Strade	Carte	Scambi	Punti
5	1	1	0	6	3	2	2	2	0	2
6	1	2	0	3	1	2	2	3	0	2
7	1	3	0	5	3	2	3	1	1	2
8	1	4	6	3	4	2	2	4	0	2
200	2	1	6	1	2	2	2	3	0	2

Figura 13 Schermata principale con informazioni annesse

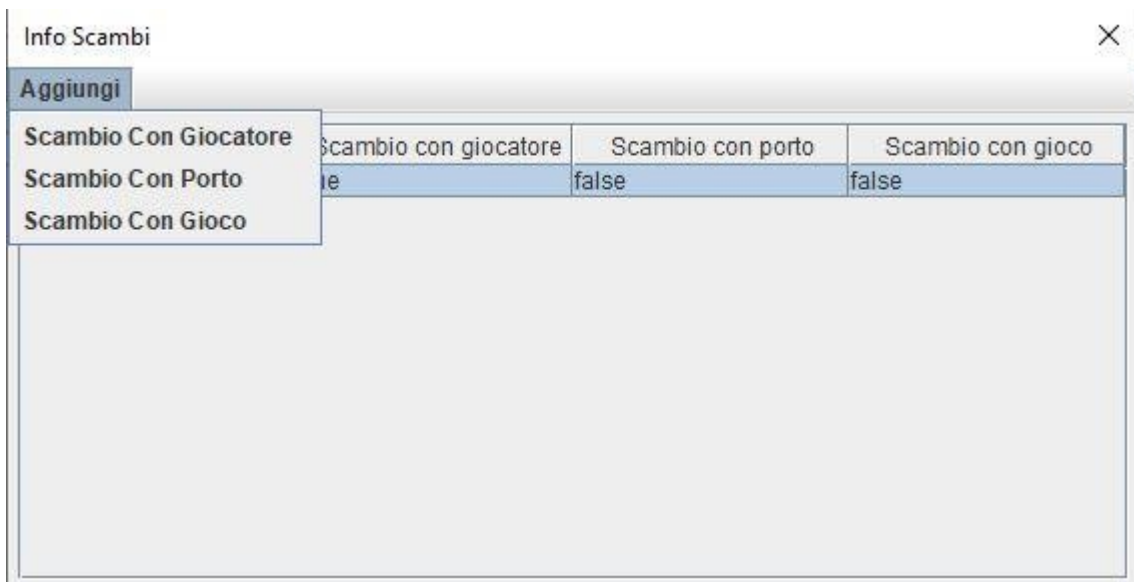
Nella finestra principale compariranno tutte le informazioni che si desidera visualizzare sempre t  
menù in alto a sinistra. Nella tabella è possibile cliccare sulle celle che riguardano le colonne: "ic  
"ColoniaCittà", "Strade", "Scambi" e "Carte". Facendo ciò si possono visualizzare le informazioni  
determinata cella e nel menù "Opzioni" posto in alto a sinistra si possono aggiungere gli elemen  
riguardanti quella finestra. Nelle finestre che riguardano gli scambi o le carte, se si clicca sulla c  
contrassegnata con "true" si apre un'altra finestra di informazioni.



The screenshot shows a window titled "Info Scambi" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar is a button labeled "Aggiungi". Underneath the button is a table with four columns: "Id Scambio", "Scambio con giocatore", "Scambio con porto", and "Scambio con gioco". The first row of the table has the values "1", "true", "false", and "false" respectively.

Id Scambio	Scambio con giocatore	Scambio con porto	Scambio con gioco
1	true	false	false

Figura 14 Schermata "Info scambi"



The screenshot shows the same "Info Scambi" window, but the "Aggiungi" button is highlighted, and a context menu is open over it. The menu has three options: "Scambio Con Giocatore", "Scambio Con Porto", and "Scambio Con Gioco". The table below the menu shows the same data as in Figure 14.

Id Scambio	Scambio con giocatore	Scambio con porto	Scambio con gioco
1	true	false	false

Figura 15 Schermata "Info scambi" con il menù "Aggiungi" aperto



Info Strade

Opzioni

Aggiungi Strada

	Posizione	Turno di costruzione
1	5	5
2	30	5

Figura 16 Schermata "Info Strade" con menù "Opzioni" aperto

Info Strade

Opzioni

Id	Posizione	Turno di costruzione
1	5	5
2	30	5

Figura 17 Schermata "Info Strade"

Info Città Colonie

Opzioni

Id	Città	Colonie	Posizione	Turno di costruzione
3	false	true	4	6
4	false	true	17	6

Figura 18 Schermata "Info Città Colonie"



Figura 19 Schermata "Info Città Colonie" con il menù "Opzioni" aperto



Figura 20 Schermata "Info Carte"

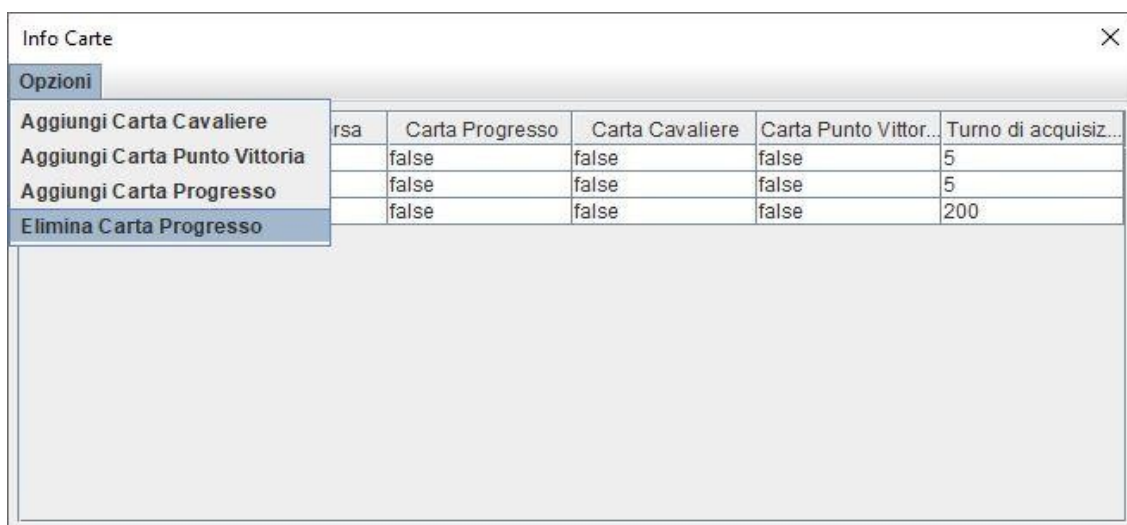
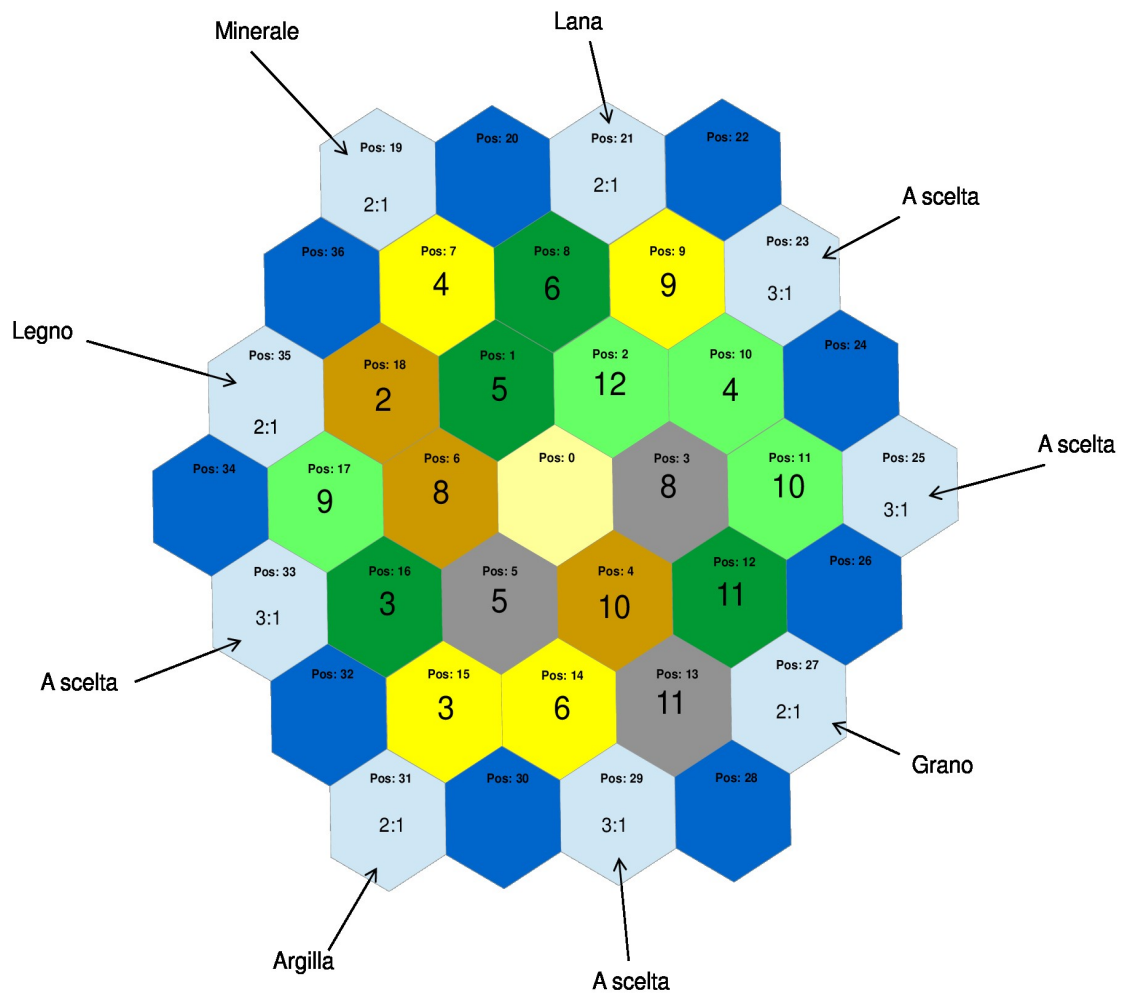


Figura 21 Schermata "Info Carte" con il menù "Opzioni" aperto

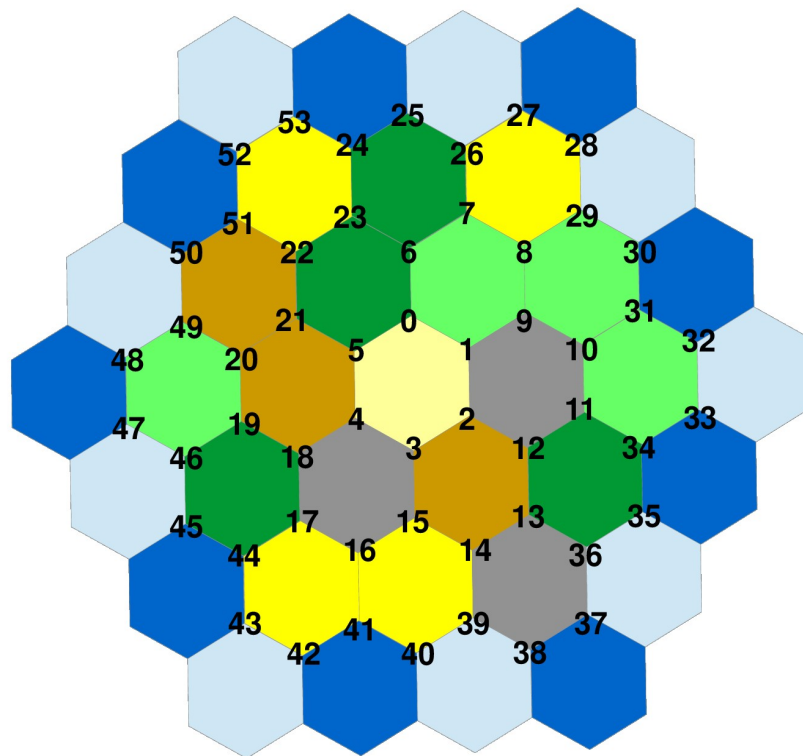
Ogni volta che si crea una nuova partita, il database creerà una mappa da gioco strutturata in questo modo



- Deserto
- Foresta
- Pascolo
- Montagna
- Campo
- Collina
- Mare aperto
- Porto

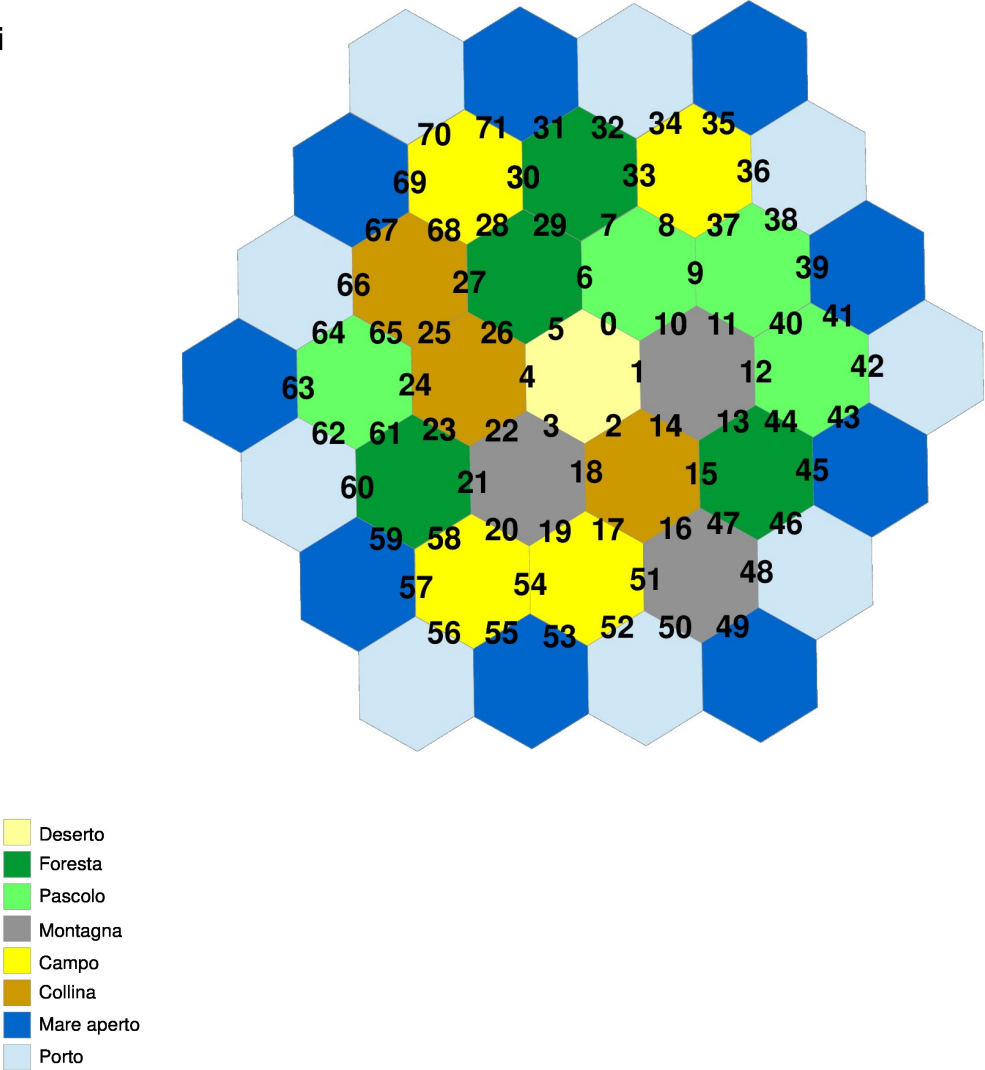
Ogni esagono avrà una propria posizione e gli esagoni di tipo terreno avranno anche un proprio numero. Il numero serve per determinare la produzione di risorse mentre tramite la posizione è possibile determinare dove è piazzato un esagono. La posizione è specificata, da come si può vedere in figura, in ogni esagono nella parte di esso, il numero è specificato nella parte centrale dell'esagono. Il numero degli esagoni porti, invece, è indicato il rapporto per uno scambio e le frecce specificano il tipo di specializzazione.

Vertici



In quest'altra immagine viene illustrato come sono stati enumerati i vertici di ogni esagono. Questi ultimi servono per il posizionamento di una colonia. Tramite questa mappa è possibile capire dove piazzare una nuova colonia oppure capire dove è stata posizionata

Lati



In quest'ultima immagine viene illustrato come sono stati enumerati i lati di ogni esagono. Questi ultimi servono per il posizionamento di una strada. Tramite questa mappa è possibile capire dove piazzare una nuova strada oppure capire dove è stata posizionata