**CAH - Online**

Sommario

[Introduzione 2](#_Toc434773085)

[Descrizione del gioco 2](#_Toc434773086)

[Regole del Gioco 2](#_Toc434773087)

[Specifiche base 2](#_Toc434773088)

[Possibili implementazioni future 2](#_Toc434773089)

[Progettazione Tecnica 3](#_Toc434773090)

[Progetto applicazione 3](#_Toc434773091)

[Oggetti Utilizzzati 3](#_Toc434773092)

[Carta: 3](#_Toc434773093)

[Account: 3](#_Toc434773094)

[Partite 3](#_Toc434773095)

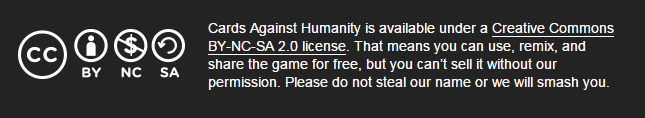
[Possibili implementazioni aggiuntive 3](#_Toc434773096)

[Implementazione server 3](#_Toc434773097)

# Introduzione

Prendendo spunto dal famoso gioco di carte Cards Against Humanity ho deciso di realizzare l'applicazione web del gioco.

Il progetto originale del gioco è regolamentato dalle Creative Commons, per cui è possibile sviluppare questo progetto senza alcun problema legale.



## Descrizione del gioco

Ci sono due mazzi di carte, uno di carte nere che contengono frasi incomplete e uno di carte bianche contenente i completamenti per le carte nere.

Ogni giocatore pesca 10 carte bianche. Una volta a testa ogni giocatore pesca una carta dal mazzo di carte nere e la mette sul tavolo per farla vedere a tutti, tutti gli altri giocatori devono giocare una loro carta bianca per completare la frase della carta nera. Il giocatore che ha pescato la carta nera deciderà quale deli completamenti gli piace di più e a quel punto si scopre chi ha vinto il turno e costui si guadagna una carta nera. Quando un giocatore guadagna 5 carte nere vince la partita.

## Regole del Gioco

* Ogni giocatore ha 10 carte bianche
* In caso la carta nera abbia più spazi da compilare ogni giocatore pescherà un numero di carte bianche pari al numero di spazi aggiuntivi presenti sulla carta nera
* Una carta nera può essere utilizzata per cambiare tutte (o in parte) le carte bianche che il giocatore ha in mano

# Specifiche base

* Il gioco di base funzionerà con le stesse regole del gioco originale;
* Il gioco sarà principalmente online.

# Possibili implementazioni future

* Possibilità di creazione di stanze private;
* Possibilità di commissionare nuove carte al team;
* Possibilità di cambiamento degli articoli per ottenere (o non ottenere) un collegamento sensato con il contesto della carta nera;
* Possibilità di creare un collegamento tra le parole sconosciute e Wikipedia;
* Possibilità di opzione “Ignoranza”;
* Sarà possibile accedere a qualsiasi partita in corso e se la partita era stata precedentemente iniziata dall’utente manterrà le carte;
* Supporto multilingua sia per menu, sia per i mazzi di carte.

# Progettazione Tecnica

## Progetto applicazione

Per lo sviluppo dell’interfaccia web ho deciso di usare html5.

Per la gestione client server del gioco mi appoggerò ad un sistema TCP dove il server sarà sviluppato con l'ausilio di Node js, mentre il client sarà sviluppato in Javascript utilizzando le librerie socket di jQuery.

Per quanto riguarda il database ho deciso di utilizzare MySQL.

**Note**: gli oggetti utilizzati corrispondo alle tabelle nel database.

## Oggetti Utilizzzati

### Carta:

* IDCarta
* Testo
* Tipo (Bianca o Nera)

**Note**: all’interno del testo si useranno dei caratteri marcatori per le carte nere.

### Account:

* IDEmail
* Email
* Username
* Password

### Partite

* IDPartita
* Giocate
* Vinte
* Perse

### Possibili implementazioni aggiuntive

* Chat comune

### Implementazione server

#### Variabili globali

* min\_player: numero minimo di giocatori in una partita;
* max\_player: numero massimo di giocatori in un partita;
* max\_score: numero massimo di punteggio in partita (determina il vincitore);
* global\_phase: fase globale del gioco.

#### Variabili di sessione di gioco

* player\_list: giocatori e informazioni riguardane la sessione;
* game\_time: tempo di gioco totale;
* card\_time: tempo di scelta della carta bianca;
* card\_win\_time: tempo di scelta della carta vincente;

#### Variabili di round

* black\_card: carta nera attuale;
* master\_player: id del player master;
* round\_phase: fase del round;