uniPAC-MAN

documentatione

**realizzato da**

**bellosi jacopo ( m..1081058 )**

**longhi lara ( m. 1079261 )**

**poloni Lluca ( m. 1078817 )**

*Indice*

[1. Requirements specification (Standard IEEE 830) 3](#_Toc155877806)

[*1.1* *Introduzione* 3](#_Toc155877807)

[1.1.1 Obiettivo 3](#_Toc155877808)

[*1.1.2* *Scopo* 3](#_Toc155877809)

[1.1.3 Definizioni, acronimi e abbreviazioni 3](#_Toc155877810)

[*1.2* *Descrizione generale* 3](#_Toc155877811)

[*1.2.1* *Prospettiva del prodotto* 3](#_Toc155877812)

[*1.2.2* *Funzioni del prodotto* 3](#_Toc155877813)

[*1.2.3* *Caratteristiche dell’utente* 4](#_Toc155877814)

[*1.2.4* *Vincoli* 4](#_Toc155877815)

[*1.2.5* *Presupposti e dipendenze* 4](#_Toc155877816)

[*1.3* *Requisiti specifici* 4](#_Toc155877817)

[*1.3.1* *Requisiti dell’interfaccia esterna* 4](#_Toc155877818)

[*1.3.2* *Richieste funzionali* 5](#_Toc155877819)

[*1.3.3* *Requisiti di prestazione* 5](#_Toc155877820)

[2. Software lifecycle 5](#_Toc155877821)

[3. Configuration management 6](#_Toc155877822)

[4. People management 6](#_Toc155877823)

[5. Software quality 6](#_Toc155877824)

[6. Requirement engineering 7](#_Toc155877825)

[7. Modeling 7](#_Toc155877826)

[*7.1 Il diagramma delle classi* 7](#_Toc155877827)

[*7.2 Il diagramma della macchina a stati* 9](#_Toc155877828)

[*7.3 Il diagramma dei casi d’uso* 9](#_Toc155877829)

[*7.4 Il diagramma di sequenza* 9](#_Toc155877830)

[*7.5 Il diagramma delle attività* 11](#_Toc155877831)

[8. Software architecture 11](#_Toc155877832)

[9. Software design 12](#_Toc155877833)

[10. Software testing 12](#_Toc155877834)

[11. Software maintenance 12](#_Toc155877835)

1. Requirements specification (Standard IEEE 830)

Prima di procedere con lo sviluppo del prodotto software, è necessario esplicitare i requisiti alla base del progetto. La specifica è strutturata secondo lo standard IEEE830.

* 1. *Introduzione*

Il progetto consiste nello sviluppare un’applicazione Java per Windows che consenta all’utente di giocare a una versione rivisitata del gioco Pac-Man a tema universitario.

* + 1. Obiettivo

L’ obiettivo principale del gioco UniPac-Man è mangiare tutti i CFU sparsi nel labirinto. Nel far ciò c’è la possibilità di incombere nei quattro fantasmi della procrastinazione che cercano di catturare Pac-Man. Quando Pac-Man mangia una power-up, i fantasmi diventano vulnerabili e possono essere mangiati da Pac-Man per un breve periodo di tempo. Il gioco continua finché Pac-Man riesce a mangiare tutti i punti nel labirinto o fino a quando perde tutte le vite disponibili.

Il gioco è strutturato su tre livelli che rappresentano gli anni necessari per il raggiungimento di una laurea triennale.

### *Scopo*

Lo scopo del gioco è ottenere il punteggio più alto possibile mangiando CFU, power-up e fantasmi. Ogni CFU mangiato contribuisce al punteggio del giocatore. Oltre ai punti normali, ci sono anche punti bonus ottenuti mangiando i power-up e a seguito i fantasmi.

* + 1. Definizioni, acronimi e abbreviazioni
* CFU: Crediti Formativi Universitari, rappresentati dal simbolico pallino verde presente all’interno del libretto elettronico una volta superato l’esame;
* Power-up: oggetto che conferisce una particolare abilità temporanea, nel nostro specifico caso è rappresentato dal professore e youtuber Elia Bombardelli, noto fra i più giovani per fornire spiegazioni semplici e chiare a problemi di matematica sul suo canale YouTube.
* Fantasmi della procrastinazione: “nemici” dello studente, rappresentano tentazioni come lo smartphone, la musica, il sonno e il caffè.

## *Descrizione generale*

### *Prospettiva del prodotto*

UniPac-Man è la rivisitazione del celebre gioco prodotto dalla Namco nel 1980, è possibile usufruire del gioco in locale tramite qualsiasi computer con l’ultima versione di Java installato, attualmente non sono presenti piattaforme online e multiplayer.

### *Funzioni del prodotto*

UniPac-man avrà le seguenti funzionalità:

* *Movimento del Personaggio:* Il giocatore controlla il personaggio di Pacman attraverso un labirinto, utilizzando i tasti WASD per muoversi in su, giù, a sinistra o a destra.
* *Raccolta di CFU*: Pacman deve mangiare tutti i CFU disseminati nel labirinto per completare il livello.
* *Evitare i Fantasmi della procrastinazione:* Il gioco presenta dei fantasmi che inseguono Pacman nel tentativo di catturarlo. Il giocatore deve evitare i fattori della procrastinazione o utilizzare Elia Bombardelli per invertire la situazione e assicurarsi la vittoria.
* *Power-Up*: Pacman può consumare i power-up speciali che invertiranno temporaneamente il ruolo dei fantasmi, consentendo a Pacman di inseguirli e mangiandoli guadagnare CFU e tempo extra.
* *Visualizzazioni dei Punteggi e dello Stato di Gioco*: Il gioco fornisce informazioni sul punteggio del giocatore e il numero di vite rimaste. La transizione ai vari livelli è gestita da una schermata che indica il superamento dell’anno corrente, una volta completati i tre anni si è finalmente laureati!
* *Sistema di Vite:* Il giocatore ha un numero limitato di vite (tre) per completare il livello.
* *Menu di Avvio e Opzioni:* Il gioco include un menu di avvio con opzioni per iniziare un nuovo gioco o uscire, sarà possibile mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo il tasto P.

### *Caratteristiche dell’utente*

Il gioco è facile e intuitivo, trattandosi un gioco di tipo arcade non è richiesta una grande conoscenza o padronanza di qualche skill specifica. Qualunque tipo di utente può giocarci e comprendere velocemente le funzionalità del gioco.

### *Vincoli*

Per giocare a UniPac-Man bisogna aver installato JDK (versione 21 o recenti), indipendentemente dal sistema operativo utilizzato.

### *Presupposti e dipendenze*

Si presume che il gioco "Pacman" sarà eseguito in un ambiente di gioco standard, senza interferenze o problemi esterni significativi.

Si assume che gli utenti abbiano una familiarità di base con l'uso di tastiere, controller o touchscreen, a seconda della piattaforma e che sia disponibile uno spazio d’archiviazione sufficiente per l’installazione del gioco.

Il corretto funzionamento del gioco dipende dalla presenza di risorse grafiche e sonore, come sprite, suoni e file musicali, nel sistema di gioco. È disponibile solamente la versione del gioco in italiano.

## *Requisiti specifici*

### *Requisiti dell’interfaccia esterna*

L’interfaccia utente prevede una schermata iniziale dove l’utente potrà decidere se iniziare una nuova partita o uscire dalla schermata. A seguito della pressione del tasto *enter* in relazione a “NUOVA PARTITA” apparirà la schermata di gioco dove l’utente potrà muovere il Pac-Man con i tasti WASD e mettere il gioco in pausa col tasto P. Premendo il tasto *enter* in relazione a “ESCI” si uscirà direttamente dall’applicativo. Quando si passa da un livello all’altro compare una schermata informativa, è possibile giocare direttamente al livello successivo premendo il tasto *space*. Al termine del terzo livello e al conseguimento della laurea è possibile tornare alla schermata iniziale di gioco tramite il tasto *space*.

Immagine che contiene testo, software, schermata, Software multimediale

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, computer, schermata, software

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, computer, software, schermata

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, computer, software, schermata

Descrizione generata automaticamente

### *Richieste funzionali*

Il sistema deve garantire un tempo di risposta rapido ai comandi del giocatore, assicurando un'esperienza di gioco fluida e reattiva, gestendo in maniera ottimale anche le collisioni all’interno delle varie dinamiche di gioco. Deve fornire feedback audiovisivo immediato, per migliorare l'immersione e la comprensione degli eventi di gioco tramite animazioni e suoni personalizzati.

### *Requisiti di prestazione*

Non sono richieste risorse computazionali elevate per questo applicativo, non necessita di connessione internet.

1. Software lifecycle

Il modello di processo scelto per lo sviluppo dell’applicativo è un metodo agile nello specifico eXtreme Programming. La scelta di un process model di tipo AGILE ci permette di non preoccuparci troppo dei tempi ma di adattarci ai cambiamenti e agli sviluppi che notiamo necessari in corso d’opera.

Nell’ambito specifico dell’ eXtreme Programming (XP) troviamo l’utilizzo in forte misura di diverse pratiche:

* *Whole team*, tutto il gruppo è stato coinvolto in tutte le fasi del lavoro;
* *Cliente in loco*, la stessa squadra ha agito pure da cliente testando di persona il codice;
* *Pair programming*, il codice spesso verrà scritto su una sola macchina con supporto da remoto di un altro programmatore. Questo garantisce una diminuzione del tempo di scrittura e una bontà e ottimizzazione maggiori. Quest’approccio è stato utilizzato per quasi tutta l’interezza del progetto;
* *Proprietà collettiva*, tutti hanno accesso a tutto e possono modificarlo in qualsiasi momento;
* *Sviluppo guidato dei test*, ogni nuova implementazione delle funzionalità/dinamiche di gioco è stata seguita da diversi test effettuati dagli stessi programmatori o amici.

1. Configuration management

Come strumento per la gestione della configurazione abbiamo utilizzato GitHub, il quale ci ha permesso di tenere traccia di tutti gli artefatti realizzati, e delle modifiche effettuate dagli altri componenti del gruppo. Ogni commit con annessa descrizione della modifica/progresso rappresenta i cambiamenti eseguiti nel codice, visibili da tutta la squadra per avere sempre a disposizione la versione aggiornata.

1. People management

Il gruppo di lavoro è formato da solamente tre persone, questo aumenta l’efficienza della comunicazione ma garantisce un bilanciamento dei ruoli. Abbiamo adattato i ruoli e i compiti in base alle conoscenze pregresse e alla motivazione di ogni singolo componente. Essendo un’ambiente prettamente dedicato allo sviluppo software, possiamo individuare un’organizzazione a matrice dove, singolarmente o con supporto di un’altra persona abbiamo elaborato le varie funzionalità.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Funzioni\Persone* | Bellosi | Longhi | Poloni |
| Costruzione Panel | x | x |  |
| Grafica |  | x | x |
| Pac-Man | x |  |  |
| Fantasmi | x |  |  |
| Arena |  |  | x |
| Tunnel |  | x |  |
| Vite | x | x |  |
| Stati di gioco |  | x | x |
| Power-up |  |  | x |
| Score Manager | x |  |  |
| Suoni | x | x | x |
| Livelli |  |  | x |

1. Software quality

Nel glossario IEEE sappiamo che la qualità è il grado in cui un sistema soddisfa le esigenze, per esplicare il nostro grado di qualità usiamo i fattori predisposti dalla tassonomia di McCall:

1. Funzionamento del prodotto:
   1. Correttezza: il prodotto funziona, è usabile e giocabile alla pari della versione ufficiale di pac-man ufficiale;
   2. Affidabilità: il prodotto sotto alcune caratteristiche presenta dei bug, che si presentano raramente e non in tutte le fasi di test; quindi, risulta difficile riconoscerli.
   3. Efficienza: l’applicativo non è ottimizzato al suo livello assoluto, quindi, potrebbe non funzionare nel miglior modo possibile su ogni hardware;
   4. Integrità: il prodotto è sicuro in quanto l’acceso al software viene effettuato solo a seguito di una condivisione dell’eseguibile generato direttamente dai programmatori;
   5. Usabilità: è eseguibile se si è installato Java sulla macchina.
2. Revisione del prodotto
   1. Manutenibilità: si possono apportare modifiche in qualsiasi momento e il codice è stato progettato per essere il più scalabile possibile;
   2. Testabilità: il prodotto è sempre testabile;
   3. Flessibilità: il software reagisce prontamente a cambiamenti del codice, si possono tranquillamente implementare funzionalità aggiuntive.
3. Transizione del prodotto
   1. Portabilità: l’applicabile è usabile su qualunque macchina abbia installato l’ultima versione di Java;
   2. Riutilizzabilità: l’intero codice può essere modificato anche da altri sviluppatori, i quali possono implementare nuove funzionalità o utilizzare parti di codice come spunto per altre soluzioni simili (es. le collisioni in qualsiasi gioco possono essere implementate secondo la nostra logica)
   3. Interoperabilità: essendo un semplice eseguibile .jar non sono necessarie ulteriori installazioni né determinati requisiti a livello di OS né API.
4. Requirement engineering

Per la gestione del processo di sviluppo abbiamo analizzato i requisiti secondo il criterio MoSCoW:

* Must have:
  + Sviluppo di un applicativo funzionante;
  + Interfaccia grafica semplice, intuitiva e familiare;
  + Movimento fluido dei fantasmi della procrastinazione;
  + Portabilità.
* Should have:
  + Diversi livelli aggiuntivi con progressiva difficoltà;
  + Suoni.
* Could have:
  + Storico delle partite;
  + Frutta sottoforma di appunti e libri di testo per aumentare il punteggio;
  + Classifica in base ai punteggi;
  + Movimento intelligente dei fantasmi secondo le dinamiche del gioco originale e non randomico.
* Won’t have:
  + Funzionalità grafiche aggiuntive;
  + Multiplayer

1. Modeling

## *7.1 Il diagramma delle classi*

Di seguito il diagramma delle classi, abbiamo utilizzato principalmente associazioni 1-1, inoltre per evidenziare meglio le generalizzazioni abbiamo scelto di utilizzare due colori:

* Il blu per le estensioni di Entity;
* Il verde per le estensioni di GameObject.

Immagine che contiene testo, schermata, Rettangolo, quadrato

Descrizione generata automaticamente

## *7.2 Il diagramma della macchina a stati*

Di seguito lo state chart machine che presenta lo studio dal punto di vista dell’interfaccia utente e di ciò che viene attivato all’interno del gioco quando si verificano i vari eventi.

Immagine che contiene diagramma, testo, linea, Parallelo

Descrizione generata automaticamente

## *7.3 Il diagramma dei casi d’uso*

Il digramma dei casi d’uso considera tutte le interazioni tra le varie entità.

Immagine che contiene diagramma, linea

Descrizione generata automaticamente

## *7.4 Il diagramma di sequenza*

Essendo un programma molto complesso risulta dispendioso realizzare un diagramma di sequenza per tutte le classi; perciò, abbiamo deciso di realizzare un diagramma solo per le classi principali che attivano il maggior numero di classi, di seguito il diagramma di sequenza che studia la classe UniPacman e GameEngine.

Immagine che contiene testo, diagramma, Parallelo, Disegno tecnico

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schizzo, Parallelo, diagramma

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, Parallelo, Disegno tecnico

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, diagramma, Parallelo, linea

Descrizione generata automaticamente

## *7.5 Il diagramma delle attività*

1. Software architecture

1. Software design

Per analizzare il modulo usiamo la formula A = Na / Nc ,dove A rappresenta l’astrattezza di un modulo.

Nel nostro caso A vale 0 in quanto indica un progetto interamente concreto.

Inserimento grafici analisi struttura?

Pattern: singleton

1. Software testing
2. Software maintenance

È stato utilizzato il processo di *refactoring* per garantire un codice più ottimizzato, leggibile, poco complesso e a basso costo di manutenzione:

* Estrazione di Metodo: creare nuovi metodi per frammenti di codice ripetitivi.
* Rinominazione: Assegnare nomi più significativi a variabili, metodi o classi.
* Scomposizione di Metodo: Suddividere metodi complessi in passi più piccoli.
* Sostituzione dei Parametri con il Metodo: Ridurre la dipendenza dai parametri passati a un metodo.

Nel corso della scrittura del codice si sono eseguiti parallelamente i test del refactoring con un approccio di manutenzione preventiva per garantire un codice sempre funzionante, privo di errori e ottimizzato.

Sono stati utilizzati strumenti di refactoring come l’ambiente di sviluppo Eclipse col quale è stato possibile suddividere le classi all’interno di package coerenti al ruolo della classe stessa, ma anche rinominare metodi, svolgere l’inlining, rinomare metodi con nomi appropriati.

La scelta di svolgere il refactoring man mano che si stesse scrivendo il codice ci ha garantito una maggiore chiarezza e pulizia, andando a preferire un approccio incrementale all’ottimizzazione del software grazie a piccole e mirate modifiche facendo sempre rimanere il codice funzionante.

È stato utilizzato anche il plugin Eclipse UCDetector (Usage Counter Detector).

È uno strumento utilizzato nella programmazione Java per individuare l'uso non dichiarato di classi e metodi in un progetto, aiuta quindi a identificare le classi e i metodi che non sono più utilizzati nel codice sorgente dell’applicazione. Tramite UCDetector sono stati eliminati dal codice metodi e variabili mai utilizzate.