

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI
FEDERICO II

PROGETTO DI “BASI DI DATI E SISTEMI INFORMATIVI”

DOCENTI:

Adriano Peron , Alessandro de Luca

STUDENTI:

Cuomo Daniele N86 1346 , Iervolino Riccardo N86 1608

PROGETTO:

Progetto n°2, terza parte: Archivio Risiko!

Manuale Utente

Presentazione:

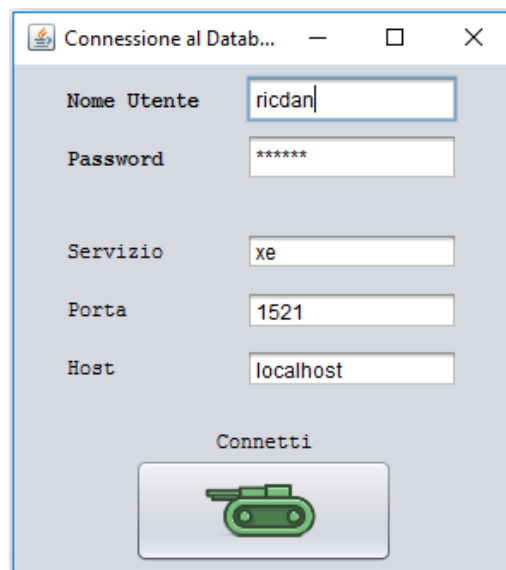
L'applicazione ArchivioRisiko! consente all'utente di salvare tutte le informazioni relative ad una partita del celebre gioco da tavola, guidandolo negli inserimenti affinché siano coerenti e rispettino il regolamento. Ogni partita può essere inizializzata manualmente o in maniera casuale, ~~in~~ ^{casì} l'utente dovrà poi descrivere lo svolgersi dei turni utilizzando combinazioni, attaccando gli avversari (nel caso in cui sia stata scelta una partita simulata viene utilizzata una funzione aleatoria per il tiro dei dadi) e giocando le fasi conclusive del turno. È possibile in oltre consultare lo storico dei dati attraverso un'apposita interfaccia.

Esecuzione del software:

Il software è eseguibile tramite Netbeans, aprendo la cartella del progetto: ArchivioRisiko! e aggiungendovi il file .jar dal relative path ../ojdbc6.jar

Login:

Di seguito è mostrata l'interfaccia di connessione alla base di dati, che ovviamente deve essere già stata creata in precedenza.



Nome Utente: Nome utente della connessione creata in precedenza con il database

Password: Password della connessione creata in precedenza con il database

Servizio: Servizio per il database su cui avviene la connessione

Porta: Porta sulla quale avviene la connessione al database

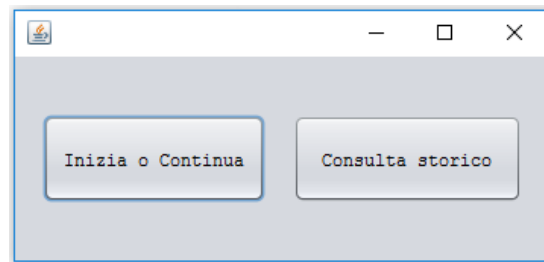
Host: Server sul quale è ospitato il database



Pulsante di lancio dell'applicazione

Home:

Schermata principale, consente di decidere se inserire informazioni nel database seguendo lo svolgimento di una partita o se consultare lo storico, con la possibilità di modificare o eliminare record.

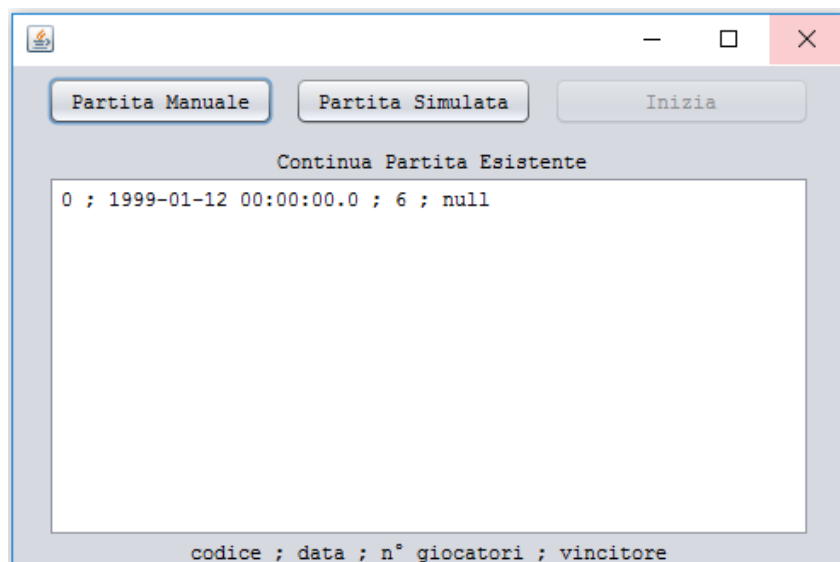


1 Inizia o continua

La prima operazione da compiere in questa schermata è la selezione di un tipo di partita:

Partita manuale imposta la partita in modo tale che l'utente debba inserire ogni informazione sulla partita, sia nelle fasi iniziali, come i territori e gli obiettivi, che in ogni turno con i lanci dei dadi e le carte pescate

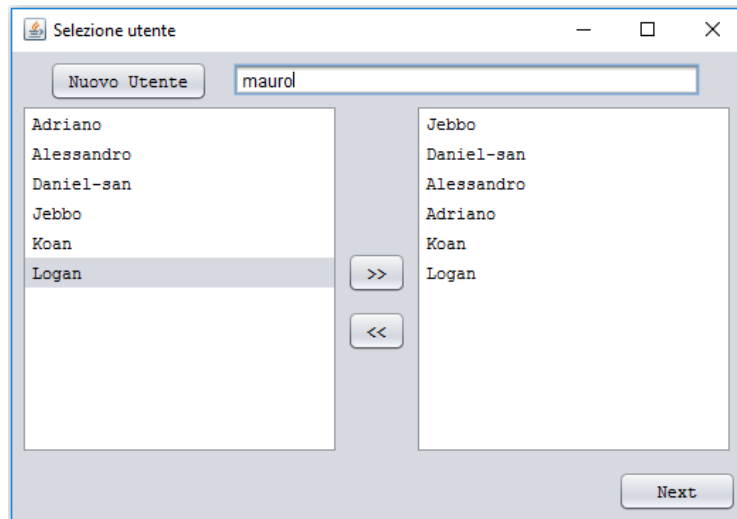
Partita simulata invece automatizza tutti gli inserimenti discussi sopra, dando all'utente la possibilità di simulare ogni fattore casuale del gioco.



Dopo aver scelto la modalità di gioco l'utente dovrà selezionare inizia per avviare una nuova partita oppure cliccare su una qualsiasi delle partite esistenti per continuarla.

1.1 Selezione Utente

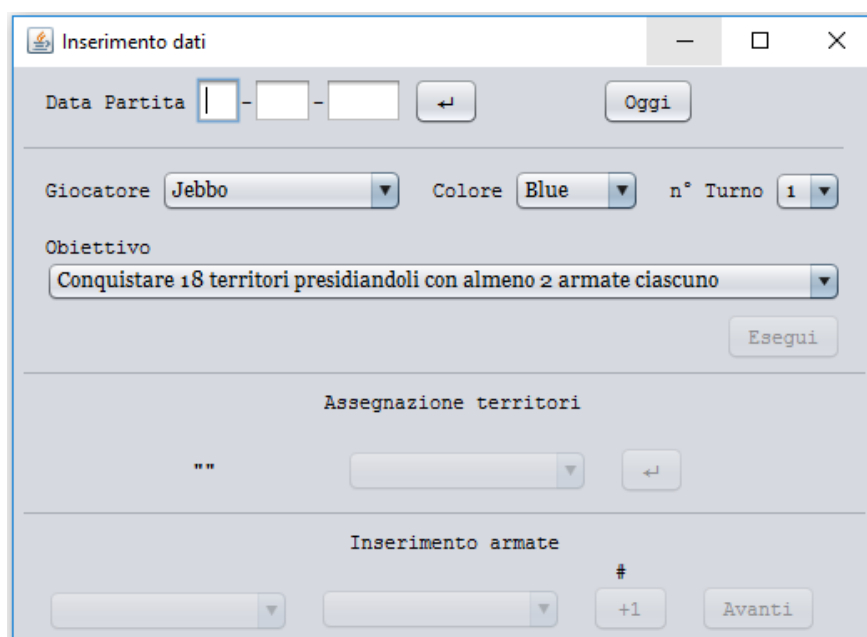
Qui l'utente sceglie i giocatori con cui iniziare una nuova partita, creandone con il tasto nuovo utente e selezionandoli con i bottoni >> per aggiungere e << per rimuovere



1.2 Inserimento dati

Inserimento dati permette di popolare la plancia di gioco e tutte le condizioni iniziali di una partita di Risiko!

Una volta impostata la data, per ogni giocatore si dovrà decidere il colore e la posizione nel giro e successivamente, in base al tipo di partita scelto, si potranno inserire manualmente o meno gli obiettivi e i territori. Infine i giocatori dovranno posizionare i carrarmati sui propri possedimenti.



1.3 Inizia la battaglia

In questa sezione l'utente dovrà compilare le tre sezioni del frame in sequenza, rispettando le regole del gioco per quanto riguarda lo svolgimento di un turno.

Fase di rinforzo in questa fase si può giocare una combinazione, se le carte in mano lo consentono, e dispiegare i carrarmatini ottenuti grazie ad essa e al numero di territori posseduti.

Fase di attacco qui il giocatore sceglie un proprio territorio con numero di armate > di 1 e un territorio nemico confinante da attaccare, imposta i dadi e, in caso di conquista, sposta il numero di unità che preferisce dal vecchio territorio al nuovo.

Fase finale ha lo scopo di effettuare lo spostamento finale, pescare una carta se è stato conquistato almeno un territorio nel turno, e passare.

The screenshot shows a window titled "Inizia la battaglia" with standard window controls (minimize, maximize, close). The interface is divided into several sections:

- Turno di migo:** Contains three dropdown menus. The first is "Jolly ; null", and the other two are "Fante ; Madagascar". Below them is a "Gioca combinazione" button.
- Armata disponibili:** Shows "0" and a dropdown menu with "Groenlandia" selected, followed by a "+1" button.
- Attaccante migo:** A dropdown menu with "Quebec" selected.
- Difensore figo:** A dropdown menu with "Alaska" selected.
- Dadi ->:** Two sets of dice. The first set (red) shows values 1, 0, and 0. The second set (blue) shows values 1, 1, and 1.
- Difensore sconfitto!:** A label followed by an "Attacca!" button.
- Trasferire armate:** A label followed by a numeric input field showing "1" and a "↵" button.
- Fase finale: spostamenti:** A dropdown menu with "Quebec" selected, followed by a "->" button and another dropdown menu.
- Bottom section:** Includes an "Esci" button, a dropdown menu with "Afghanistan" selected, a "Pesca" button, and a "Passa" button.

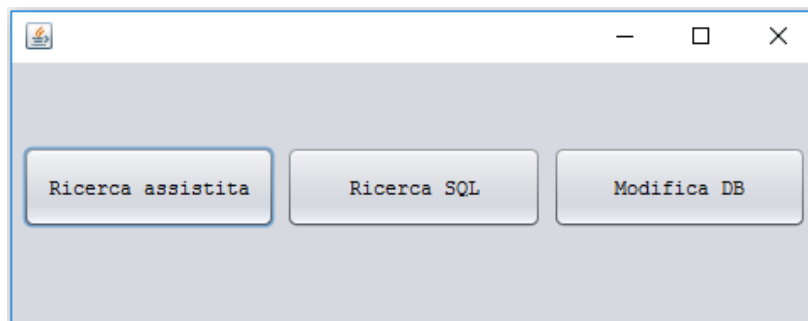
2 Consulta storico

Schermata riassuntiva delle modalità di consultazione:

Ricerca assistita consente di comporre un'interrogazione sicuramente legale, perché fortemente guidata dall'interfaccia.

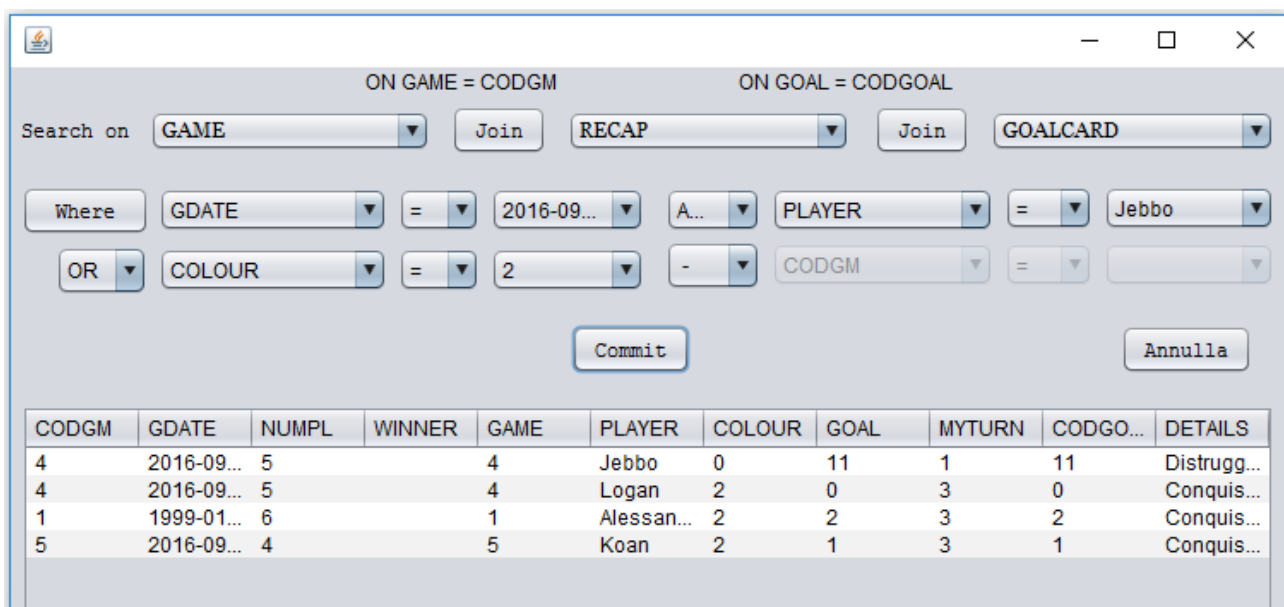
Ricerca SQL consente di interrogare il database riempiendo manualmente un campo di testo, è necessaria un'adeguata conoscenza della sintassi delle interrogazioni.

Modifica DB è la sezione del database dedicata all'update o alla cancellazione dei record di una tabella.



2.1 Ricerca assistita

Questa sezione dell'applicazione è pensata per permettere di comporre una select guidata, grazie alle diverse check box che compongono la schermata.

A screenshot of the 'Ricerca assistita' (Assisted Search) screen. The interface includes search criteria for 'ON GAME = CODGM' and 'ON GOAL = CODGOAL'. The search criteria are: 'Search on' (GAME), 'Join' (RECAP), 'Join' (GOALCARD), 'Where' (GDATE = 2016-09..., A...), 'OR' (COLOUR = 2, -), 'CODGM', and 'GOAL'. There are 'Commit' and 'Annulla' buttons. Below the search criteria is a table with the following data:

CODGM	GDATE	NUMPL	WINNER	GAME	PLAYER	COLOUR	GOAL	MYTURN	CODGO...	DETAILS
4	2016-09...	5		4	Jebbo	0	11	1	11	Distrugg...
4	2016-09...	5		4	Logan	2	0	3	0	Conquis...
1	1999-01...	6		1	Alessan...	2	2	3	2	Conquis...
5	2016-09...	4		5	Koan	2	1	3	1	Conquis...

I tasti Join consentono di unire le tabelle secondo i vincoli di chiave esterna, come mostrato dalla scritta sopra al bottone attivo.

ON OWNER = USERNAME

Search on

Per aggiungere confronti all'interrogazione cliccare sul pulsante Where, infine compilare i campi richiesti. Il tasto commit (per popolare la schermata con le informazioni trovate) sarà abilitato solo qualora l'interrogazione sia legale

2.2 Ricerca SQL

Inserire l'interrogazione manualmente come mostrato in figura, successivamente cliccare sul tasto commit.

 — □ ×

`select * from territorycard t join border b on b.tname1 = t.tcname`

CODCARD	BONUS_T	TCNAME	TNAME1	TNAME2
31	Cavaliere	Gran Bretagna	Gran Bretagna	Islanda
31	Cavaliere	Gran Bretagna	Gran Bretagna	Scandinavia
31	Cavaliere	Gran Bretagna	Gran Bretagna	Eur Settentrionale
31	Cavaliere	Gran Bretagna	Gran Bretagna	Eur Occidentale
6	Fante	Eur Occidentale	Eur Occidentale	Eur Settentrionale
6	Fante	Eur Occidentale	Eur Occidentale	Eur Meridionale
6	Fante	Eur Occidentale	Eur Occidentale	Africa del Nord

2.3 ModificaDB

Questa schermata utilizza un criterio molto simile a quello di Ricerca assistita per la composizione dell'istruzione, tuttavia si differenzia per la possibilità di effettuare sia un update sui dati cliccando sul tasto set, che una delete, cliccando di nuovo per disabilitarlo. In base alla funzione attiva al momento e al livello di completezza dell'istruzione, vengono abilitati i pulsanti "Delete" "Print" e "Update", assicurandosi che l'operazione sia sensata e legale.

Nell'immagine successiva l'utente si trova un attimo prima di un'operazione di update, e subito successivo a una print.

The screenshot shows a database modification window. At the top, there's a section for building a query. It includes a dropdown for 'On table' set to 'OWNERSHIP', a 'Set' button, a dropdown for 'OWNER' set to 'Jebbo', and an equals sign. Below this, there's a 'Where' section with a dropdown for 'CODOWN' set to '<', a dropdown for '6', a dropdown for 'A...', a dropdown for 'OWNER' set to 'Logan', and an equals sign. There are also buttons for 'Delete', 'Print', 'Update', and 'Annulla'. At the bottom, there's a table with the following data:

CODOWN	TERRITORY	OWNER	NUMARMIES	O_TURN
1	Alaska	Logan	10	0

Nell'immagine successiva l'utente si trova un attimo prima di un'operazione di delete, e subito successivo a un cambio della tabella su cui operare (la tabella precedente, ownership, era stata stampata).

The screenshot shows the same database modification window, but now the 'On table' dropdown is set to 'GAME'. The 'Where' section has a dropdown for 'GDATE' set to '=', a dropdown for '2016-09...', a dropdown for 'CODGM' set to 'Logan', and an equals sign. The 'Delete', 'Print', 'Update', and 'Annulla' buttons are still present. At the bottom, there's a table with the following data:

CODOWN	TERRITORY	OWNER	NUMARMIES	O_TURN
0	India	Jebbo	0	0
1	Alaska	Logan	10	0
2	Australia Orientale	Jebbo	2	0
3	Giappone	Jebbo	2	0
4	Afghanistan	Jebbo	2	0
5	Egitto	Jebbo	2	0