

Login

Host:

Porta:

Servizio:

Schema: ☒ -Utente

Utente: Password:

Manuale d'uso dell' interfaccia

Nella schermata seguente è necessario digitare la password "12345" nel rispettivo field al fine di permettere la connessione al database e la successiva gestione dei dati al suo interno.

Selezionare la partita che si desidera continuare a registrare oppure se ne crei un'altra:

ID Partita:

Partita	N. Giocatori	Inizio
0	3	2019-01-11 18:10...

Selezionare il giocatore che si desidera eliminare oppure modificare:

Username:

Nome	Cognome	Username	Partite Vinte
John	Doe	JD	0
Nick	Cage	NoisyC	0
Michael	Scofield	410m07	0

Una volta loggati, sarà possibile fin da subito osservare le partite registrate, o che si è intenzionati a registrare, ognuna identificata univocamente da un ID.

È possibile sia creare una nuova partita cliccando sul bottone "+", sia eliminarla cliccando sul bottone "-" una volta selezionata una partita della tabella.

È possibile, inoltre, modificare nome e cognome di un giocatore selezionandolo dalla tabella e cliccando sul tasto "Aggiorna" oppure eliminare definitivamente un giocatore (facendo attenzione che in alcuni casi un' eliminazione può implicare la perdita delle partite a cui ha preso parte il giocatore).

Cliccato sul bottone "+" verrà aperta una nuova finestra:

Creazione Partita

numero giocatori:

ID partita:

Giocatore1

Giocatore2

Giocatore3

Giocatore4

Giocatore5

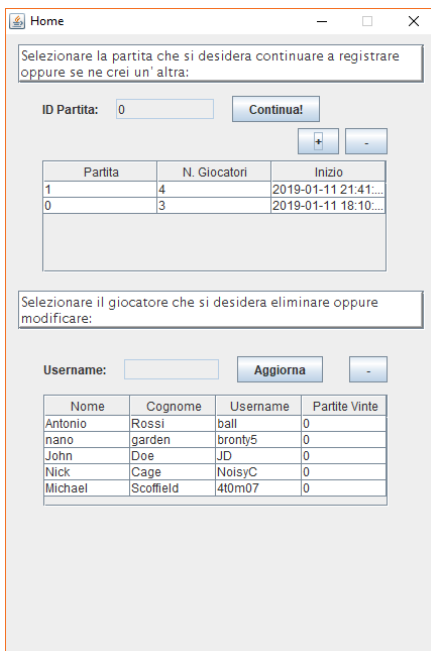
Giocatore6

scelto il numero dei giocatori, sarà necessario cliccare sul bottone "ok" per confermare il numero di partecipanti e sbloccare i field necessari per l' inserimento di ogni username dei partecipanti della partita.

Sarà necessario scegliere un id per la nuova partita e una pedina diversa per ogni partecipanti.

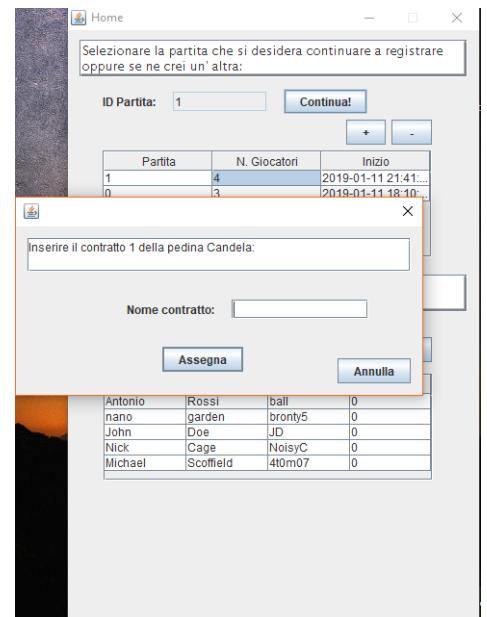
Nb. Se alcuni giocatori non hanno mai giocato, è possibile registrarli cliccando sul bottone "Registra";

Una volta certi della compilazione dei field, sarà possibile terminare la registrazione della partita cliccando su "Connetti".

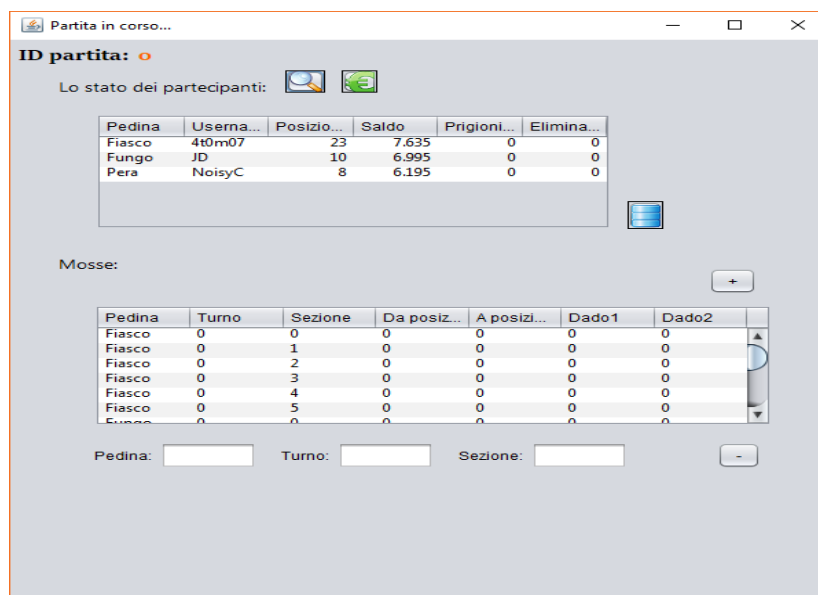


Una volta creata la partita, sarà possibile visualizzarla nella tabella delle partite della schermata principale “Home”.

Una partita può essere inizializzata (tutti i partecipanti hanno ricevuto i rispettivi contratti una volta mischiato il mazzo) e quindi in stand-by, oppure può necessitare di inizializzazione; a quel punto, quando si tenterà di continuarla, verrà chiesto all'utente di indicare i contratti ricevuti da ogni pedina partecipante (vedi allegato a destra →).



Se una partita è già stata inizializzata, selezionata nella tabella e premuto il bottone “Continua” sarà possibile accedere alla schermata di gestione delle mosse (vedi allegato in basso);



da questa schermata sarà possibile fin da subito visualizzare le posizioni attuali di ogni partecipante con rispettivo saldo (e non solo) e le mosse eseguite dagli utenti (compresa assegnazione delle carte)

- Selezionato un partecipante dalla tabella in alto nella schermata e premuta la lente di ingrandimento sarà possibile conoscere i contratti e i cartoncini posseduti dalla pedina selezionata →



- Premuto il bottone “€” sarà possibile visualizzare una tabella popolata da tutte le transazioni di denaro avvenute tra due partecipanti →

LogPagamenti

Pagamenti avvenuti in partita_

Pagante	Beneficiario	Turno	Prezzo pagato	Contratto	Posizione
Fungo	Pera	1	20	Viale Vesuvio	9
Fungo	Fiasco	3	60	Piazza Giulio Cesare	29
Fungo	Fiasco	3	65	Via Roma	31
Fungo	Pera	4	70	Largo Augusto	34
Fiasco	Fungo	4	65	Corso Impero	32
Fiasco	Fungo	6	15	Viale Monterosa	8
Pera	Fiasco	7	5	Vicolo Corto	1
Fungo	Fiasco	7	40	Piazza Dante	19
Fiasco	Fungo	8	35	Corso Raffaello	18
Fungo	Pera	9	250	Stazione Nord	25

- Premuto sul bottone caratterizzato dalla icona “database” sarà possibile visualizzare tutti i log dei partecipanti durante l’ avanzamento della partita →

LogPartecipanti

I log dei partecipanti della partita numero 0

Pedina	Turno	Ordine	Saldo	Num. co...	Posizione	Prigioniero	Eliminato
Fiasco	-1	0	7500	0	0	0	0
Pera	-1	0	7500	0	0	0	0
Fungo	-1	0	7500	0	0	0	0
Fiasco	0	0	7500	0	0	0	0
Fungo	0	0	7500	0	0	0	0
Pera	0	0	7500	0	0	0	0
Fiasco	0	1	7500	1	0	0	0
Fungo	0	1	7500	1	0	0	0
Pera	0	1	7500	1	0	0	0
Fiasco	0	2	7500	1	0	0	0
Fungo	0	2	7500	1	0	0	0
Pera	0	2	7500	1	0	0	0
Fiasco	0	3	7500	2	0	0	0
Fungo	0	3	7500	2	0	0	0
Pera	0	3	7500	2	0	0	0
Fiasco	0	4	7500	2	0	0	0
Fungo	0	4	7500	2	0	0	0
Pera	0	4	7500	2	0	0	0
Fiasco	0	5	7500	3	0	0	0
Fungo	0	5	7500	3	0	0	0
Pera	0	5	7500	3	0	0	0
Fiasco	0	6	7500	3	0	0	0
Fungo	0	6	7500	3	0	0	0
Pera	0	6	7500	3	0	0	0
Fiasco	0	7	7500	4	0	0	0

Per quanto concerne la gestione delle mosse, dalla schermata “Partita in corso...” sarà anche possibile aggiungere una mossa cliccando sul bottone “+” ed eliminarne una (l’ultima) selezionandola dalla tabella e premendo il bottone “-”.

Cliccando su bottone “+” verrà aperta la finestra →

In cui sarà necessario indicare la pedina che compie la mossa, il tipo di mossa (Spostamento se il lancio di dadi porta su un contratto, Acquisto se il lancio di dadi porta su un contratto che si desidera poi acquistare, Speciale se il lancio di dadi porta su una casella che non è un ipoteca) , il valore dei dadi, e il numero carta se il tipo della mossa è “Speciale” e in particolare “Imprevisti” o “Probabilità”.

Creazione mossa

Pedina:

Dado1:

Dado2:

☐ Spostamento ☐ Acquisto ☐ Speciale

Numero carta: