

Pagina 1 di 15 	ITIS Antonio Meucci Firenze	Rev 1.0 Data, 31/05/2020

Manuale Utente Corsa di Cavalli	Application Note
---------------------------------	-------------------------

Data 31-05.-20
 Versione 01
 Classificazione Public Release
 Nome del File ManualeUtente.doc

ITIS Antonio Meucci
 Via del Filarete 17
 50143, Firenze
 Italy

Descrizione Documento

Cliente	Scialpi, Benvenuti
Progetto	Corsa di Cavalli
Titolo	Manuale Utente Corsa di Cavalli
Tipologia Documento	Application Note
Numero Documento	1
Versione	1
Data	31.05.20
Classificazione	Public Release
Autore(i)	Mathilde Patrissi
Approvato da	Mathilde Patrissi

Approvazione Documento

Data	Nome	Titolo	Firma
31/05/20	Mathilde Patrissi		



Indice dei Contenuti

1 Introduzione.....	4
1.1 Descrizione del documento.....	4
1.2 Descrizione del contesto.....	4
2 Menu.....	5
2.1 Scelta del numero dei cavalli.....	6
2.2 Partenza della corsa.....	9
2.3 Scelta della lingua.....	10
2.4 Scelta del percorso.....	11
2.5 Scelta delle condizioni meteo.....	11
2.4 Arrivo.....	14
2.6 Premiazione.....	15

1 Introduzione

1.1 Descrizione del documento

Il documento è strutturato in tre capitoli il cui contenuto può essere riassunto come segue.

Nel primo capitolo (il presente) vengono riportate le informazioni di carattere generale che permettono di identificare il progetto a cui questo documento si applica.

Nel secondo capitolo viene descritto il gioco e le varie opzioni.

1.2 Descrizione del contesto

L' applicazione mediante un'interfaccia grafica visualizza una corsa di cavalli.

All'avvio dell'applicazione viene chiesto il numero di cavalli che si vuole far correre e in base a questo viene poi disegnato il numero di corsie con all'interno i rispettivi cavalli.

L'inizio della gara avviene tramite la pressione del tasto start (o restart dopo una gara) seguito dalla partenza dei cavalli.

Quando un cavallo raggiunge il traguardo viene mostrato il numero di corsia del cavallo vincente.

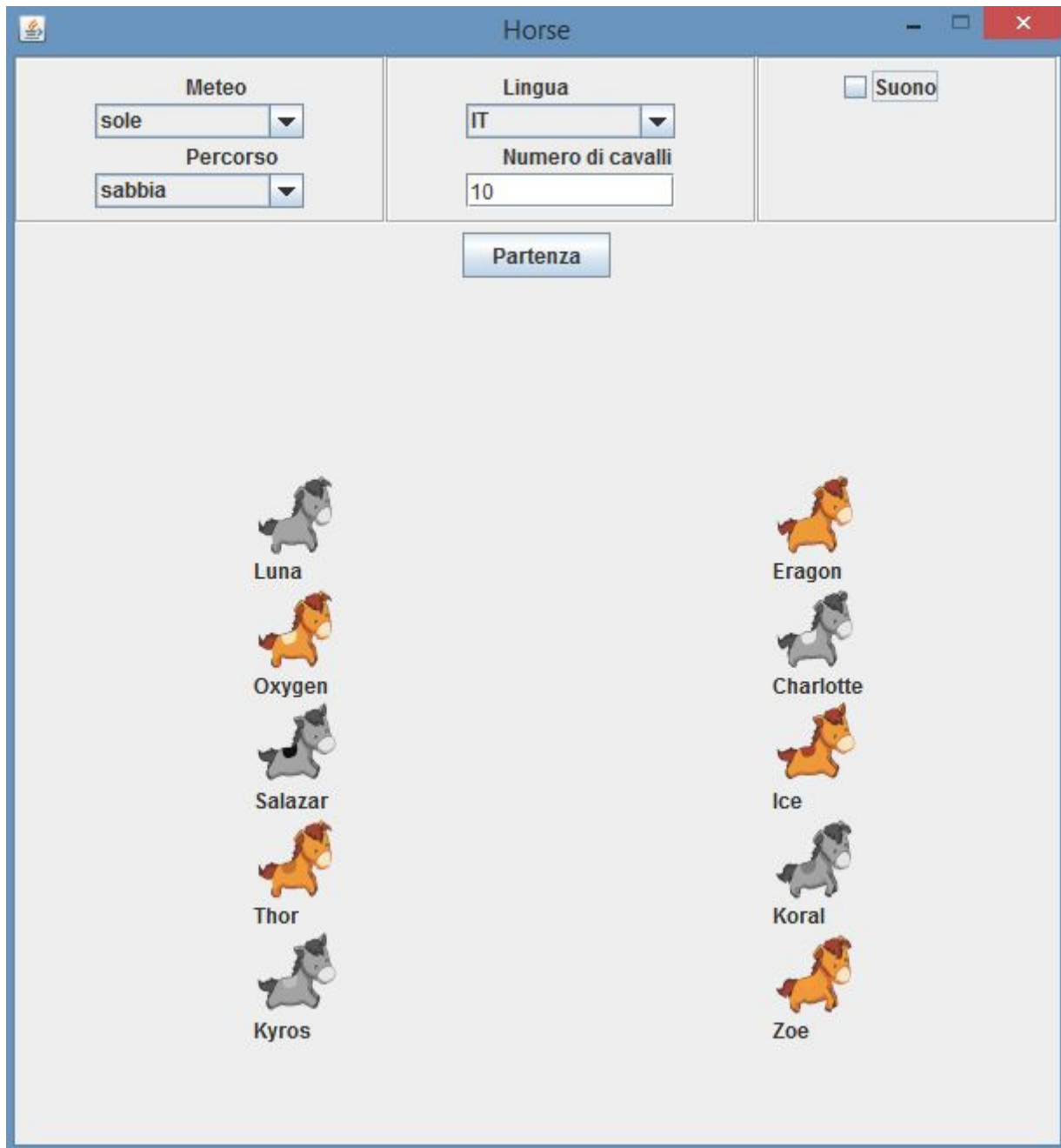
La sequenza di funzionamento è la seguente:

1. schermata iniziale per scegliere il percorso, per selezionare le condizioni atmosferiche, per scegliere il numero di cavalli, per impostare la lingua dei messaggi e il suono
2. schermata relativa alla corsa una volta premuto il tasto start
3. schermata proclamazione del vincitore

2 Menu

All'avvio dell'applicativo viene mostrato un menu dove è possibile scegliere il numero di cavalli presenti alla gara, il percorso, le condizioni atmosferiche, la lingua e se attivare o disattivare il suono.

In questo menu sono anche mostrati tutti i cavalli disponibili con i rispettivi nomi.



The screenshot shows a window titled "Horse" with a blue title bar. The window contains several settings and a list of horses. At the top, there are three sections: "Meteo" with a dropdown menu showing "sole", "Percorso" with a dropdown menu showing "sabbia", and "Lingua" with a dropdown menu showing "IT". To the right of these is a checkbox labeled "Suono" which is unchecked. Below these settings is a button labeled "Partenza". In the center of the window, there are two columns of horse icons, each with a name below it. The left column contains five horses: Luna (grey), Oxygen (orange), Salazar (grey), Thor (orange), and Kyros (grey). The right column contains five horses: Eragon (orange), Charlotte (grey), Ice (orange), Koral (grey), and Zoe (orange).

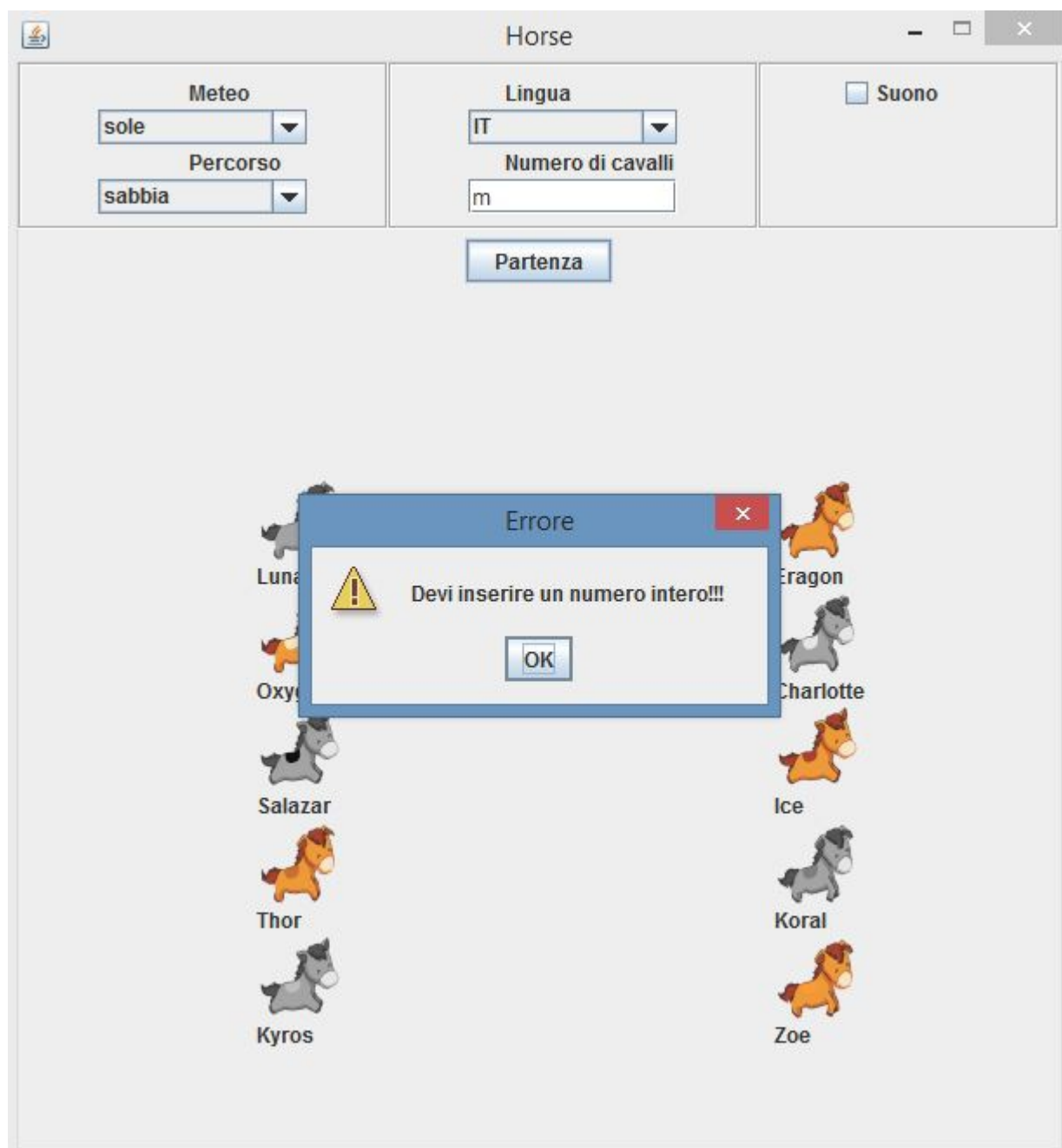
Settings	Horses
Meteo: sole	Luna
Percorso: sabbia	Oxygen
Lingua: IT	Salazar
Numero di cavalli: 10	Thor
Suono: [unchecked]	Kyros
Partenza	Eragon
	Charlotte
	Ice
	Koral
	Zoe

2.1 Scelta del numero dei cavalli

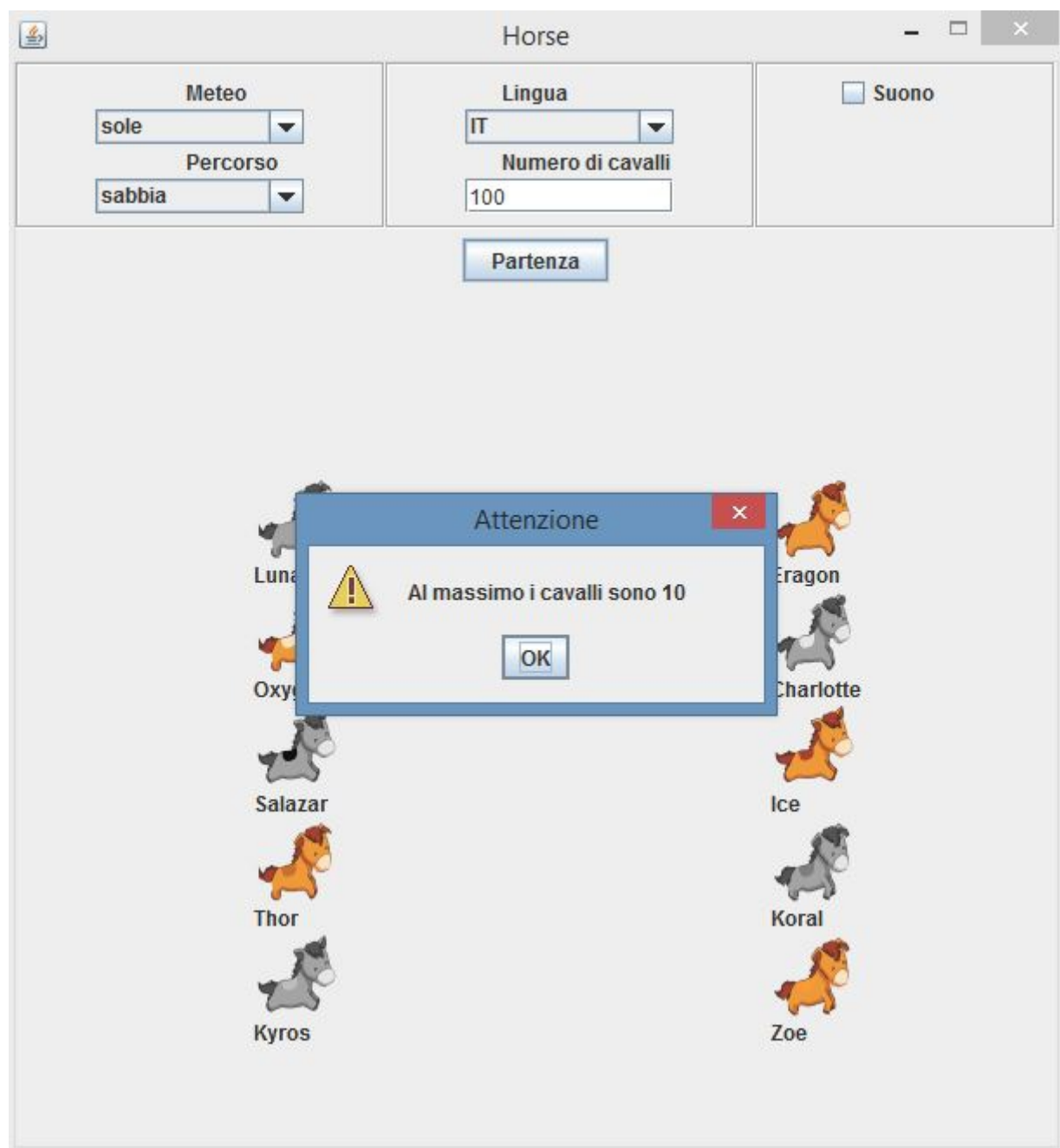
All'avvio dell'applicativo viene richiesto il numero di cavalli presenti alla gara.

Il numero massimo di cavalli per gara è 10 e se vengono inserite lettere, caratteri speciali, numeri inferiori a 2 o superiore a 10 viene mostrato un opportuno messaggio di errore con l'indicazione sui possibili valori da inserire.

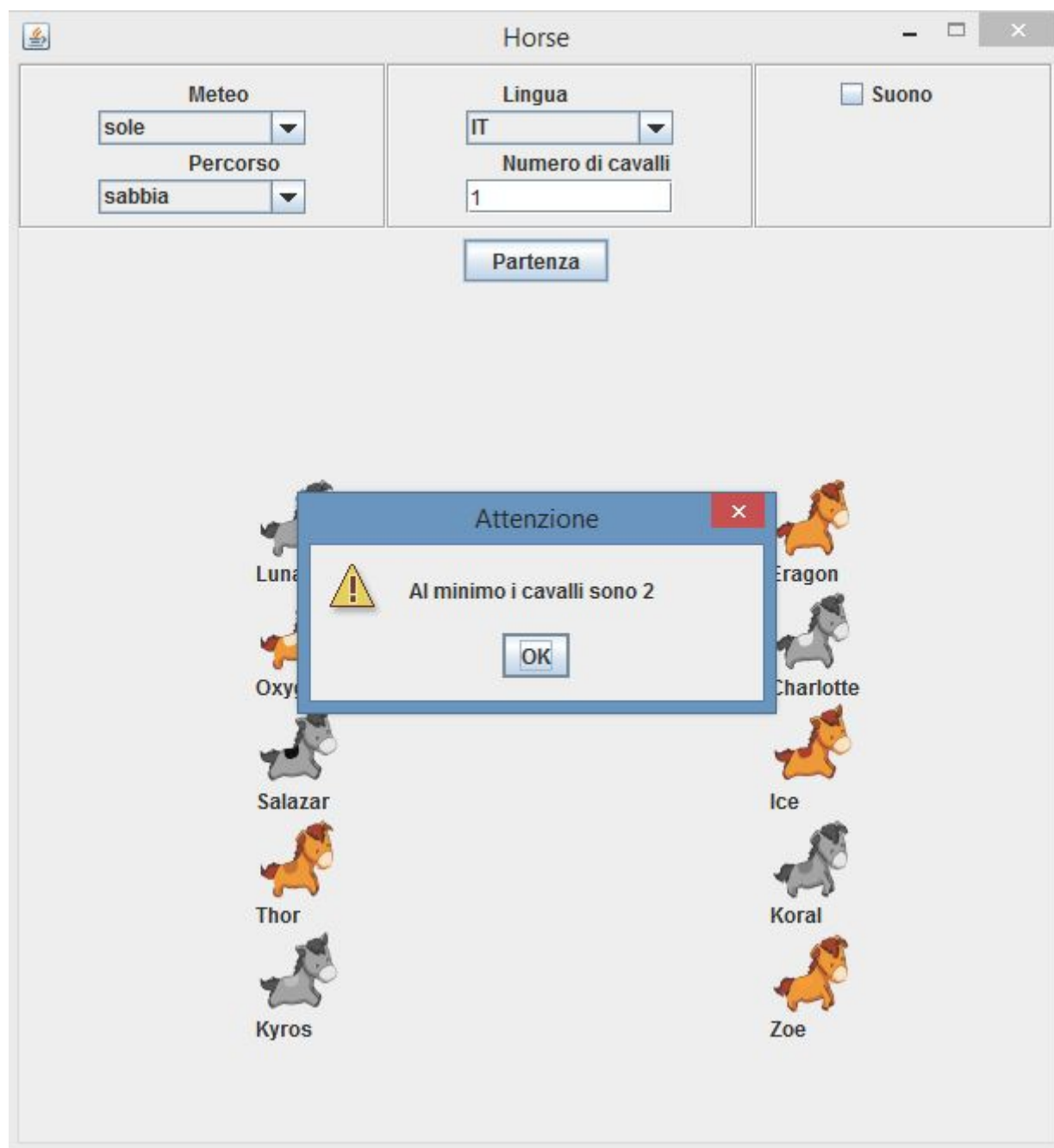
Nel caso non venga inserito un numero intero verrà mostrato il seguente messaggio:



Nel caso venga inserito un numero di cavalli maggiore di 10 verrà mostrato il seguente messaggio:

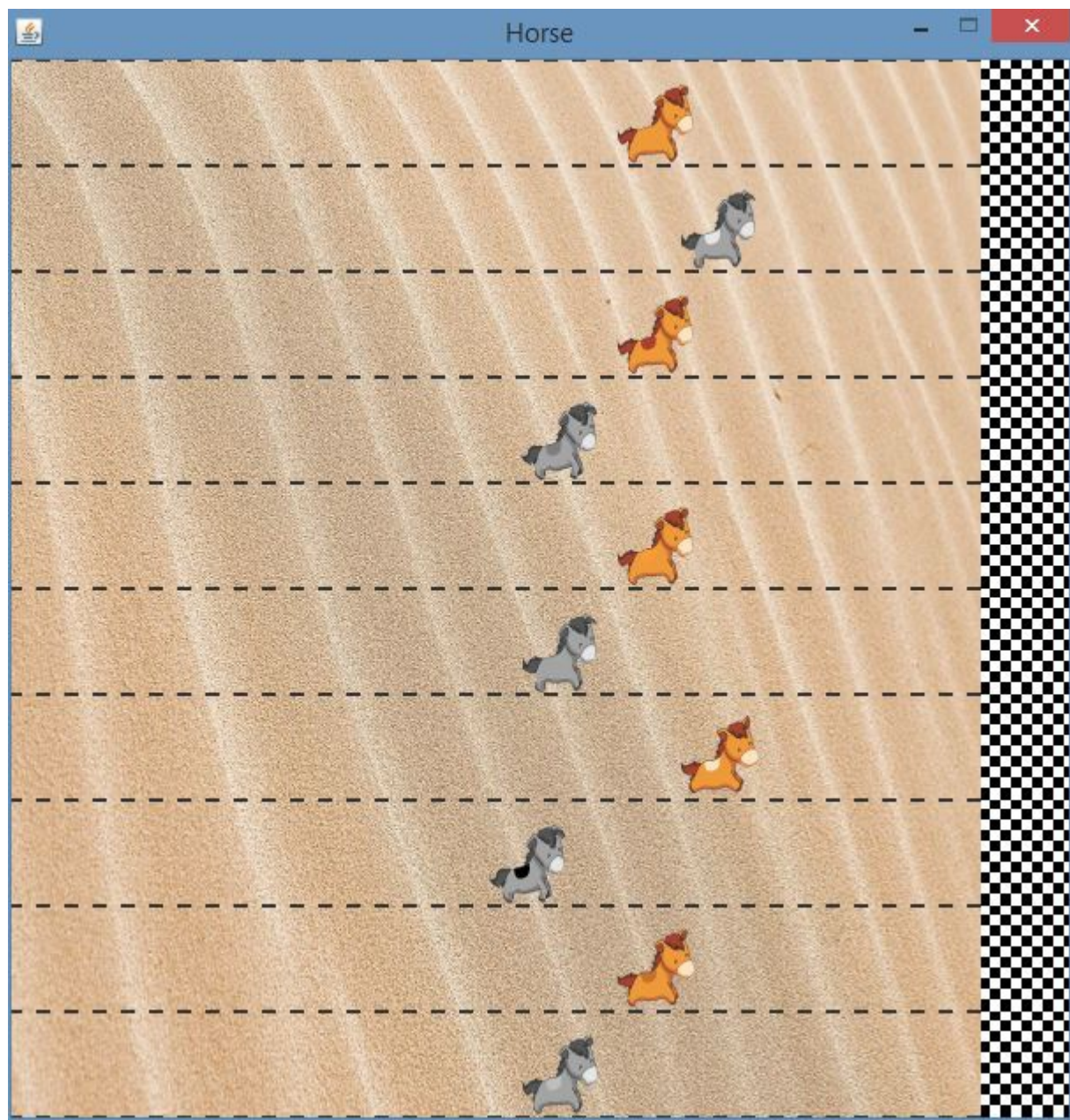


Invece nel caso venga inserito un numero di cavalli minore di 2 verrà mostrato il seguente messaggio:



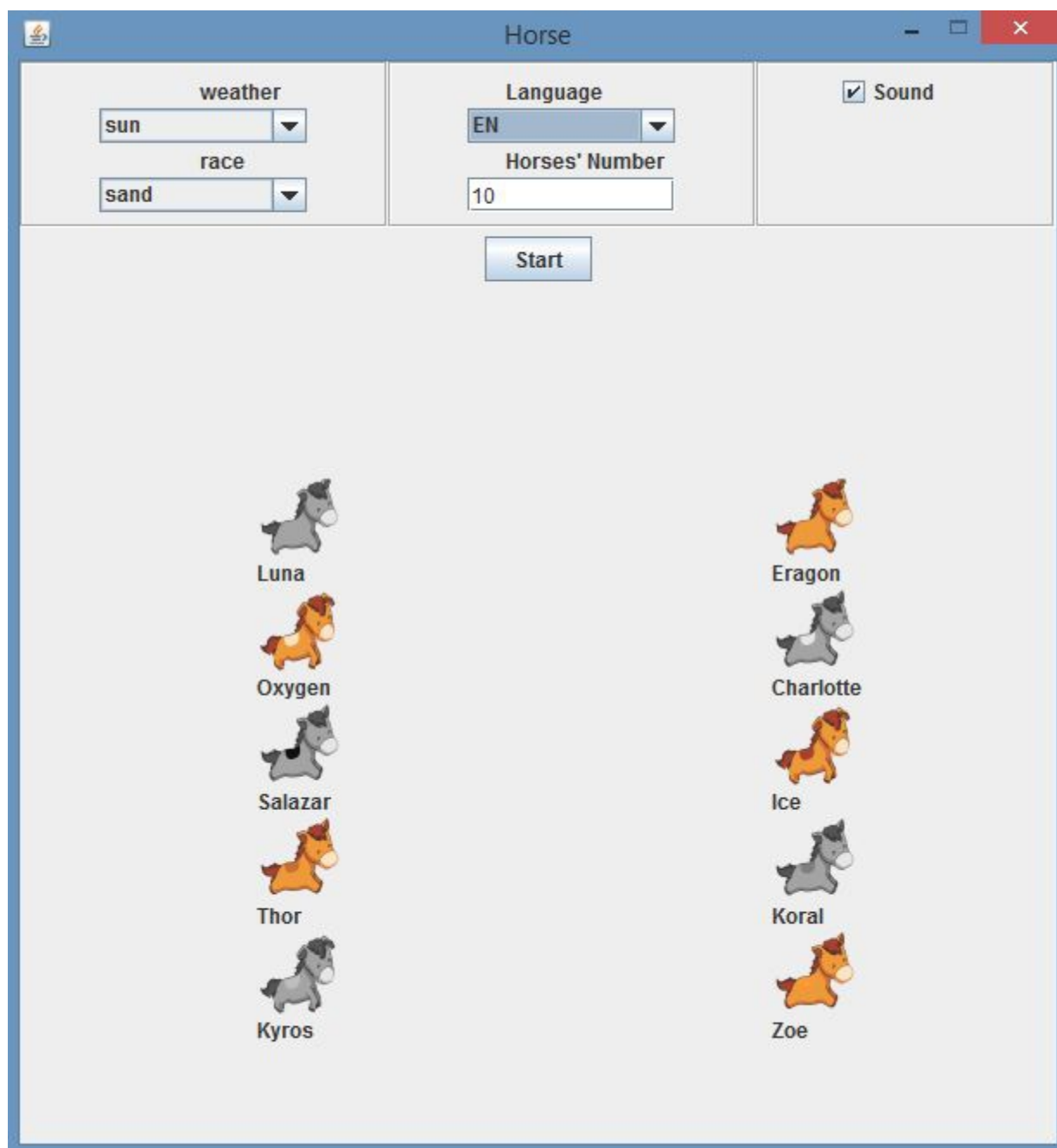
2.2 Partenza della corsa

La corsa ha inizio una volta premuto il tasto "Partenza (o "Start" se selezionata la lingua inglese).



2.3 Scelta della lingua

Tramite il menu a tendina “Lingua” (Language quando la lingua scelta è “inglese”) è possibile scegliere la lingua con cui visualizzare messaggi e etichette:



2.4 Scelta del percorso

Tramite il menu a tendina “percorso” è possibile scegliere il percorso su cui far correre i cavalli.

Sono possibili i seguenti percorsi:

- sabbia
- terra
- erba
- roccia
- ghiaccio
- asfalto

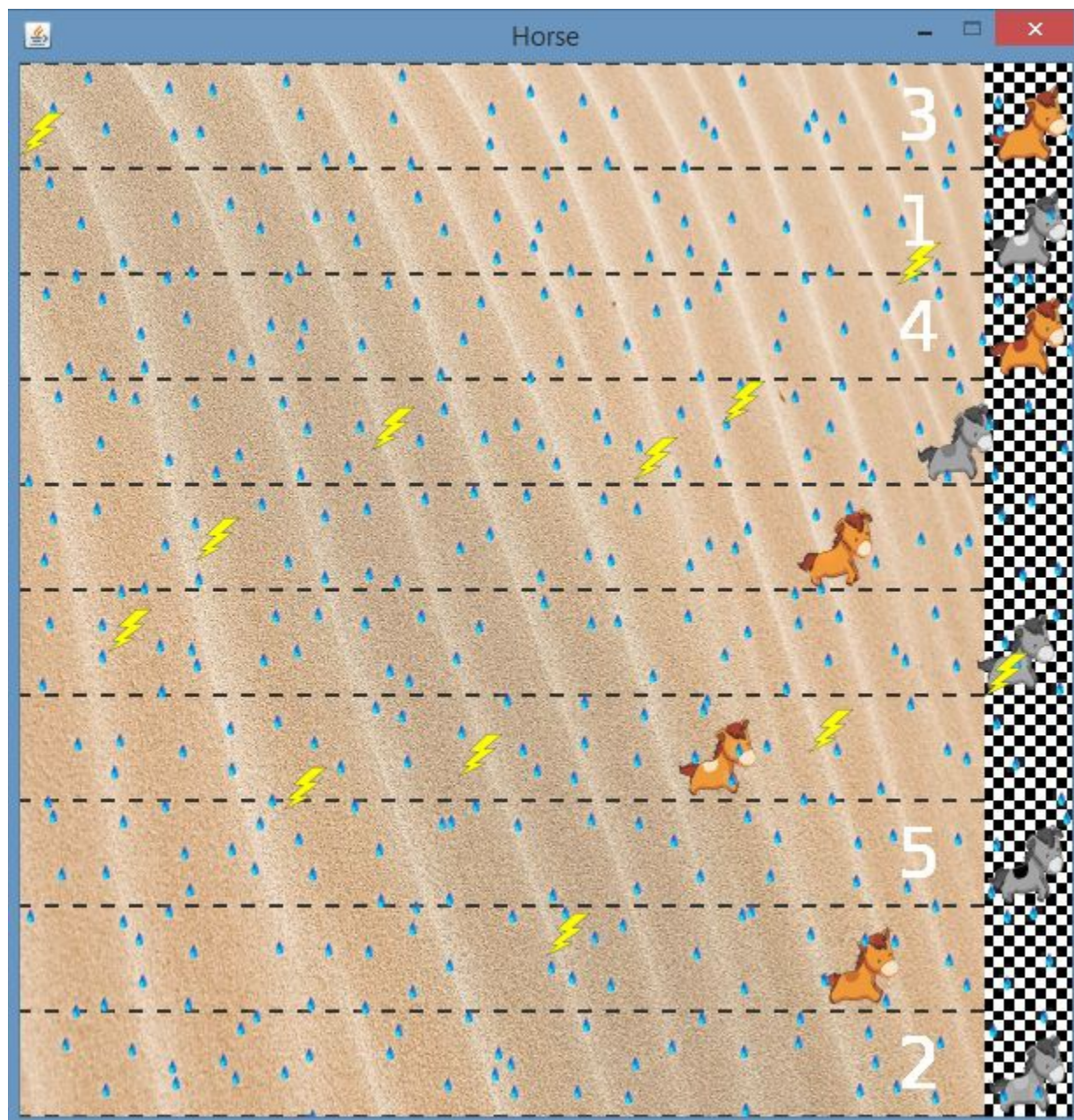
2.5 Scelta delle condizioni meteo

Tramite il menu a tendina “Meteo” è possibile scegliere sotto quali condizioni meteorologiche avverrà la corsa dei cavalli.

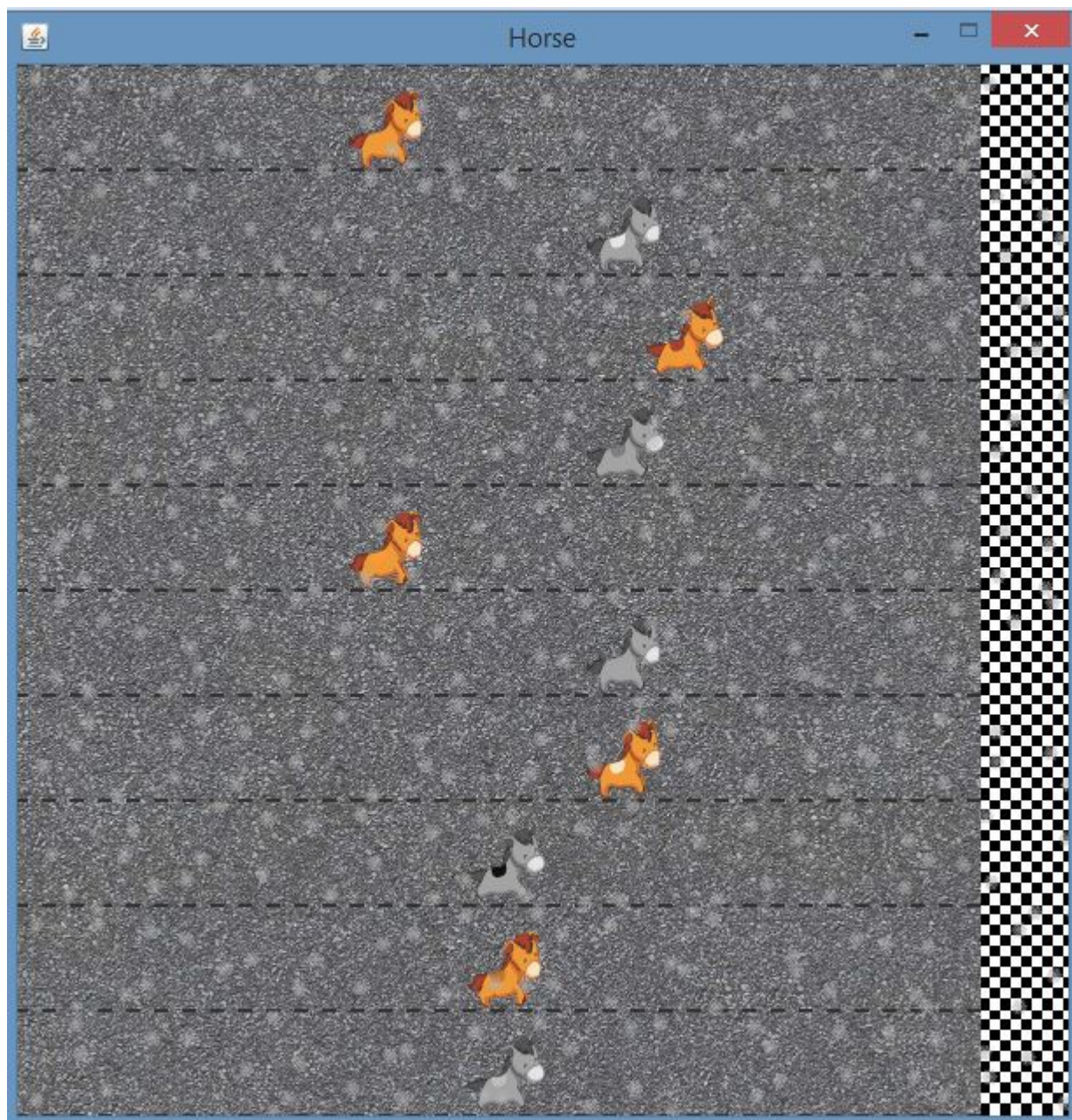
Sono possibili le seguenti condizioni meteorologiche:

- sole
- pioggia
- tempesta
- neve

Di seguito un'immagine di una corsa in presenza di tempesta:

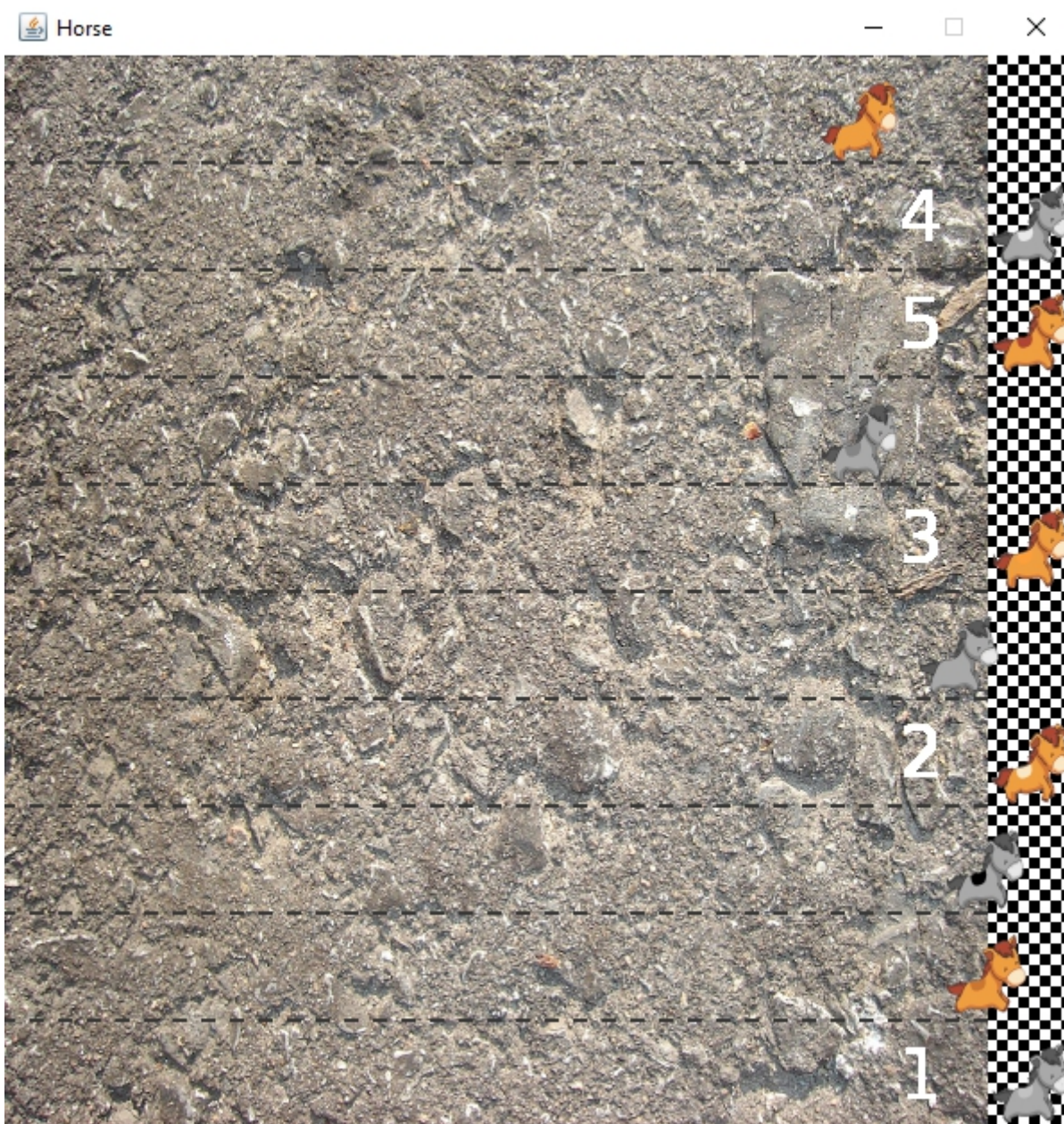


Di seguito un'immagine di una corsa in presenza di neve:



2.4 Arrivo

Quando un cavallo raggiunge il traguardo l'applicazione riporta il numero di arrivo.



2.6 Premiazione

Terminata la gara verrà mostrata la premiazione dei cavalli vincitori.

Viene fornita la possibilità, tramite il pulsante riparti, di ritornare al menu principale per poter effettuare una nuova corsa.

