



Indice

1. Login
2. Menù
 - 2.1 Barra del menù
3. Creazione partita
 - 3.1 Inserimento dei giocatori
4. Inserimento di una mossa
 - 4.1 Pesca di un imprevisto/probabilità
 - 4.2 Acquisto di un contratto
5. Riscatto di un'ipoteca
6. Cancellazione di una partita
7. Visualizzazione di tabelle



1. LOGIN

La prima schermata che ci viene presentata dal software è quella del login:



Come si nota dall'immagine sono presenti delle caselle di testo, dove è possibile inserire i dati necessari all'autenticazione nel database. Si rende noto che i dati immessi nel campo **Indirizzo** dovranno rispettare il seguente formato: xxxx.xxxx.xxxx.xxxx .

Una volta inseriti tutti i dati premendo il tasto **Connetti** sarà effettuato il login o, in caso di problemi concernenti la connessione o alla correttezza dei dati , sarà visualizzato un messaggio di errore.

Se il login sarà effettuato correttamente, si verrà reindirizzati alla pagina del **Menù**

2.Menù

Il Menù è presentato nel seguente formato:



Descrizione dei tasti:

Crea Partita: permette di creare nuove partite con relativo inserimento dei giocatori partecipanti.

Inserisci Mossa: consente di inserire gli spostamenti effettuati da un giocatore in una determinata partita.

Ipoteca Contratto: consente all'utente di ipotecare un territorio posseduto da un determinato giocatore.

Mostra Partecipanti Partita: visualizza, data una partita, la lista dei partecipanti.

Mostra Partite Esistenti: visualizza tutte le partite presenti nel database.

Mostra Contratti Ipotecati: visualizza, data una partita, l'andamento del gioco per quanto riguarda le ipoteche sui territori.

Mostra Mosse Singola Partita: visualizza una tabbella che riassume lo spostamento delle pedine data una partita.

Mostra Storico Saldo Giocatore: data una partita e un giocatore, visualizza una tabella che riassume lo stato del conto di un giocatore in un determinato turno.

Mostra Contratti Posseduti: mostra i contratti posseduti da un giocatore al turno attuale.

Riscatta Contratto: permette di riscattare un'ipoteca.

Cancella Partita: cancella una partita e tutte le sue corrispondenze nel database.

Mostra Probabilità Pescate: data una partita, visualizza il susseguirsi della pesca delle probabilità.

Mostra Imprevisti Pescati: data una partita, visualizza il susseguirsi della pesca degli imprevisti.

Mostra Plancia Di Gioco: mostra lo stato del tabellone relativo al turno attuale (territori con possessori e numero di case edificate).

2.1. Barra del menù

Cliccando sul tasto **File** in alto a sinistra si aprirà il seguente menù a tendina:

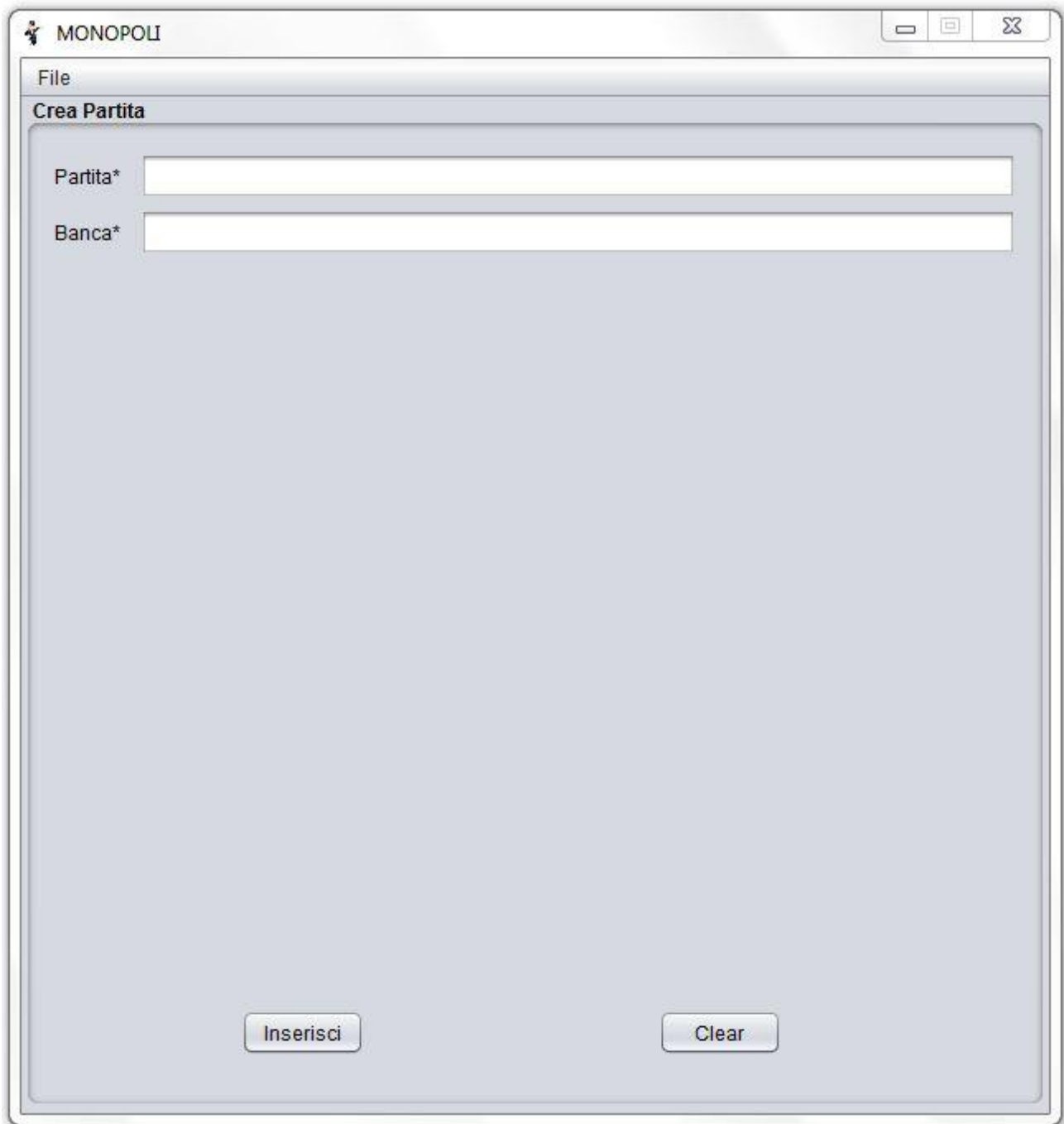


Esso dispone di due funzionalità:

- **Disconnetti:** chiude la connessione col database.
- **Back To Menu:** permette di ritornare in qualsiasi momento al menù principale.

3. Creazione di una partita

Una volta premuto il tasto **Crea Partita**, la schermata visualizzata sarà la seguente:



The screenshot shows a window titled "MONOPOLI" with a menu bar containing "File". Below the menu bar, the window is titled "Crea Partita". Inside the window, there are two text input fields: "Partita*" and "Banca*", both marked with an asterisk to indicate they are required. At the bottom of the window, there are two buttons: "Inserisci" (Insert) and "Clear".

Per la creazione della partita è necessario inserire i due campi numerici obbligatori **Partita** e **Banca**. In caso d'inserimento scorretto o d'inserimento di una partita già esistente sarà visualizzato un messaggio di errore. La pressione del tasto **Inserisci** comporta l'inizializzazione del tabellone con i valori di default. Subito dopo sarà visualizzata la schermata d'inserimento dei giocatori. Il tasto **Clear** permette di azzerare i campi.

3.1. Inserimento dei giocatori

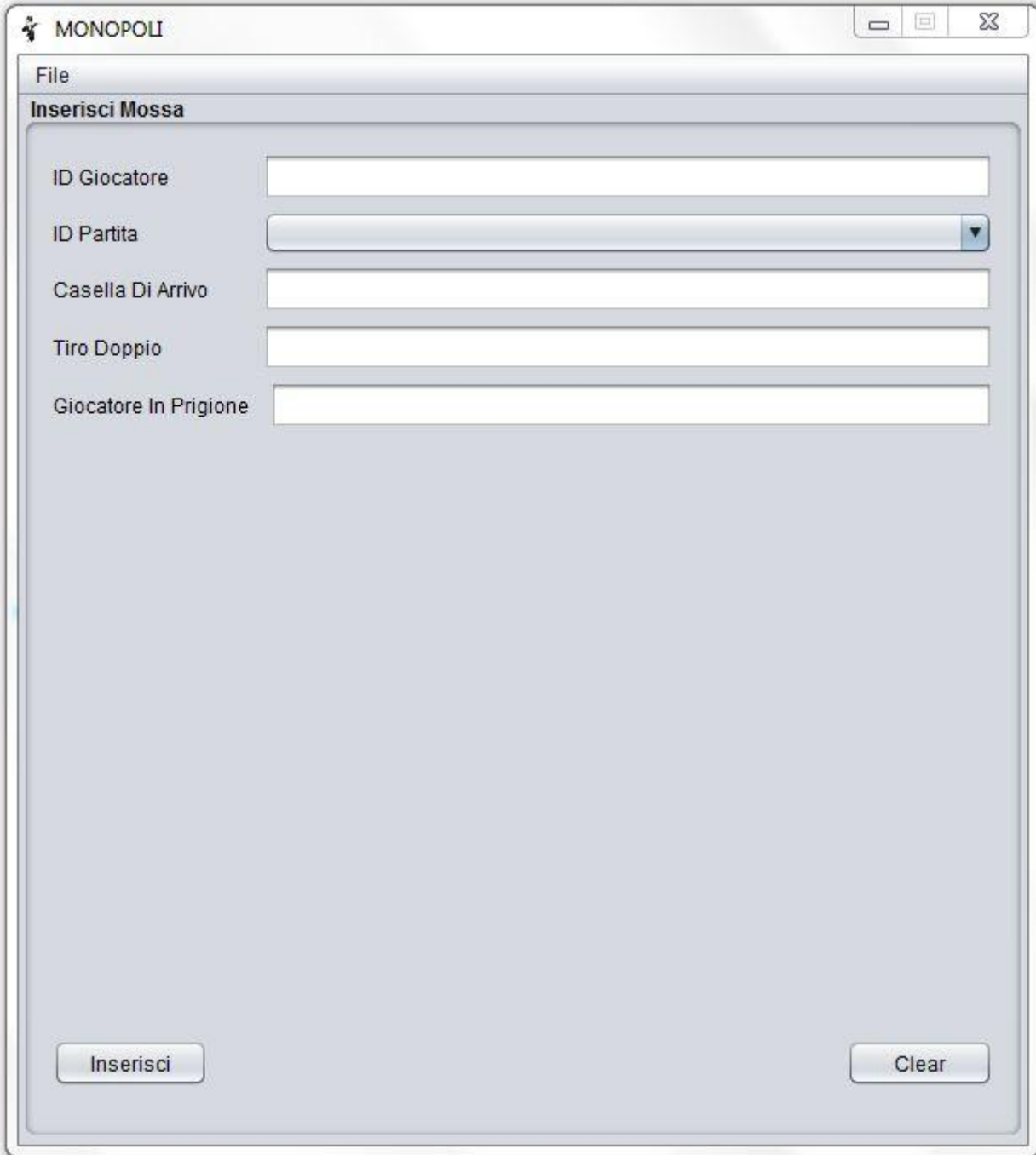
La seguente schermata consente l'inserimento dei giocatori:

The screenshot shows a window titled 'MONOPOLI' with a 'File' menu. The main area is titled 'Inserisci Giocatore' and contains six sections for adding players, labeled 'Giocatore 1' through 'Giocatore 6'. Each section has an 'ID' text input field and a 'PEDINA' dropdown menu. A yellow tooltip with the text 'Valore Numerico' is positioned over the 'PEDINA' dropdown of 'Giocatore 4'. At the bottom of the window are three buttons: 'Inserisci', 'Annulla', and 'Continua'.

L'interfaccia consente di inserire un massimo di sei giocatori e un minimo di 2 (lasciando vuoti i restanti quattro campi), ognuno identificato dal campo ID (identificativo numerico) e dalla propria pedina. Bisogna tener conto che nella stessa partita non possono esserci due giocatori con la stessa pedina. Se questa restrizione fosse violata, sarebbe visualizzato un messaggio di errore. La pressione del tasto **Inserisci** stabilisce il legame tra la partita appena creata e i giocatori che vi partecipano. La pressione del tasto **Annulla** comporta la perdita dei dati inseriti fino ad ora compresa la partita. Il tasto Continua riporta al menù iniziale lasciando libero l'utente di compiere altre operazioni.

4. Inserimento di una mossa

Cliccando su **Inserisci Mossa** visualizzeremo la seguente schermata:



The screenshot shows a window titled 'MONOPOLI' with a standard macOS-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there is a menu bar with 'File'. Below the menu bar, the title 'Inserisci Mossa' is displayed. The main area contains five input fields with labels to their left: 'ID Giocatore' (text input), 'ID Partita' (dropdown menu), 'Casella Di Arrivo' (text input), 'Tiro Doppio' (text input), and 'Giocatore In Prigione' (text input). At the bottom of the window, there are two buttons: 'Inserisci' on the left and 'Clear' on the right.

È da premettere che poiché le caselle del monopolio sono fisse e altrettanto i contratti, il database possiede fin dall'inizio i dati riguardanti questi ultimi.

Per l'inserimento di una mossa è necessario specificare in quale partita la mossa è stata effettuata, da quale giocatore, la casella di arrivo (quella di partenza è calcolata), se viene compiuto un tiro doppio (es. dado1 = 4, dado2 = 4), e se il giocatore è imprigionato quando tenta di effettuare la mossa. Gli ultimi due campi richiedono l'inserimento di un carattere che può essere Y oppure N. L'inserimento scorretto provocherà la visualizzazione di un messaggio di errore. L'inserimento di

una mossa renderà visibili i tasti **Compra Albergo** e **Compra Casa** che descriveremo, nei prossimi paragrafi.

Il tasto **Clear** permette di azzerare i campi.

La pressione del tasto **Inserisci** avrà conseguenze diverse in base alla tipologia della casella di arrivo:

- Imprevisto o probabilità: pesca di un imprevisto o di una probabilità.
- Contratto non posseduto: acquisto di un contratto da parte di un giocatore.

4.1. Pesca di un imprevisto/probabilità

In seguito all'inserimento di una mossa diretta in una casella imprevisto o probabilità sarà visualizzata una di queste schermate:

The image displays two screenshots of game windows. The top window is titled 'Pesca Probabilità' and features a dropdown menu labeled 'ID Probabilità' with a downward arrow, a 'Conferma' button to its right, and a 'Conferma Probabilità Pescata' button at the bottom. The bottom window is titled 'Pesca Imprevisto' and features a dropdown menu labeled 'ID Imprevisto' with a downward arrow, a 'Conferma' button to its right, and a 'Conferma Imprevisto Pescato' button at the bottom. Both windows have a light blue background and a standard window frame with minimize, maximize, and close buttons in the top right corner.

Pesca Probabilità

ID Probabilità Conferma

Descrizione: Clicca su conferma per avere la descrizione della probabilità

Conferma Probabilità Pescata

Pesca Imprevisto

ID Imprevisto Conferma

Descrizione: Clicca su conferma per avere la descrizione dell'imprevisto

Conferma Imprevisto Pescato

Da qui è possibile selezionare l'identificativo dell'imprevisto o della probabilità e, premendo il tasto **Conferma**, visualizzarne la descrizione. Premendo **Conferma Imprevisto Pescato** o **Conferma Probabilità Pescata** si renderà effettiva la pesca.

4.2. Acquisto di un contratto

In seguito all'inserimento di una mossa diretta in una casella corrispondente a un contratto non ancora acquistato, sarà visualizzata la seguente schermata:

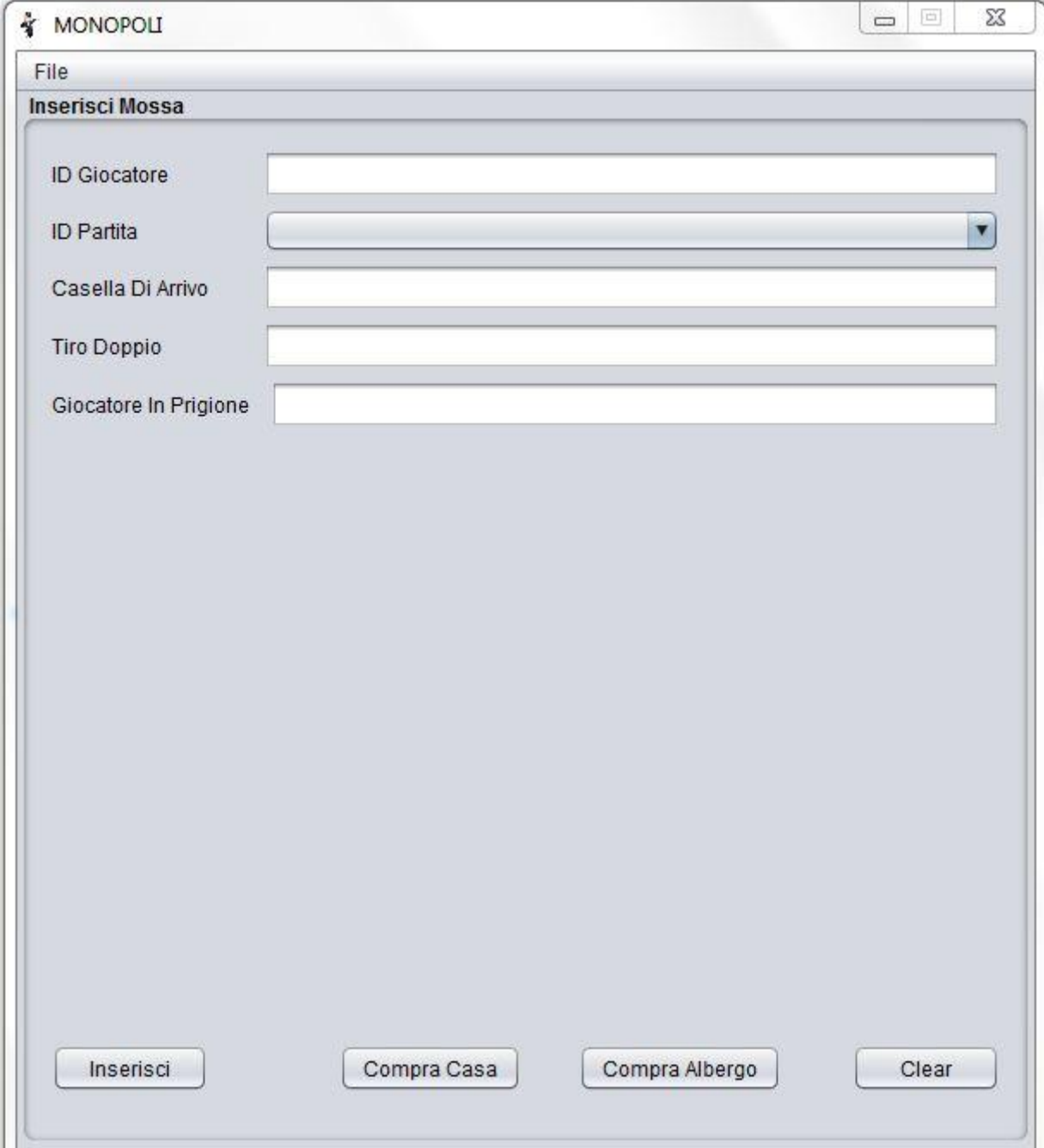


The image shows a software dialog box titled "COMPRA CONTRATTO". At the top, there is a header bar with a small icon on the left and three window control buttons (minimize, maximize, close) on the right. Below the header, the main area has a title "INSERISCI IL GIOCATORE CHE HA ACQUISTATO IL CONTRATTO". There are two input fields: the first is labeled "ID" and is a dropdown menu; the second is labeled "Costo" and is a text input field. At the bottom center of the dialog, there is a button labeled "Inserisci".

Qui sarà possibile selezionare il giocatore che effettua l'acquisto e il prezzo d'acquisto, che sarà poi detratto dal suo saldo. Il tasto **Inserisci** rende effettivo l'acquisto.

4.3. Acquisto di una casa o di un albergo

Dopo aver effettuato una mossa diventano visibili i tasti [Compra Casa](#) e [Compra Albergo](#) come vediamo nella seguente finestra:



The screenshot shows a window titled "MONOPOLI" with a standard macOS-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Below the title bar is a menu bar with "File". The main content area is titled "Inserisci Mossa" and contains five input fields:

- ID Giocatore: A text input field.
- ID Partita: A dropdown menu with a blue arrow button on the right.
- Casella Di Arrivo: A text input field.
- Tiro Doppio: A text input field.
- Giocatore In Prigione: A text input field.

At the bottom of the window, there are four buttons: "Inserisci", "Compra Casa", "Compra Albergo", and "Clear".

Il clic su uno dei due tasti sarà seguito dall'apertura di una di queste due finestre:

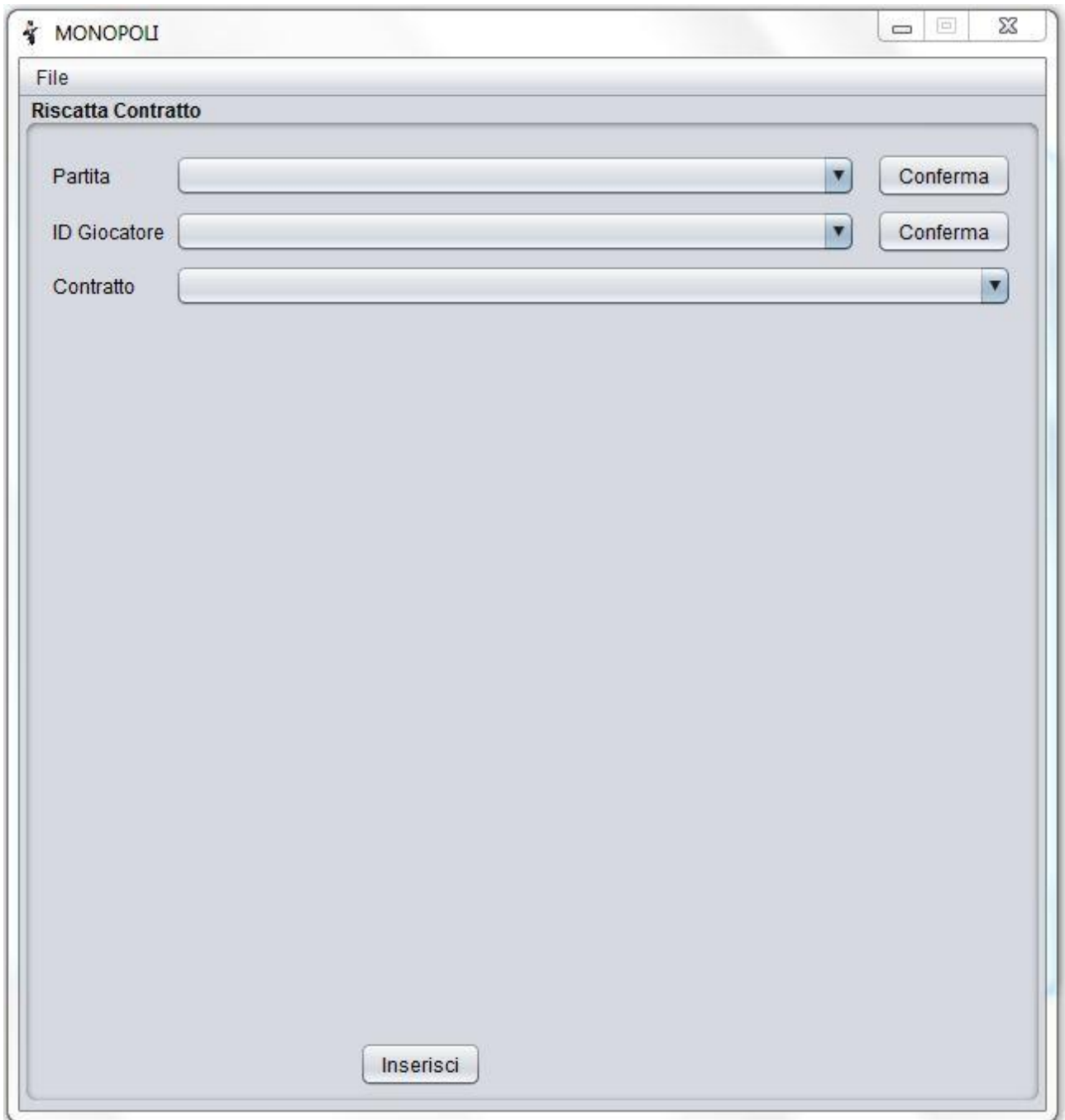
The image displays two side-by-side screenshots of the MONOPOLI application interface. Both windows have a title bar with the application name 'MONOPOLI' and standard window controls. The left window is titled 'Compra Albergo' and contains a 'Casella' dropdown menu and an 'ID Giocatore' text input field. The right window is titled 'Compra Casa' and contains a 'Casella' dropdown menu and an 'ID Giocatore' text input field. Below the input fields, the right window displays two lines of text: 'Non puoi comprare più di una casa per turno per singolo territorio' and 'Non puoi comprare una casa su un territorio appena acquistato'. Both windows feature 'Compra Albergo' or 'Compra Casa' and 'Back' buttons at the bottom.

Una volta compilati i campi in modo adeguato basterà premere il tasto **Compra Casa** o **Compra Albergo** per confermare l'acquisto e aggiornare il database che ovviamente terrà conto dei vincoli di gioco.

Il tasto **Back** permette all'utente di tornare alla schermata precedente.

5. Riscatto di un'ipoteca

Cliccando su [Riscatta Contratto](#) ci troveremo con gli occhi su questa finestra:



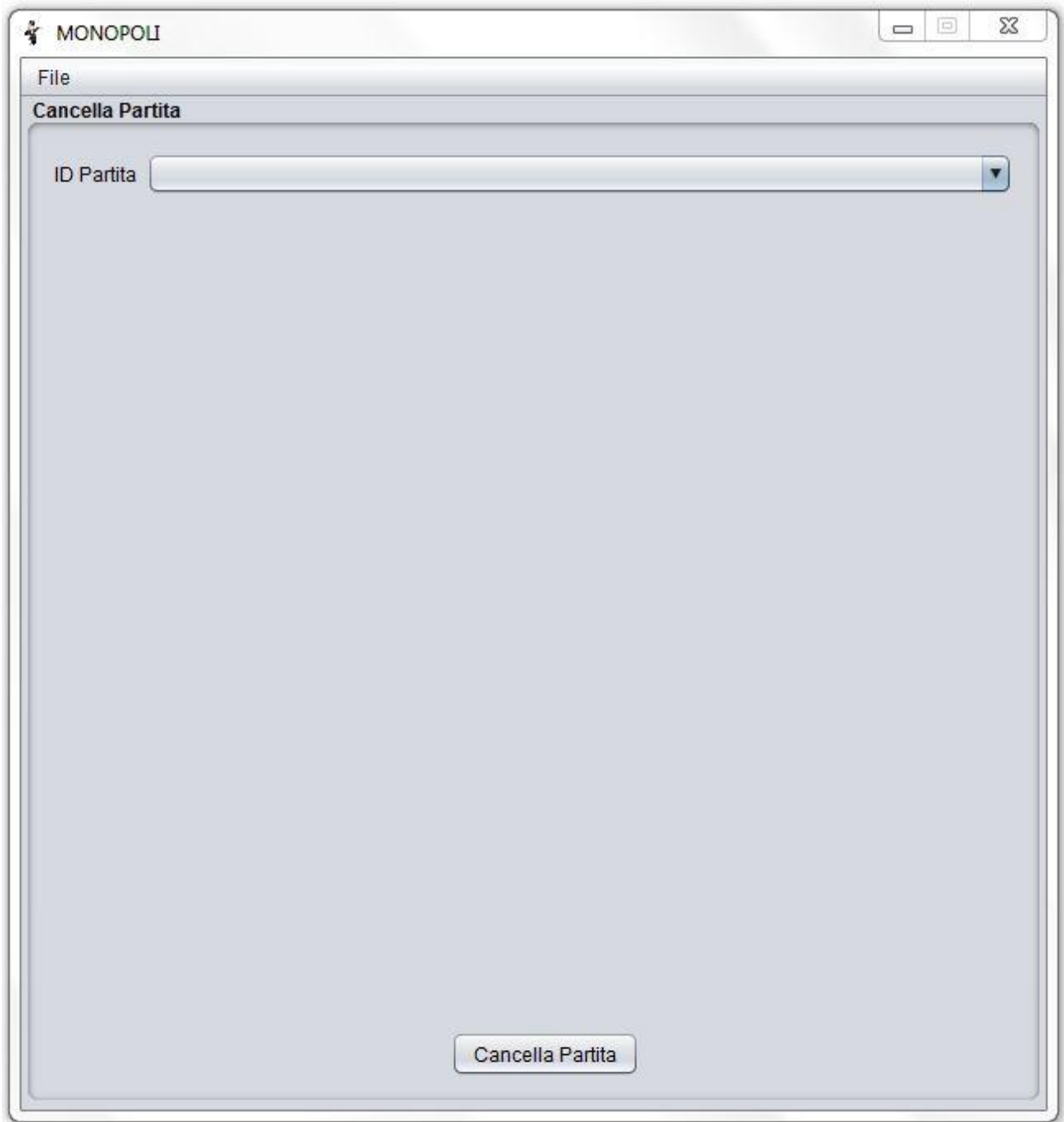
The screenshot shows a window titled 'MONOPOLI' with a menu bar containing 'File'. The main area is titled 'Riscatta Contratto'. It contains three input fields, each with a dropdown arrow on the right: 'Partita', 'ID Giocatore', and 'Contratto'. To the right of the 'Partita' and 'ID Giocatore' fields are buttons labeled 'Conferma'. At the bottom center of the window is a button labeled 'Inserisci'.

Qui avremo la possibilità di selezionare la partita e, in seguito alla pressione del tasto [Conferma](#), di scegliere esclusivamente tra i giocatori che partecipano ad essa. Dopo aver cliccato sul secondo tasto [Conferma](#), avremo la possibilità di scegliere tra i contratti ipotecati da un certo giocatore in una determinata partita.

Il clic sul tasto [Inserisci](#) farà modo che siano effettuate le opportune modifiche nel database.

6. Cancellazione di una partita

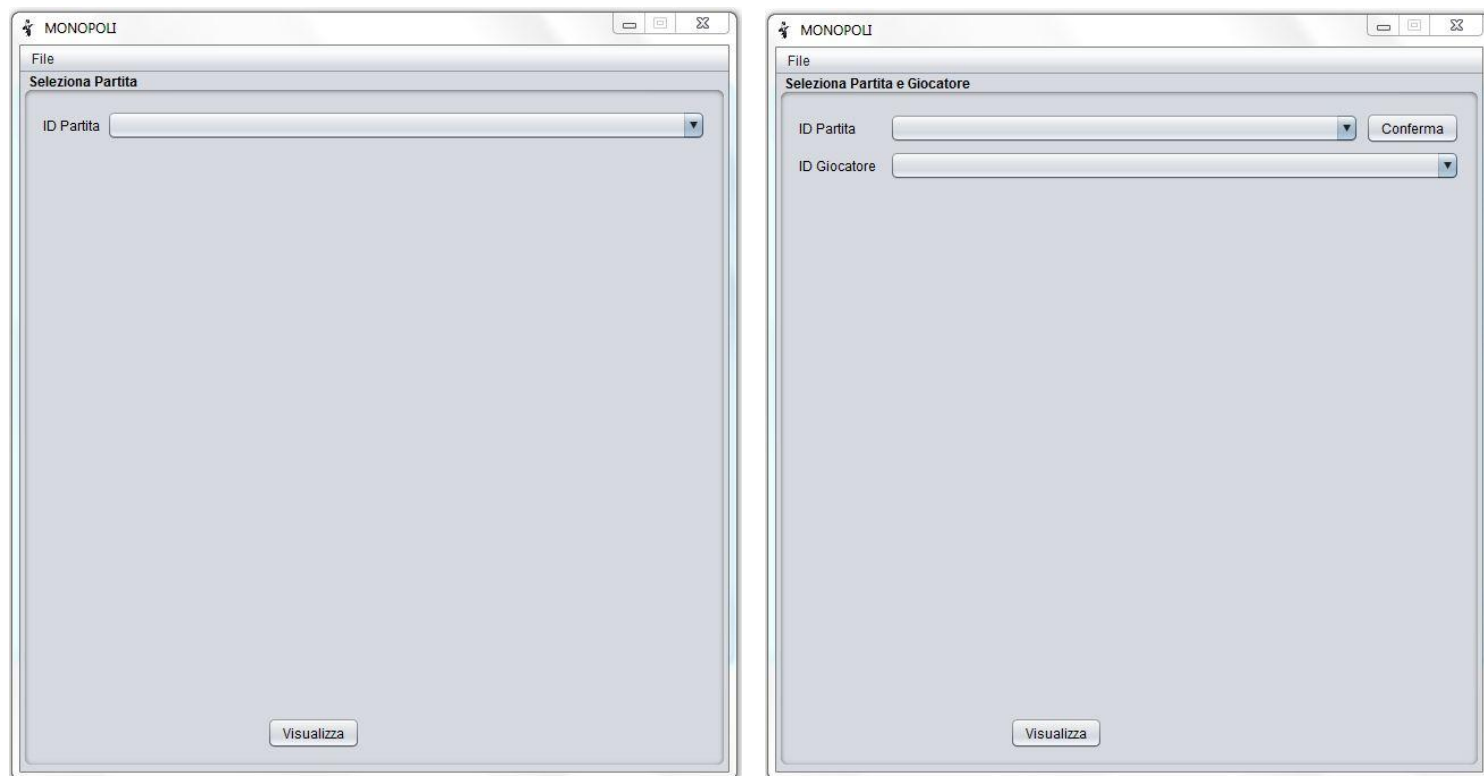
Il tasto **Cancella Partita** ci riporterà alla seguente schermata:



Qui avremo l'opportunità di scegliere tra le varie partite esistenti quella da cancellare insieme a tutti i suoi riferimenti nelle altre tabelle. Basterà selezionare la partita e in seguito cliccare sul tasto **Cancella Partita** per effettuare la cancellazione.

7. Visualizzazione di tabelle

Per i tasti che contengono la parola “**mostra**” e che quindi prevedono la visualizzazione di tabelle, in base al tipo di dati richiesta sarà visualizzata una delle seguenti schermate:



In base alla schermata si chiede di selezionare la partita o la partita e il giocatore. Il clic sul tasto **Visualizza** restituirà i dati richiesti in un'altra schermata.

Di seguito è riportato un esempio di visualizzazione.

MONOPOLI

File

Vilualizza Dati

CASELLA	N_CASE	ALBERGO	PROPRIETARIO
0			
1	0	N	
2			
3	0	N	
4			
5			
6	0	N	
7			
8	0	N	
9	0	N	
10			
11	0	N	
12			
13	0	N	
14	0	N	
15			
16	0	N	
17			
18	0	N	
19	0	N	
20			
21	0	N	
22			
23	0	N	
24	0	N	
25			
26	0	N	
27	0	N	
28			
29	0	N	
30			

Back