Analisi Tecnica

Nella Schermata iniziale sarà presente una TextBox al cui interno il Player andrà a scrivere il proprio nickname di gioco. Quando l’utente schiaccerà il tasto “Play” verrà salvato il nome del player su file attraverso la funzione Line split; successivamente verrà aperta la schermata di gioco. Per fare questa operazione si deve fare:

* Progetto e si sceglie la voce nuovo form;
* Si crea il form;
* Nel codice del Form della schermata iniziale devo inserire il comando Form\_Schermata\_Gioco Gioco = new Form\_Schermata\_Gioco (); Gioco.Show(); This.Hide(); //Per nascondere la schermata iniziale. invece con This.Close() //Chiude il Form… non lo si può fare con il principale.

Nella schermata di gioco verranno usate delle picture box che verranno spostate in maniera randomica all’interno della schermata con i comandi:

Random x = new Random();

Random y = new Random();

scarafaggioBtn.Location = new Point(x.Next(200), y.Next(200));

MessageBox.Show(scarafaggioBtn.Location.X.ToString());

Gli scarafaggi verranno fatti apparire a 1 a 1 in maniera randomica secondo il colore in modo da garantire un punteggio equilibrato.  
Per ogni PictureBox verrà assegnato un punteggio che aumenterà man mano che l’utente schiaccerà lo scarafaggio.

Ci sarà inoltre il Punteggio che sarà una TextBox la quale non sarà modificabile dall’utente e che aumenterà il proprio valore man mano che l’utente cliccherà sugli scarafaggi.

Sarà inoltre aggiunto lo strumento timer che avrà il valore di un minuto. Quando sarà scaduto il tempo verrà fatta visualizzare la schermata del punteggio con la stessa metodologia spiegata in precedenza.

Il tasto della pausa presenterà la schermata della pausa sempre usando la stessa metodologia usata prima.

Nella schermata di pausa ci saranno dei bottoni collegati ai form:

* Continua → Schermata di gioco corrente;
* Nuova Partita → Aprirà una nuova schermata partita;
* Home → Si collegherà alla schermata iniziale;

Cliccando i tasti Nuova Partita o Home non verrà salvato il punteggio, e tutte le variabili saranno ripristinate.

Nella schermata dei punteggi ci sarà il salvataggio su file non appena scadrà il timer.  
In questa schermata verrà scritto il punteggio finale prelevato dalla TextBox della schermata di gioco. Inoltre ci saranno dei dati statistici come ad esempio il numero di scarafaggi neri, verdi e rossi schiacciati; ognuno dei quali conteggiati. Inoltre sotto ci saranno dei bottoni:

* Una classifica → Schermata della classifica;
* Un tasto play → Schermata iniziale.

La schermata della classifica presenterà un DataGridView che presenterà la top 3…

Con 3 colonne e 3 righe. La prima colonna rappresenta la posizione; la seconda contiene il nome del player e la terza ha il punteggio fatto dall’utente.

Il DataGridView userà i dati salvati su file che saranno ordinati in maniera decrescente.

Quindi Il DataGridView mostrerà solamente i primi 3 player e punteggi.

Dalla classifica ci sarà poi il tasto per tornare alla home.