










Glossario di dominio





Distinguiamo per colore tra termini **architetturali**, termini relativi alla **infrastruttura di gioco**, e termini relativi al **gioco** vero e proprio.

Termine	Descrizione	Sinonimi
Bluff ♦	Situazione in cui un giocatore <i>A</i> gioca la carta Jolly Pesca Quattro pur avendo in mano delle carte del colore attualmente in gioco. Si noti che il giocatore successivo <i>B</i> può dubitare il bluff, e chiedere ad <i>A</i> di mostrargli le carte: in caso di bluff, <i>A</i> deve pescare le 4 carte al posto di <i>B</i> ; altrimenti <i>B</i> deve pescare 6 carte.	
Cambio Giro ♦	Una delle Carte Azione, il cui effetto è di invertire il senso di gioco da orario ad antiorario o viceversa.	
Carta Azione ♦	Carta che, quando è giocata, esercita una particolare funzione (effetto) sul gioco. Il mazzo ne contiene 24, di cui: <ul style="list-style-type: none"> • 8 carte Pesca Due (due per colore) • 8 carte Cambio Giro (due per colore) • 8 carte Salta Turno (due per colore) 	
	E' una generalizzazione di "Carta", rappresenta le carte con un colore e un effetto.	
Carta Base ♦	Carta caratterizzata da un colore e un valore (compreso tra 0 e 9). Il mazzo ne contiene 76, di cui: <ul style="list-style-type: none"> • 19 carte di colore Rosso (due serie dall'1 al 9 più uno 0) • 19 carte di colore Blu (due serie dall'1 al 9 più uno 0) • 19 carte di colore Giallo (due serie dall'1 al 9 più uno 0) • 19 carte di colore Verde (due serie dall'1 al 9 più uno 0) 	
	E' una generalizzazione di "Carta", rappresenta le carte con un colore e un numero. Non hanno un effetto.	
Carta Jolly ♦	Carta che può essere usata in diversi modi a scelta del giocatore. Il mazzo ne contiene 8, di cui:	






	<ul style="list-style-type: none"> • 4 carte Jolly • 4 carte Jolly Pesca Quattro 	
	E' una generalizzazione di "Carta", rappresenta le carte con un effetto. Questo tipo di carta non ha un colore.	
Classifica 	<p>Rapporto del totale di premi (Corone e Monete d'Oro) ottenuti in un periodo di tempo da un giocatore singolo o da una squadra. Per quanto riguarda il periodo di tempo, il sistema deve permettere l'accesso alla classifica globale (calcolata dall'inizio dell'uso del sistema), mensile, settimanale e giornaliera.</p> <p>Rappresentata nel modello di dominio da "Classifica", ha due attributi che indicano il "Tipo" di classifica, ovvero Corone o Monete D'oro e il "punteggio", ovvero il valore in numero della classifica. E' osservabile da N giocatori e è collegata a giocatore e a squadra, in quanto ogni giocatore/squadra ha una classifica personale (0 al momento della creazione).</p>	
Corona 	<p>Premio assegnato a un giocatore il cui numero dipende dal numero di avversari sconfitti dal giocatore giocando una partita.</p> <p>Nel modello di dominio, la classe "Classifica" mostra il numero di Corone di un giocatore.</p>	
Giocatore 	<p>Utente del sistema UnoPerTutti che si autentica al sistema e lo usa per giocare partite di Uno on-line.</p> <p>E' l'unico attore principale dell'applicazione UnoPerTutti. Nel modello di dominio l'utente online è rappresentato dal concetto "Giocatore", caratterizzato da un <i>nome</i>, e associato a un Giocatore Registrato. Il concetto di Giocatore Registrato, che rappresenta l'utente offline, racchiude gli aspetti persistenti, ossia il <i>nome utente</i>, che coincide con il <i>nome</i> del Giocatore una volta che egli è online, un <i>nome account</i> usato per accedere (che corrisponderà all'email fornita), e la <i>password</i> corrispondente.</p> <p>L'Utente Registrato <u>può</u> essere proprietario di una Squadra aperta (alla quale è anche iscritto) e di un numero qualunque di Squadre chiuse. <u>Può</u> inoltre essere <i>iscritto</i> ad una Squadra. La relazione fra giocatori e squadre è infatti persistente. Il Giocatore <u>può</u> gestire una o più Stanze e <u>può</u> essere</p>	<p>UtenteRegistrato nel Modello delle classi. Vedi descrizione.</p>

	<p><u>partecipare al massimo</u> ad una Stanza (gestita da lui o da altri). L'associazione fra giocatori e stanze non è persistente (dura solo fino a che il giocatore è online).</p> <p>Il giocatore può essere proprietario di una e una sola partita e può partecipare <u>al massimo</u> ad una Partita.</p> <p>Il giocatore ha una classifica personale(#Subset3).</p>	
<p>Gioco a Squadre </p>	<p>Partita in cui ogni partecipante appartiene ad una squadra diversa, e tutti i partecipanti sono d'accordo che valga per il gioco a squadre. In tali partite i premi vinti dai giocatori verranno attribuiti anche alle rispettive squadre.</p>	
<p>Giro </p>	<p>L'ordine in cui il turno passa fra i giocatori. Il primo giocatore viene stabilito con la pesca di una carta (carta più alta vince); successivamente si prosegue in senso orario, ma la carta "Cambia Giro" fa sì che il senso si inverta (da orario ad antiorario e viceversa).</p>	
<p>Interruzione </p>	<p>Situazione in cui un qualunque giocatore, anche non di turno, scarta una carta identica a quella in cima al mazzo scarti. Deve però farlo prima che il giocatore di turno giochi la propria carta. Se più giocatori cercano di interrompere (possibile solo in caso di carta Jolly) vale l'interruzione di quello che ha giocato per primo. Ad interrompere può anche essere il giocatore che ha appena terminato il turno, che in questo caso giocherà due carte di fila. Successivamente all'interruzione, il giro riprende dal giocatore successivo a quello che ha interrotto, nella direzione in cui procedeva prima dell'interruzione. Se l'interruzione avviene su una carta Azione, gli effetti delle due carte si annullano.</p>	
<p>Jolly </p>	<p>Permette al giocatore di scegliere uno tra i quattro colori disponibili (Rosso, Verde, Blu, Giallo) e farlo diventare il nuovo colore di gioco.</p>	
<p>Jolly Pesca Quattro </p>	<p>Ha gli stessi effetti del Jolly ma in più costringe il giocatore successivo a pescare quattro carte senza poter scartare. Può essere giocata solo se non si possiedono carte dell'attuale colore di gioco (ma è possibile tentare un Bluff).</p>	<p>Pesca Quattro</p>
<p>Manche </p>	<p>Frazione di una partita, in cui si parte con il mazzo di gioco completo e si effettuano turni di gioco fino a che un giocatore non vince la manche restando senza carte in mano. al termine della manche vengono attribuiti dei premi che andranno a contribuire al calcolo dei premi per la partita.</p>	

	<p>E' rappresentata da "Manche". I suoi attributi indicano il <i>Nome</i>, il <i>Numero</i> di manche che formano la partita in cui sono contenute e il possesso del <i>Turno</i>.</p> <p>Ha una relazione con <i>Mazzo</i>, ovvero con l'insieme delle carte della manche (inizialmente sono tutte le carte). Stabilisce il vincitore della manche e il relativo punteggio grazie a due relazioni, rispettivamente con <i>Giocatore</i> e <i>Punteggio</i>.</p> <p>Una Manche è contenuta da una <i>Partita</i>, specificato dalla relazione "Contiene".</p>	
Mano ♦	Insieme di carte in mano a un giocatore in un dato momento del gioco.	
Mazzo di gioco ♦	<p>Mazzo composto da 108 carte, di cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 76 Carte "Base" • 24 Carte "Azione" • 8 Carte "Jolly" 	Mazzo, Mazzo di carte
Mazzo pesca ♦	<p>Porzione del mazzo di gioco rimanente dopo aver distribuito le carte ai giocatori (7 a testa) e dopo che essi hanno eventualmente effettuato pescate da esso durante la manche corrente.</p> <p>Rappresentato come "Mazzo", è l'insieme di tutte le carte da gioco che sono pescabili da inizio partita. E' provvisto di un attributo <i>CartaInCima</i>, che rappresenta la carta scoperta sulla quale il giocatore possessore del turno andrà a giocare.</p>	
Mazzo scarti ♦	Porzione del mazzo di gioco composta dalla carta scartata per dare inizio alla manche e dalle altre carte che i giocatori hanno eventualmente scartato durante la manche corrente.	
Modalità di gioco ♦	<p>Variante specifica del modo in cui si svolge la partita, che influenza in particolare come vengono determinati il vincitore e i premi. Le modalità previste sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partita Amichevole • Sfida lampo • Partita a numero di manche • Partita a punteggio 	Modalità

	<ul style="list-style-type: none"> Partita ad eliminazione 	
	<p>Una partita ha come attributo “Modalità”, deciso dal proprietario, che indica la modalità in cui verrà giocata la partita.</p>	
Moneta d’Oro 	<p>Premio assegnato a un giocatore la cui quantità dipende dal punteggio che il giocatore ottiene giocando una partita.</p>	
	<p>Nel modello di dominio, la classe “Classifica” mostra il numero di Monete di un giocatore.</p>	
Partita 	<p>Seduta di gioco tra un gruppo di giocatori presenti in una stanza (minimo 2, massimo 10) che porta alla proclamazione di un vincitore e alla distribuzione di premi con conseguente aggiornamento delle classifiche.</p>	
	<p>Una partita è caratterizzata da un nome, numero di giocatori massimo, modalità, e può essere aperta finché il numero dei giocatori massimo non è raggiunto. Può contenere da 1 a N manche. E’ gestita da uno e un solo giocatore (che è il proprietario), è contenuta in una e una sola stanza e può contenere da 1 a NumGiocatori giocatori.</p>	
Partita a numero di manche 	<p>Modalità di gioco che prevede un numero di manche prefissato. Il vincitore di manche guadagna un numero di Monete d’Oro pari al punteggio ottenuto in quella manche. Il vincitore finale guadagna una Corona per ogni avversario sconfitto e 500 Monete d’Oro.</p>	
	<p>Corrisponde a un tipo di “modalità” della relazione “Partita”.</p>	
Partita a punteggio 	<p>Modalità di gioco che prevede che il primo giocatore che arriva a 500 punti sia il vincitore. Il vincitore di manche guadagna un numero di Monete d’Oro pari al punteggio ottenuto in quella manche. Il vincitore finale guadagna una Corona per ogni avversario sconfitto e 500 Monete d’Oro.</p>	

	Corrisponde a un tipo di “modalità” della relazione “Partita”.	
Partita ad eliminazione ♦	Modalità di gioco che prevede che i giocatori vengono eliminati mano a mano che superano 250 punti di penalità. Il vincitore di manche guadagna un numero di Monete d’Oro pari al punteggio ottenuto in quella manche. Il vincitore finale guadagna una Corona per ogni avversario sconfitto e 500 Monete d’Oro.	
	Corrisponde a un tipo di “modalità” della relazione “Partita”.	
Partita amichevole ♦	Modalità di gioco che non assegna Monete d’Oro né Corone. Può essere sia a numero di manche prefissato che a punteggio.	
	Corrisponde a un tipo di “modalità” della relazione “Partita”.	
Partita aperta ♦	Partita creata da qualche giocatore <i>A</i> , non ancora avviata, e in cui il numero massimo di giocatori non è stato raggiunto. Un altro giocatore <i>B</i> può quindi chiedere di unirsi a una partita aperta, e il creatore può decidere se accettare o rifiutare la sua partecipazione.	
	L’attributo “Aperta” in Partita indica che la partita è aperta (o, nel caso in cui il valore fosse false la partita è chiusa). Un giocatore può quindi unirsi solo se tale attributo è true.	
Penalità ♦	Quantità utilizzata nelle Partite ad Eliminazione. Al termine di ciascuna manche, a ciascun giocatore viene attribuita una penalità pari alle carte che gli sono rimaste in mano. Le carte Base valgono quanto il numero che c’è scritto sopra. Le carte Azione valgono 20 penalità. Le carte Jolly valgono 50 penalità.	
Pesca Due ♦	Una delle Carte Azione, il cui effetto è di far pescare due carte senza poterne scartare al giocatore successivo nell’ordine di gioco.	

Premio 	Monete d'Oro e Corone conquistate da un giocatore vincendo manche e partite.	
Punteggio 	<p>Quantità utilizzata nelle Partite esclusa la Partita ad eliminazione. Al termine di ciascuna manche, al vincitore di manche viene attribuito un punteggio pari alla somma delle carte rimaste in mano agli altri giocatori. Le carte Base valgono quanto il numero che c'è scritto sopra. Le carte Azione valgono 20 penalità. Le carte Jolly valgono 50 penalità.</p> <p>Nel modello di dominio è rappresentato da "Punteggio". Questa classe viene aggiornata ad ogni fine manche. L'attributo "Valore" non è altro che un intero che indica il punteggio.</p>	
Risultato 	<p>Ogni Partita ha un risultato, che corrisponde al risultato finale di tutte le manche, indicando quindi anche il giocatore vincitore della manche.</p> <p>Rappresentata nel modello di dominio dal concetto "Risultato", con attributo "NomePartita" per associare il risultato ad una determinata partita.</p> <p>Collegato con "Partita" tramite l'associazione "Appartiene" per indicare che un risultato è di una sola partita, mentre una partita può avere più di un risultato.</p> <p>Altra associazione fondamentale è quella con "Giocatore", per specificare a quale giocatore appartiene il risultato, descrivendo così nella sua interezza tutto quello che ci serve (Risultato del Giocatore di quella partita).</p>	
Salta Turno 	Una delle Carte Azione, il cui effetto è di far saltare il turno al giocatore successivo nell'ordine di gioco.	
Sfida lampo 	Modalità di gioco che prevede una sola manche. Il vincitore guadagna un numero di Monete d'Oro pari a 500 più il punteggio	

	ottenuto nella manche, e una Corona per ogni avversario sconfitto.	
Squadra ♦	<p>Gruppo di giocatori caratterizzato (almeno) da un nome. Il giocatore che ha creato la squadra ne è il proprietario, mentre gli altri sono normali membri che si sono iscritti alla squadra. Un giocatore può iscriversi e disiscriversi da una squadra, ma può essere in una sola squadra alla volta.</p> <p>Una squadra può ottenere premi nelle partite a Gioco a Squadra.</p>	
	Nel modello di dominio è rappresentata dal concetto "Squadra", caratterizzato da un <i>nome</i>. Una Squadra può essere <i>aperta</i> alle iscrizioni o meno. Una Squadra ha <u>sempre</u> un <i>proprietario</i>, e può avere un numero arbitrario di <i>iscritti</i> (0 se non è <i>aperta</i>, se no almeno il proprietario è sempre iscritto).	
Stanza ♦	<p>Luogo virtuale creato da un giocatore, il quale comunica (tramite strumenti esterni al sistema) ai propri amici i dati necessari per entrare nella stanza. Un giocatore può creare più stanze, ma può "trovarsi" soltanto in una, sia essa creata da lui o da qualcun altro. I giocatori presenti nella stanza possono crearvi delle partite e unirsi a partite in corso nella stanza stessa.</p>	Stanza di gioco
	<p>Rappresentata nel modello di dominio dal concetto "Stanza", caratterizzata da un <i>nome</i>, da un <i>indirizzo</i> (IP) e da una <i>porta di accesso</i>. Una Stanza ha <u>sempre</u> un <i>proprietario</i> (colui che l'ha creata) e può avere un numero arbitrario di <i>partecipanti</i>.</p> <p>Una stanza può contenere da 0 a N Partite.</p>	
Statistica ♦	Misure relative a dati storici sulle partite giocate da un giocatore.	Storico del gioco
Tavolo ♦	Insieme di giocatori che partecipano a una partita.	
Timeout ♦	Situazione in cui un giocatore non termina il suo turno in un tempo prestabilito, per cui deve pescare due carte prima che il turno passi automaticamente al giocatore successivo. Se durante una manche un giocatore è andato in timeout più di tre volte, esce dalla partita.	
Uno (gioco) ♦	<p>Gioco di carte che si può giocare sia con un mazzo apposito sia con un normale mazzo di carte francesi o napoletane; in quest'ultimo caso è noto con il nome di "Dernier".</p> <p>Il sistema UnoPerTutti si propone di implementare una versione on-line di questo gioco.</p>	Dernier
Uno! ♦	Situazione in cui un giocatore, scartando, resta con una sola carta in mano, e deve esclamare "UNO!". Questo deve avvenire prima di aver effettivamente scartato. Se il giocatore se ne	

	dimentica, e uno degli altri giocatori se ne accorge prima che il giocatore successivo abbia scartato o pescato, questi dovrà pescare due carte dal mazzo come penalità.	
Uscita dalla partita ♦	Situazione in cui un giocatore esce dal gioco a partita in corso (a causa di troppi Timeout o volontariamente). In quel caso non ottiene nessun premio (nemmeno quelli relativi alle manche che ha giocato) e ai fini dell'attribuzione dei premi è come se non avesse mai partecipato	

Glossario Tecnico

Game Client ♦	Componente del sistema UnoPerTutti che consiste in una applicazione Desktop con UI (Interfaccia Utente) che permette al Giocatore di colloquiare da una parte con il Game Server (in modo P2P) per giocare, e dall'altra con il Web Server per autenticarsi e accedere alle classifiche.	
Game Server ♦	Componente del sistema UnoPerTutti che consiste in una applicazione Desktop che gestisce una Stanza di gioco. Per far questo, colloquia con i Game Client (in modo P2P) per gestire le partite, e con il Web Server per aggiornare le classifiche. Si noti che la logica di gioco e di premiazione è implementata in questo componente.	
Web App ♦	Componente del sistema UnoPerTutti che può accedere al Web Server per funzioni social e per la gestione delle squadre.	
Web Server ♦	Componente del sistema UnoPerTutti accessibile sia alla Web App che al Game Server e al Game Client. Il suo scopo è fornire l'autenticazione e dare accesso alle classifiche ai Game Client, e supportare funzioni social e di gestione delle squadre per la Web App.	