YAHTZEE!

1. Modalità Solitario
   * Per Tentare un Record Personale,
2. Modalità Multigiocatore Stesso Device
   * 2 giocatori : I giocatori si scambiano il device.
   * Selezione dei Nomi
   * Dadi di colori diversi
3. Modalità Contro IA
   * Per giocare contro un robot.
4. Modalità 1VS1 con due dispositivi
   * Via Bluetooth
5. Modalità Solo Cartelle (1 e 2 giocatori)
   * Per segnare e calcolare i punteggi utilizzando dadi reali.
6. Storico Partite Giocate (Data Base)
   * Tiene conto delle partite giocate in tutte le modalità.
   * Le informazioni da salvare sono: Punteggi, Mod, Nome VS, Data/Ora
   * Grafico a torre che mostra le medie dei punteggi nelle modalità.
7. Menù Impostazioni
   * Suoni.
   * Cambio Colore Dadi (Anche del giocatore 2)
   * Scelta nome del player principale

Durata e Frequenza degli Incontri: 3 ore ad incontro.

Linguaggio: Kotlin

Primo Giorno:

1. Elenco delle varie Modalità e dei Menù
2. Primo abbozzo struttura e layout dell’app
3. Inizio app con modalità Single Player

Secondo Giorno:

1. Continuo Single Player
2. Inizio DB

Terzo Giorno

1. Fine Single Player
2. Continuo DB
3. Inizio Mod solo Cartelle
4. Inizio e Fine Mod Multiplayer Locale (2 player)
5. ***Da risolvere lievi bug sul Single e Multi Locale (blocco caselle ad inizio partita)***

Quarto Giorno

1. Problemi con il DB

Quinto Giorno

1. Inizio IA

Sesto Giorno

1. Fine IA (Principiante, botta secca dei dadi, gioca il punteggio più alto)
2. Continuo “Solo Cartelle”
3. Studio del BLUETOOTH

Settimo giorno

1. Fine “Solo Cartelle”
2. Prova Bluetooth

Ottavo Giorno

1. Fine Database
2. Inizio e Fine “Solo Cartelle Doppio”

Nono Giorno

1. Prove Bluetooth

Decimo Giorno

1. Prove Bluetooth

Siamo riusciti a finire il Bluetooth il 18 giugno

Da qui in poi, correzioni bug e abbellimenti.

Nell’ultima settimana prima della consegna, sono stati aggiunti i Suoni, le Animazioni e il Grafico nel database.

Ultimi due Giorni

1. Intelligenza dell’I.A. totalmente cambiata: Ora è in grado di bloccare i dadi e utilizzare tutti e tre i lanci, è in grado di riconoscere quale sequenza è disponibile decidendo anche dove è più opportuno giocarla.