



UNIVERSITA' DEGLI STUDI  
DI BARI

**PROGETTO REALIZZATO DA:**

**PASQUALE TRAETTA - MATRICOLA 450428**

**LUCA MIGNOGNA - MATRICOLA 467644**

**CORSO DI LAUREA: INFORMATICA**

**ANNO ACCADEMICO: 2008/2009**

**ESAME: METODI AVANZATI DI PROGRAMMAZIONE**

**DOCENTI: PROF. MICHELANGELO CECI**

**PROF. DONATO MALERBA**

# MANUALE PER L'UTENTE

SM|GAME

GIOCO ITALIANO DEL  
SETTE E MEZZO

## Indice generale

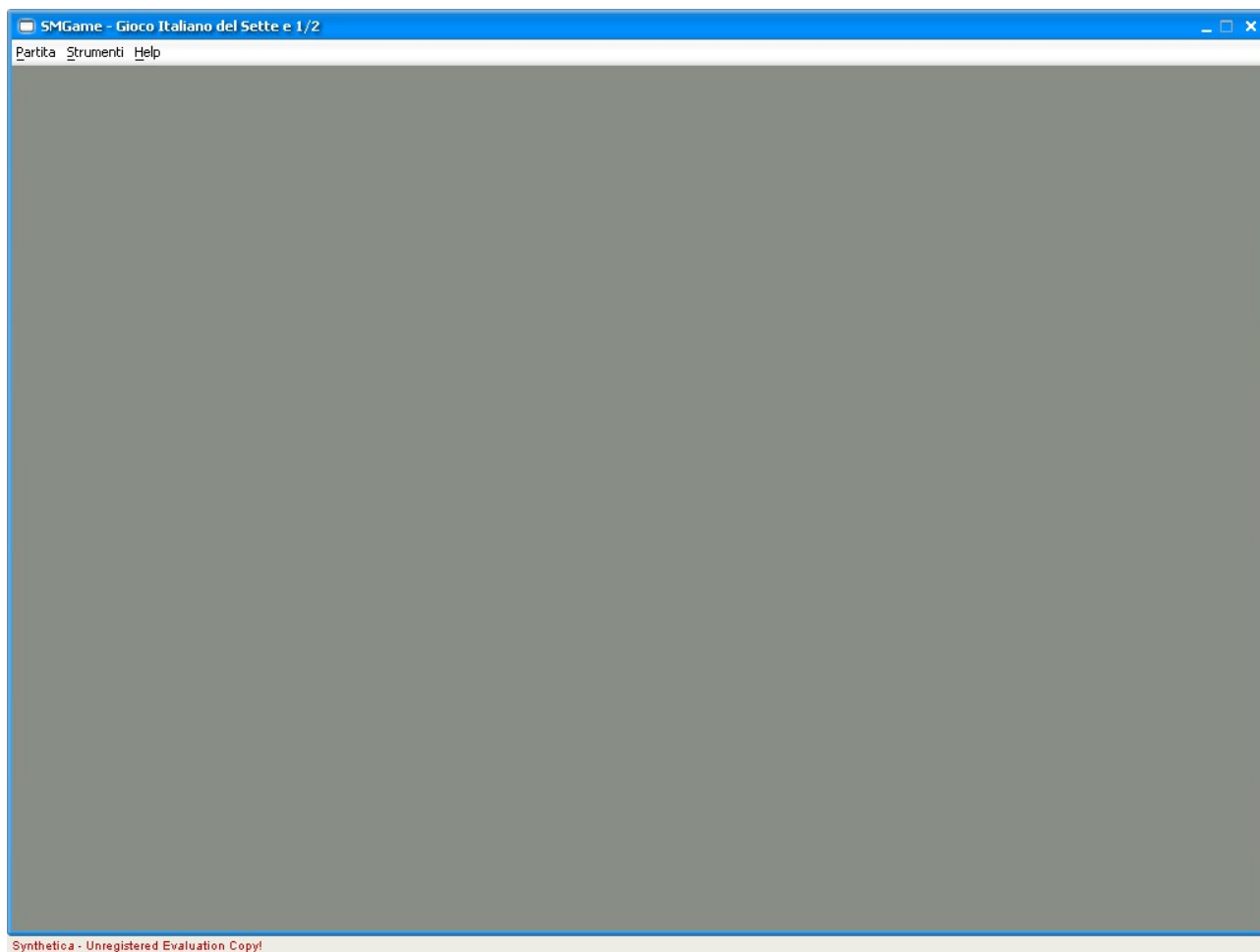
Sette e Mezzo Client.....	3
Introduzione.....	3
Voci di Menù.....	4
Partita .....	4
Strumenti.....	4
Help.....	4
Partita Offline.....	5
Partita Online.....	10
Finestra principale di gioco (Board).....	13
Operazioni caricamento, chiusura e salvataggio partita.....	16
Chiusura.....	16
Salvataggio.....	17
Caricamento.....	17
Menù Strumenti.....	19
Verifica connessione al server.....	19
Storico partite.....	19
Menù Help.....	20
Manuale d'uso.....	20
Manuale tecnico / documento d'analisi.....	21
Javadoc.....	22
About.....	23
Sette e Mezzo Server.....	24
Server RMI Start/Stop.....	24
Database.....	25
Monitor.....	26
Chiusura server.....	27

# Sette e Mezzo Client

---

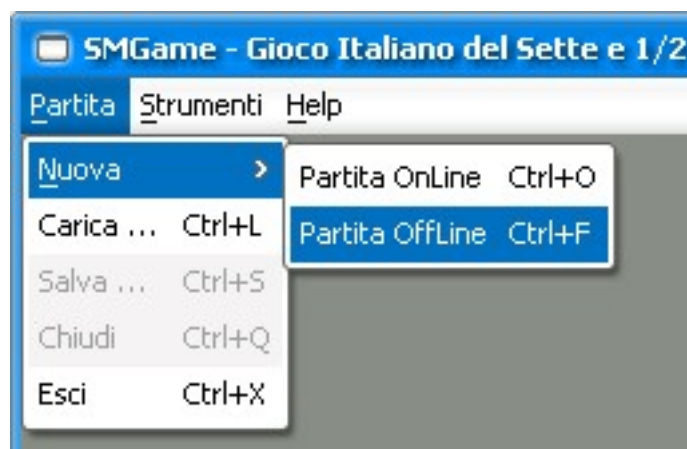
## Introduzione

All'avvio del gioco, apparirà la schermata evidenziata qui sotto



## Voci di Menù

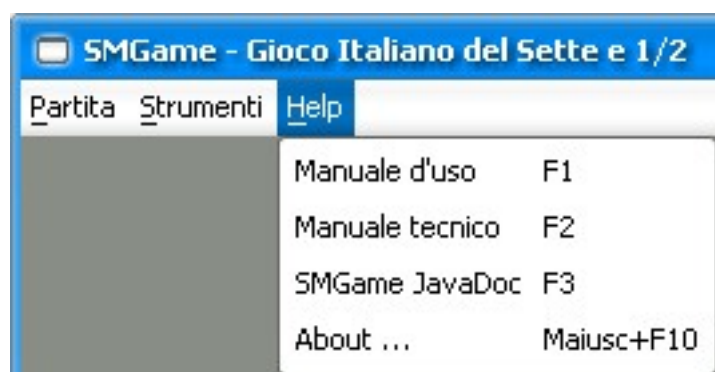
### Partita



### Strumenti



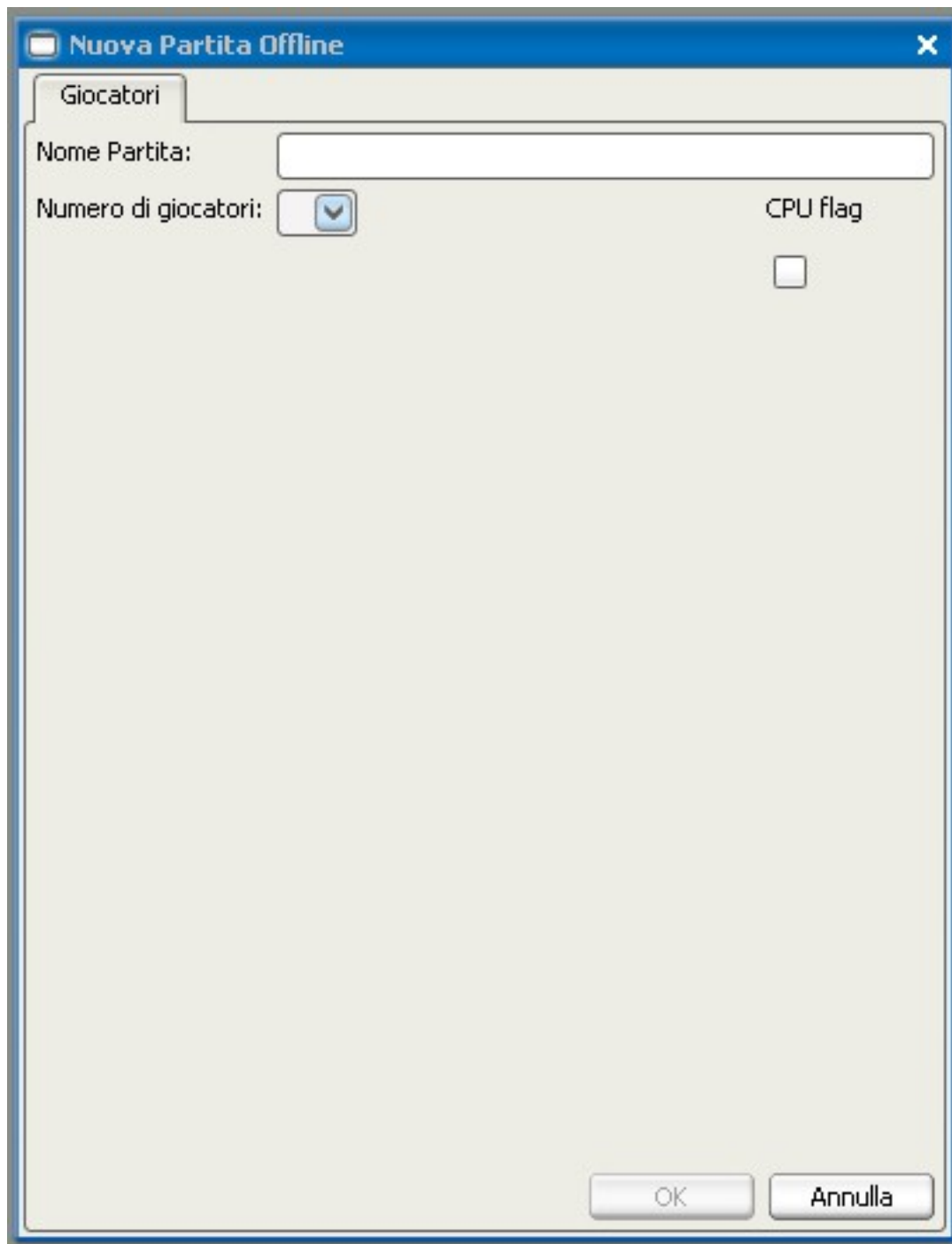
### Help



## Partita Offline

Dal menù partita si vede che è possibile giocare due tipologie di partite, una online e una offline.

Selezionando quella offline (partita in locale sul proprio pc) uscirà la finestra evidenziata sotto:



The image shows a Windows-style dialog box titled "Nuova Partita Offline" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has a tab labeled "Giocatori". Below the tab, there are three input fields: "Nome Partita:" followed by a text box, "Numero di giocatori:" followed by a dropdown menu, and "CPU flag" followed by a checkbox. At the bottom right of the dialog are two buttons: "OK" and "Annulla".

Bisogna compilare il campo nome partita e scegliere quanti giocatori tra due e dodici si desiderano.  
Supponiamo di voler fare una partita con sei giocatori, ecco l'aggiornamento della stessa finestra

**Nuova Partita Offline** [X]

**Giocatori**

Nome Partita:

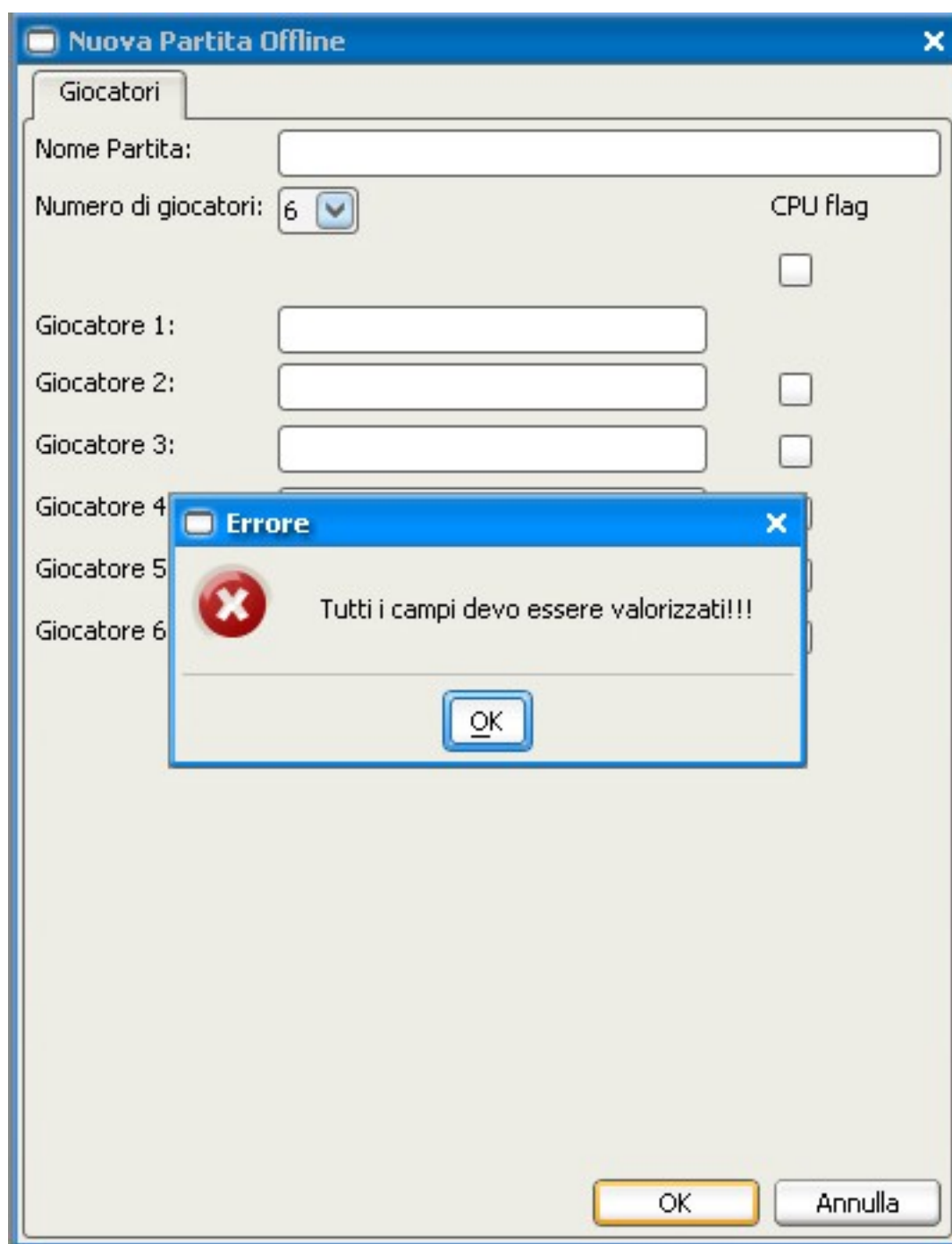
Numero di giocatori:

CPU flag

Giocatore 1:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Giocatore 2:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Giocatore 3:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Giocatore 4:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Giocatore 5:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
Giocatore 6:	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

OK Annulla

Se per ipotesi ci si dimenticasse di compilare i campi relativi al nome giocatore e al nome partita e si premesse il bottone ok uscirà un messaggio d'errore come nella finestra successiva.



Il primo campo "cpu flag", se selezionato, permette in automatico la compilazione dei giocatori dal numero 2 al 6 nell'esempio qui in figura e mettendo la spunta al flag per ogni giocatore, indicando così che è un giocatore controllato dalla cpu.

The image shows a Windows-style dialog box titled "Nuova Partita Offline" with a close button (X) in the top right corner. The "Giocatori" tab is selected. It contains the following fields and controls:

- Nome Partita:** A text input field.
- Numero di giocatori:** A dropdown menu showing the number "6".
- CPU flag:** A checkbox that is checked, with a green checkmark icon to its right.
- Giocatore 1:** A text input field.
- Giocatore 2:** A text input field containing "CPU Player 1", with a green checkmark icon to its right.
- Giocatore 3:** A text input field containing "CPU Player 2", with a green checkmark icon to its right.
- Giocatore 4:** A text input field containing "CPU Player 3", with a green checkmark icon to its right.
- Giocatore 5:** A text input field containing "CPU Player 4", with a green checkmark icon to its right.
- Giocatore 6:** A text input field containing "CPU Player 5", with a green checkmark icon to its right.

At the bottom right of the dialog box are two buttons: "OK" and "Annulla".



Immettendo tutti i dati prima di cominciare avremo una finestra simile a questa

**Nuova Partita Offline**

Giocatori

Nome Partita: smgame

Numero di giocatori: 6

CPU flag ☒

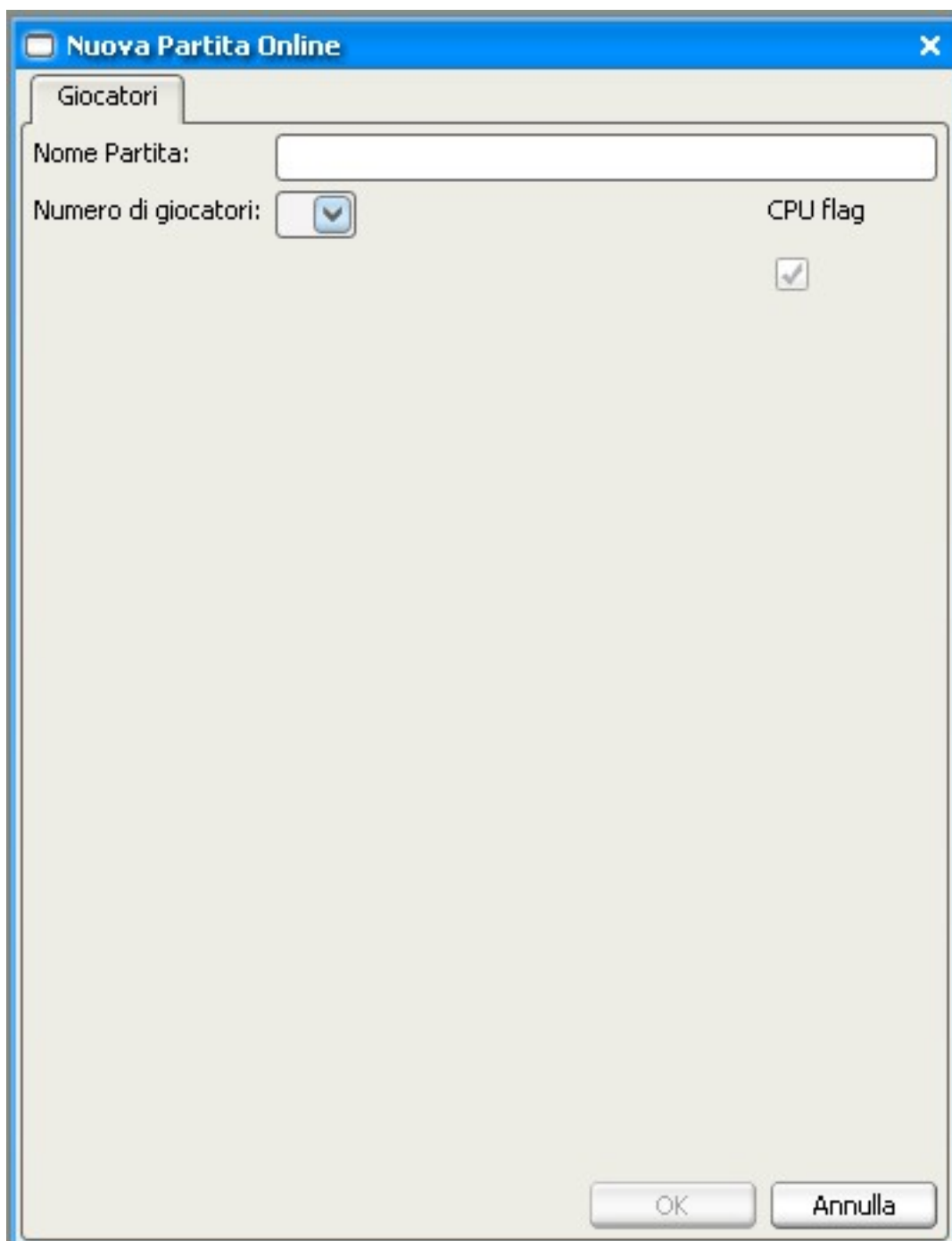
Giocatore 1:	luca	<input checked="" type="checkbox"/>
Giocatore 2:	CPU Player 1	<input checked="" type="checkbox"/>
Giocatore 3:	CPU Player 2	<input checked="" type="checkbox"/>
Giocatore 4:	CPU Player 3	<input checked="" type="checkbox"/>
Giocatore 5:	CPU Player 4	<input checked="" type="checkbox"/>
Giocatore 6:	CPU Player 5	<input checked="" type="checkbox"/>

OK Annulla

Non appena si premerà il bottone ok, avremo la finestra principale del gioco.

## Partita Online

Per creare una nuova partita online invece basterà andare sul menù Partita, nuova, partita online; così facendo uscirà una finestra simile a quella di creazione partita offline, con l'unica differenza che, mentre per la partita offline si può scegliere tra diversi giocatori umani e cpu, la partita online è solo un giocatore umano e il resto cpu, come si evincerà dalle schermate successive.



The image shows a Windows-style dialog box titled "Nuova Partita Online" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has a tab labeled "Giocatori". Inside the dialog, there is a text input field for "Nome Partita:". Below it, there is a label "Numero di giocatori:" followed by a dropdown menu showing a downward arrow. To the right of the dropdown, there is a label "CPU flag" and a checked checkbox. At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Annulla".

Infatti il campo "cpu flag" è attivo e al tempo stesso disabilitato come si vede. Possiamo solo scegliere il nome partita e quanti giocatori desideriamo in totale.

Da notare che il bottone ok si abiliterà solo dopo aver selezionato il numero dei giocatori.

**Nuova Partita Online**

Giocatori

Nome Partita:

Numero di giocatori: 4  CPU flag ☒

Giocatore 1:

Giocatore 2:  ☒

Giocatore 3:  ☒

Giocatore 4:  ☒

E' obbligatoria la compilazione dei campi relativi ai nomi partita e giocatori, tranne per la parte cpu player che è automatica.

Se per un errore dovessimo premere inavvertitamente il bottone ok prima che finiamo la compilazione dei campi, uscirà un messaggio d'errore che ci avvisa a riguardo.



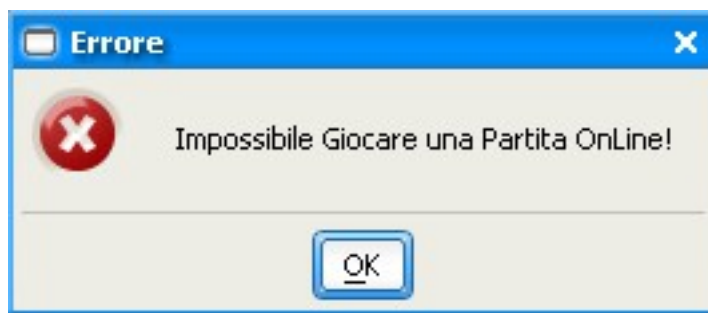
Completati i campi, dovremmo avere un'immagine/stato più o meno come la seguente.

A screenshot of a 'Nuova Partita Online' dialog box. The title bar is blue with the text 'Nuova Partita Online' and a close button. Below the title bar is a tab labeled 'Giocatori'. The main area contains the following elements:

- 'Nome Partita:' followed by a text box containing 'online1'.
- 'Numero di giocatori:' followed by a dropdown menu showing '4'.
- A 'CPU flag' label with a checkbox to its right.
- A list of four players:
  - 'Giocatore 1:' followed by a text box containing 'luca'.
  - 'Giocatore 2:' followed by a text box containing 'CPU Player 1'.
  - 'Giocatore 3:' followed by a text box containing 'CPU Player 2'.
  - 'Giocatore 4:' followed by a text box containing 'CPU Player 3'.
- Each player name is followed by a checkbox, all of which are checked.

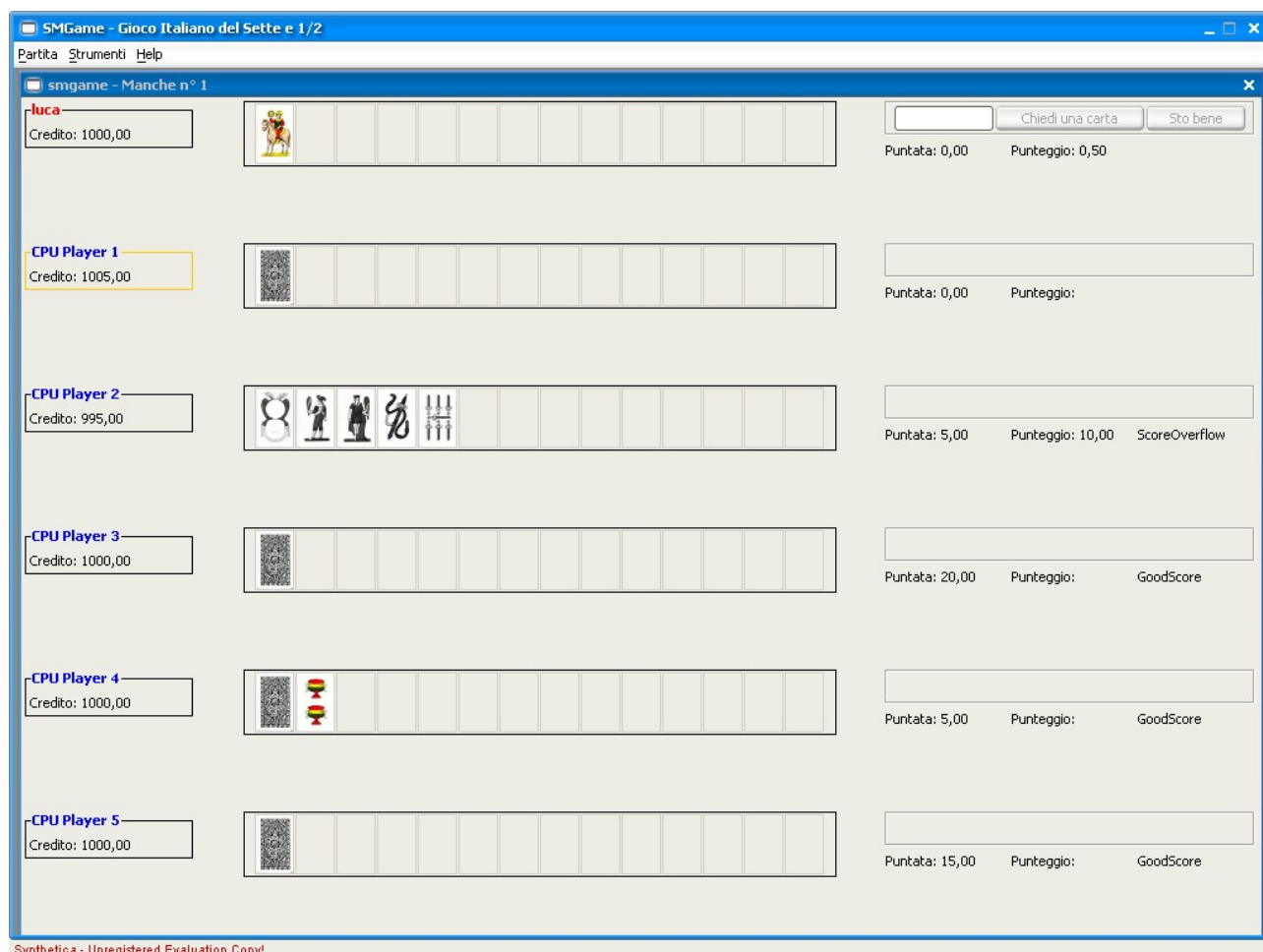
At the bottom right are two buttons: 'OK' and 'Annulla'.

Ora possiamo creare la nostra partita online premendo il bottone ok.  
Nell'ipotesi in cui ci siano errori di connessione, uscirà un messaggio d'errore che ci avviserà della mancata connessione col server, come da figura seguente.



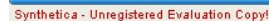
In caso contrario, e quindi nessun errore si presenterà, potremo fare la nostra partitina online.

### Finestra principale di gioco (Board)



I giocatori umani sono evidenziati col nome in rosso, quelli cpu in blu.  
Il mazzinere di turno sarà evidenziato dal bordo in arancio.  
Si evince che è subito il nostro turno, e che il giocatore cpuplayer2 ha sballato,

E' il mio turno di giocare, di conseguenza dovrò effettuare una puntata, formattata in euro, ovvero dovrò immettere una cifra con due decimali e come separatore usare la virgola. (ad esempio: 5,00)



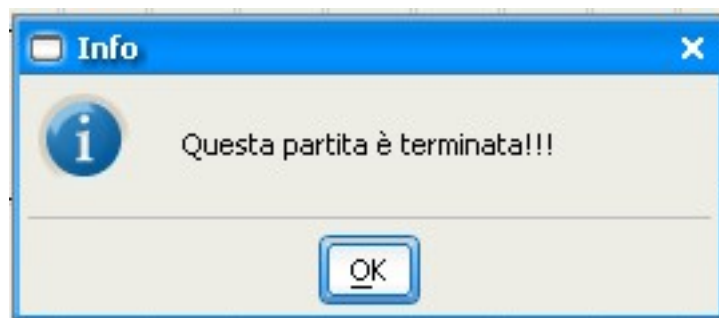
La manche termina quando l'ultimo giocatore umano "sbatterà" (andrà in overflow) oppure dichiarerà di star bene, e a questo punto giocheranno i rimanenti playerCPU se ci sono con un'interattività così veloce tale da far finire immediatamente la manche ed uscirà una finestra denominata ScoreBoard, con i punteggi e le puntate della suddetta manche e i crediti aggiornati per ogni giocatore.

Score Board			
Terminata Manche n° 1			
Giocatore	Punteggio	Vincita	Credito
luca	7,00	-5,00	995,00
CPU Player 1	7,50	50,00	1050,00
CPU Player 2	10,00	-5,00	995,00
CPU Player 3	6,00	-20,00	980,00
CPU Player 4	5,00	-5,00	995,00
CPU Player 5	5,00	-15,00	985,00
OK			

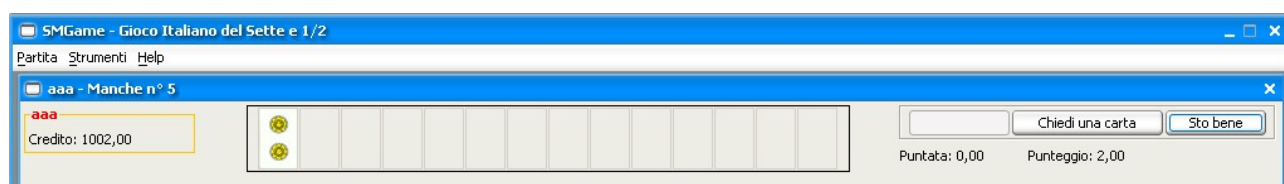
Il credito in verde segnerà il/i giocatore/i che ha/hanno il massimo punteggio. Qui sotto un esempio di almeno due giocatori con massimo credito.

Score Board			
Terminata Manche n° 1			
Giocatore	Punteggio	Vincita	Credito
12	8,00	-5,00	995,00
CPU Player 1	7,00	25,00	1025,00
CPU Player 2	5,00	-10,00	990,00
CPU Player 3	8,00	-10,00	990,00
CPU Player 4	5,00	-65,00	935,00
CPU Player 5	6,00	5,00	1005,00
CPU Player 6	6,00	5,00	1005,00
CPU Player 7	6,00	20,00	1020,00
CPU Player 8	9,50	-5,00	995,00
CPU Player 9	7,00	25,00	1025,00
CPU Player 10	7,50	10,00	1010,00
CPU Player 11	6,00	5,00	1005,00
OK			

La partita continuerà finchè non si arriva al numero di manche prefissato per finire la partita, oppure un giocatore finirà il credito a disposizione e uscirà in entrambi i casi prima la scoreboard come da immagini sopra, e subito dopo il messaggio di fine partita.



Prima di terminare la parte della partita offline, vorrei far vedere il caso in cui a fare da mazziere sia un giocatore umano.



Si vede nell'immagine qua sopra che il giocatore umano (nome rosso) è anche mazziere (bordo arancione) e l'area di testo dove inserivamo la puntata è disabilitata, dato che il mazziere non punta, e abbiamo già abilitati i due bottoni operativi.

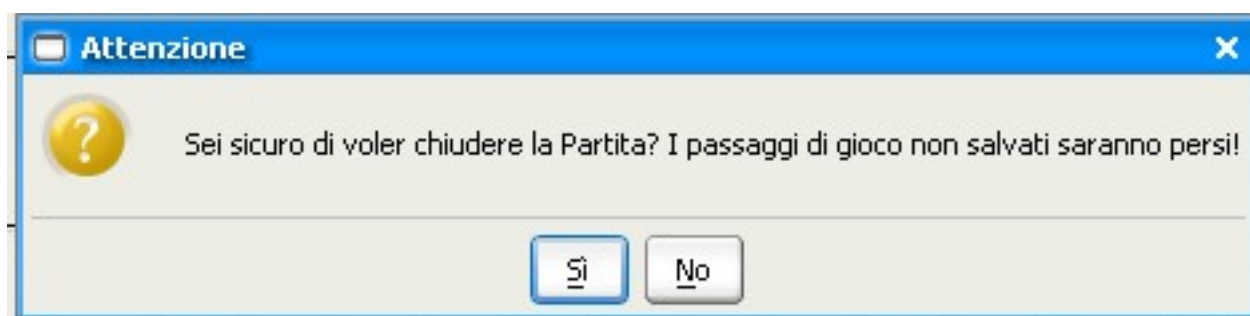
### **Operazioni caricamento, chiusura e salvataggio partita**

Le funzionalità di caricamento e salvataggio partita sono disponibili solo nella modalità di gioco offline; infatti per la modalità online sono disabilitate.

#### **Chiusura**

La chiusura volontaria della partita (prima che si verifichino le condizioni già dette in precedenza) si può effettuare in qualsiasi momento, andando dal menù Partita, chiudi oppure con la classica X della finestra.

In tali casi uscirà un messaggio di avviso chiusura partita come nella figura sotto.

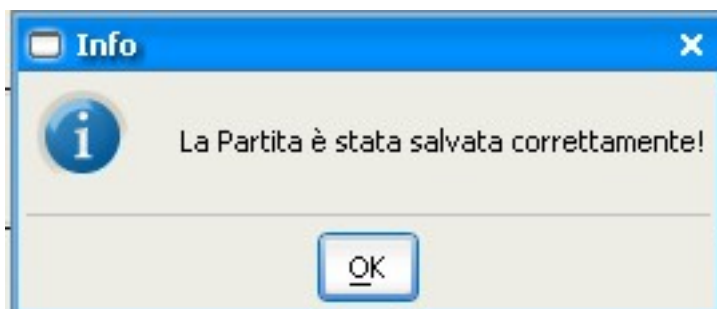


Ciò dà la possibilità di annullare l'azione appena intrapresa ed eventualmente salvare la partita stessa prima di chiuderla.



## Salvataggio

Per quanto concerne il salvataggio della partita, basta andare sulla voce di menù Partita, salva. Comparirà un popup per avvisarci del corretto salvataggio.

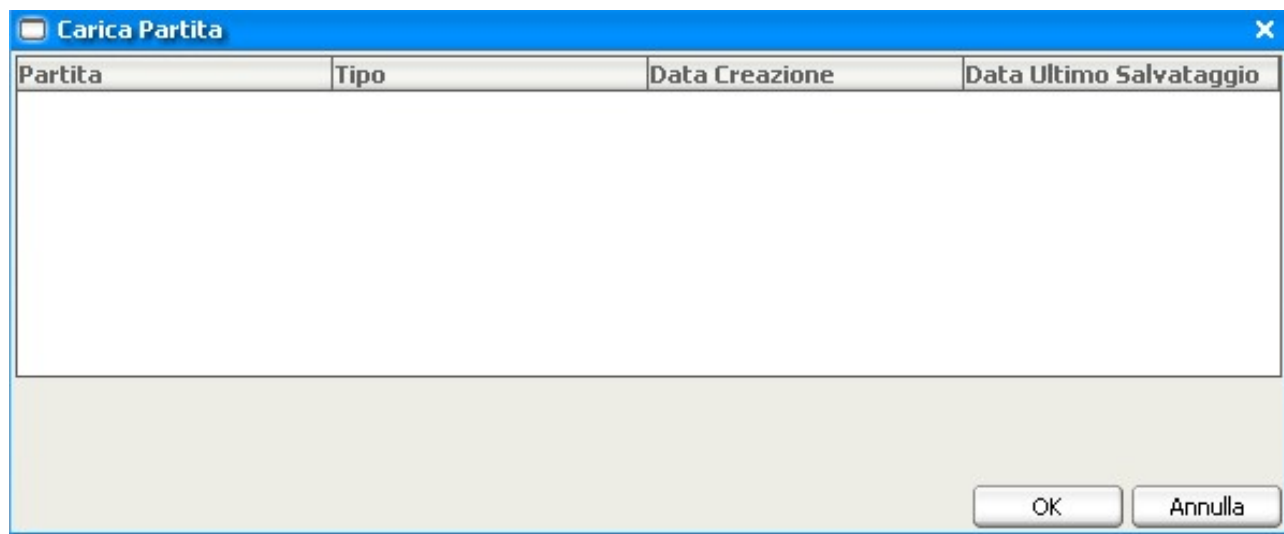


## Caricamento

Per poter accedere alla voce di menù di caricamento partita, non ci devono essere partite in corso, e in caso contrario chiuderla prima.

Quando vorremo caricare una partita, basta sceglierla tra le tante presenti nella finestra di caricamento partita, come nell'immagine che segue, dopo aver richiamato la voce di menù Partita, carica.

Questa è la finestra che ci si presenterà quando non ci sono partite salvate.



Invece ecco come ci si presenterà la stessa finestra con delle partite salvate.

Carica Partita

Partita	Tipo	Data Creazione	Data Ultimo Salvataggio
test save 2	OFFLINE	16/07/09 17.42	16/07/09 17.43
test save 1	OFFLINE	16/07/09 17.41	16/07/09 17.41

OK

Annulla

Potremo scegliere tra ad es le due partite; ne selezioneremo una a nostro piacere e premeremo il bottone "ok" col quale daremo il via al caricamento e ci troveremo nella board la partita salvata.

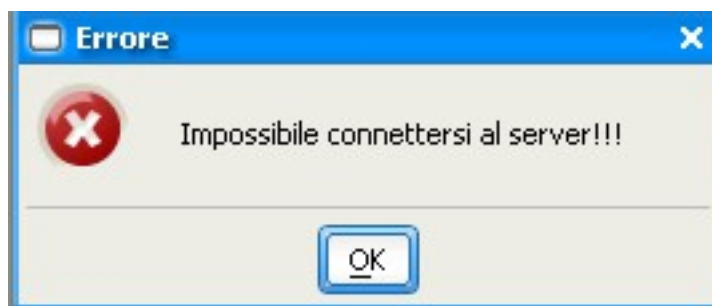
## Menù Strumenti

### Verifica connessione al server

Tenta di stabilire una connessione col server. In caso positivo avremo l'avviso di connessione riuscita come nell'immagine.



In caso negativo avremo l'avviso del messaggio d'errore come nell'immagine.

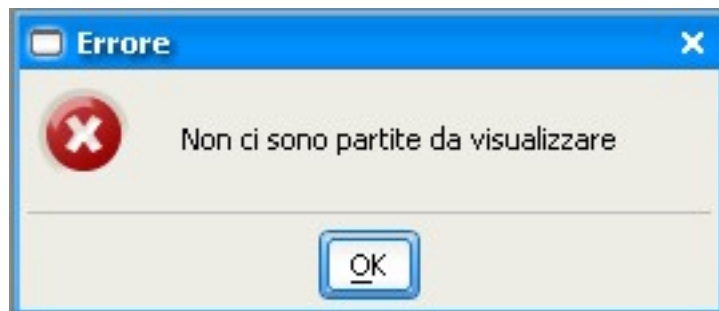


### Storico partite

Recupera dal server lo storico delle partite effettuate online. Se la connessione col server non dovesse riuscire, uscirà il messaggio di errore come nell'immagine seguente.



Se la connessione al server è riuscita ma non ci sono partite da visualizzare, uscirà un messaggio d'errore come nell'immagine seguente.



Se la connessione al server è riuscita e ci sono partite da visualizzare, uscirà un popup con lo storico delle partite, come nell'immagine seguente.

Info				
Precedente		Id partita: 1247823106001		Successiva
Manche	Giocatore	Punteggio	Vincita	Carte
1	luca	7.0	35.0	sette D
1	CPU Player 3	8.5	-5.0	asso D, due S, cinque B, fante B
1	CPU Player 1	5.0	-15.0	cinque 5
1	CPU Player 2	5.0	-15.0	cinque C
2	luca	7.0	15.0	sette B
2	CPU Player 1	7.5	8.0	sette S, donna B
2	CPU Player 2	7.0	-4.0	tre S, quattro B
2	CPU Player 3	6.0	-19.0	sei B
3	CPU Player 1	6.0	18.0	sei C
3	CPU Player 2	8.5	-4.0	asso D, donna S, sette B
3	luca	8.0	-5.0	due S, sei 5
3	CPU Player 3	9.0	-9.0	quattro B, cinque B
4	CPU Player 1	7.0	13.0	re D
4	CPU Player 2	7.0	-4.0	tre D, quattro C
4	CPU Player 3	10.0	-4.0	sette D, tre S
4	luca	7.0	-5.0	due D, quattro D, fante C, re C
5	luca	7.0	5.0	asso C, sei B
5	CPU Player 3	5.5	4.0	due C, tre C, re 5
5	CPU Player 2	8.5	-4.0	cinque D, fante D, donna C, asso S, fante S, donna B, re B
5	CPU Player 1	8.0	-5.0	cinque C, tre B
6	CPU Player 2	7.0	24.0	sette S
6	CPU Player 3	6.0	19.0	sei D
6	luca	5.5	5.0	cinque S, fante B
6	CPU Player 1	10.0	-48.0	sette C, asso B, due B
7	CPU Player 1	5.5	13.0	donna D, cinque C
7	CPU Player 2	5.5	-4.0	asso C, tre C, asso S, donna S
7	CPU Player 3	9.5	-4.0	due C, sei C, re C, donna B, re B
7	luca	5.5	-5.0	donna C, quattro S, asso B
8	CPU Player 2	7.0	28.0	sette D
8	luca	9.0	-5.0	cinque D, quattro B
8	CPU Player 3	5.0	-9.0	quattro D, re S, fante B
8	CPU Player 1	5.0	-14.0	cinque 5
9	CPU Player 2	6.0	13.0	sei D
9	CPU Player 1	11.0	-4.0	fante D, sette C, tre S, fante 5
9	CPU Player 3	10.0	-4.0	tre B, sette B

Questo è il popup dello storico partite, con una tabella che contiene la manche, il nome giocatore, il punteggio, la vincita e le carte uscite che han permesso il punteggio ottenuto, il tutto ordinate per manche e vincita; infatti per ogni manche in alto c'è il giocatore che ha ottenuto la vincita più alta. I bottoni precedente e successiva permettono l'interazione in caso di più partite presenti nello storico.

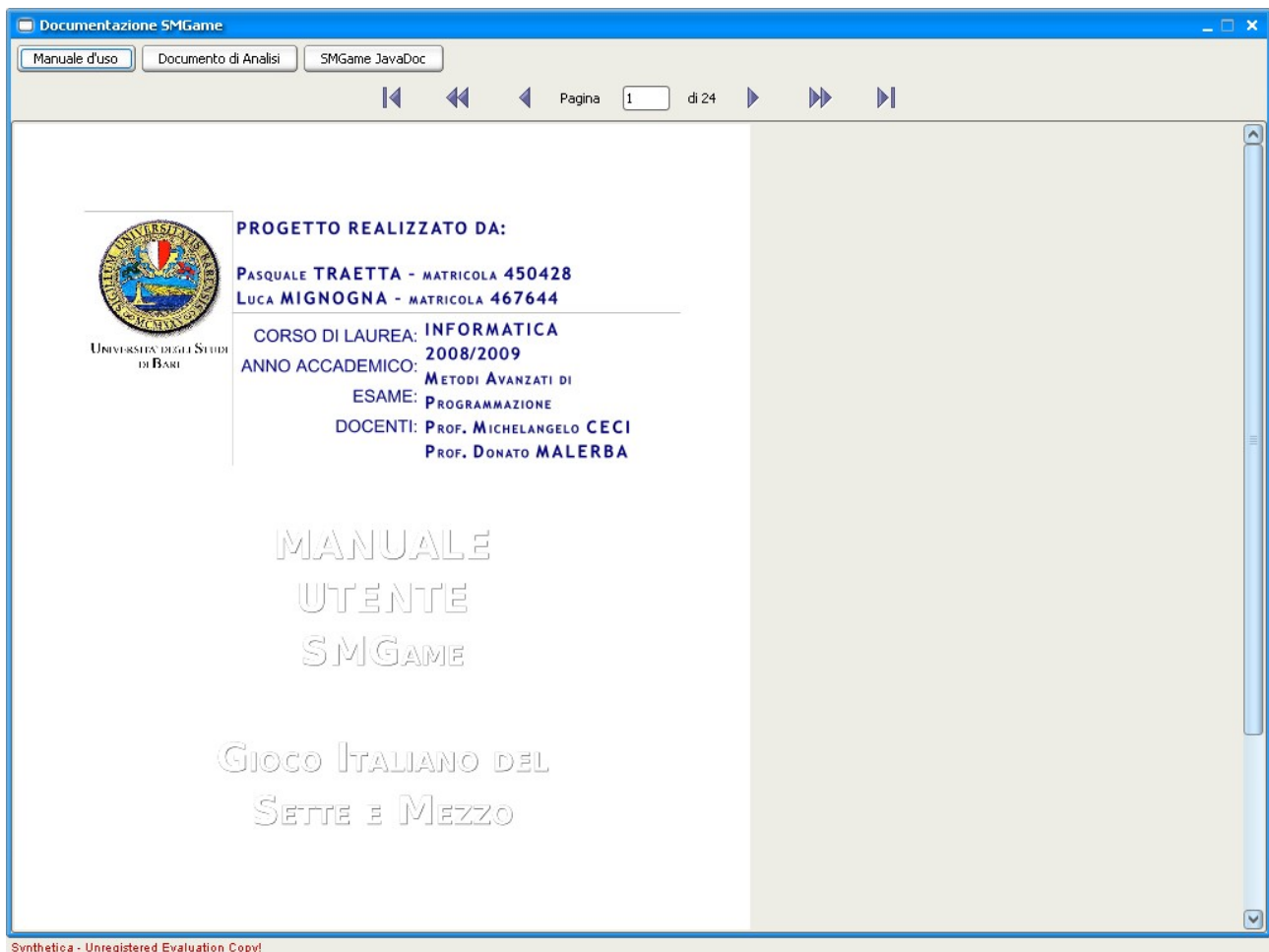
## Menù Help

### Manuale d'uso

Da questa voce di menù si accede a questo documento in una nuova finestra, ed è possibile navigare nelle pagine andando avanti e indietro di una, dieci pagine a seconda dei casi, ed è anche possibile andare all'ultima pagina o

tornare indietro alla prima.

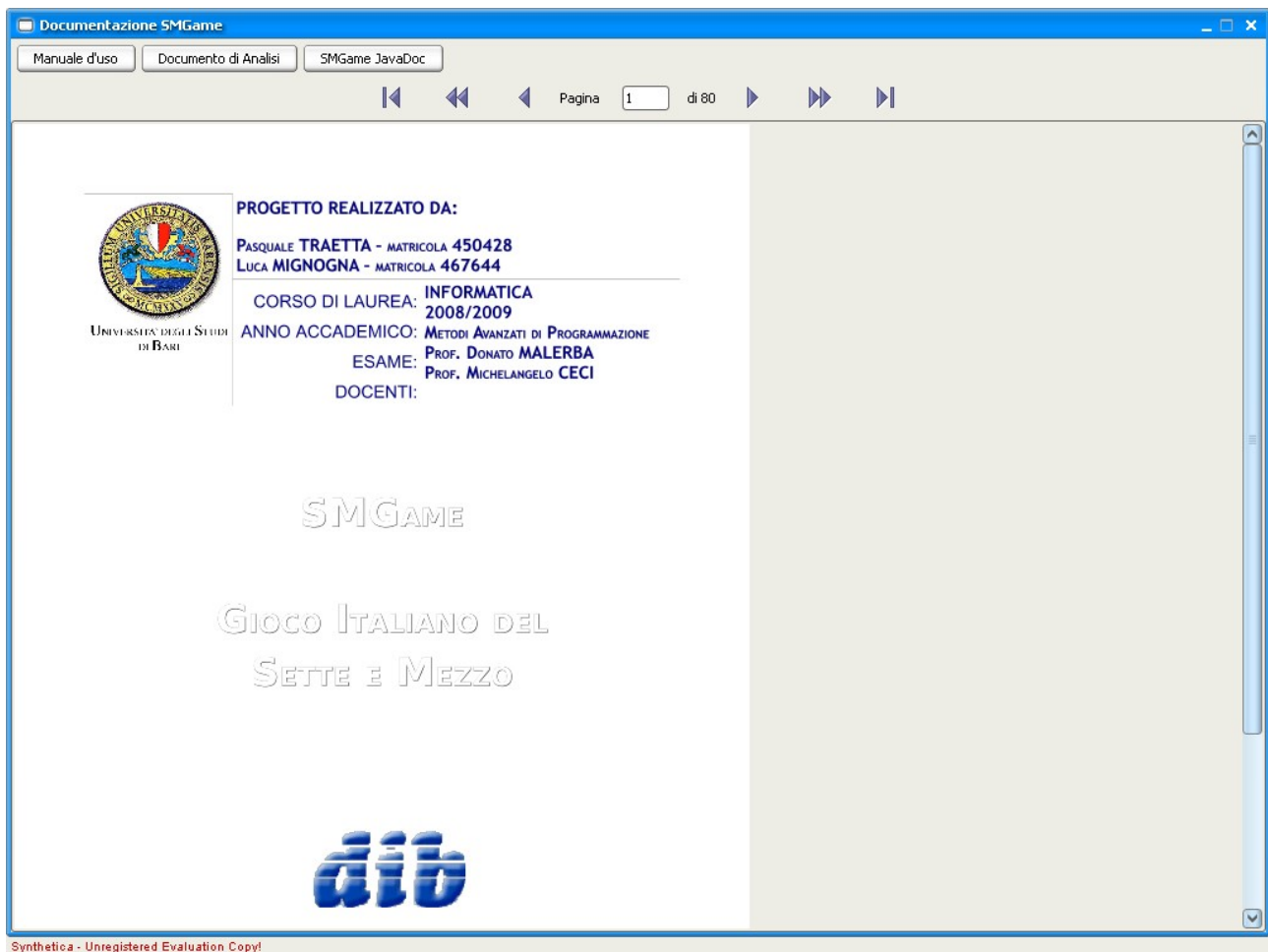
E' altresì possibile nella suddetta finestra accedere alle altre voci di menù help riguardo i documenti, cioè manuale tecnico e javadoc, semplicemente cliccando sul relativo bottone.



## Manuale tecnico / documento d'analisi

Da questa voce di menù si accede al documento d'analisi progettuale in una nuova finestra, ed è possibile navigare nelle pagine andando avanti e indietro di una, dieci pagine a seconda dei casi, ed è anche possibile andare all'ultima pagina o tornare indietro alla prima.

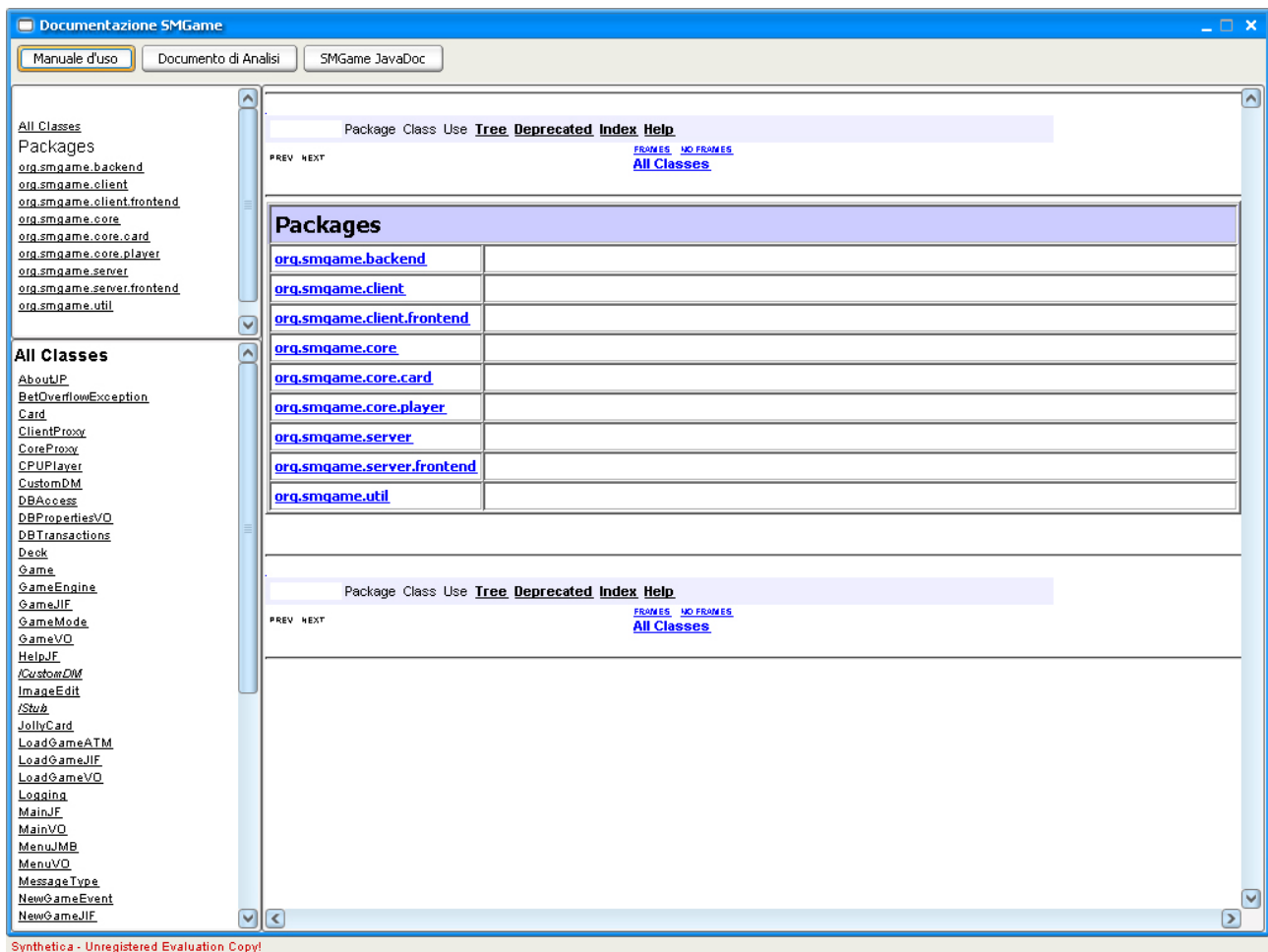
E' altresì possibile nella suddetta finestra accedere alle altre voci di menù help riguardo i documenti, cioè manuale utente e javadoc, semplicemente cliccando sul relativo bottone.



## Javadoc

Da questa voce di menù si accede alla documentazione delle classi java del progetto in una nuova finestra, ed è possibile interagire in esso in modo quasi simile al browser web.

E' altresì possibile nella suddetta finestra accedere alle altre voci di menù help riguardo i documenti, cioè manuale utente e manuale tecnico (documento d'analisi), semplicemente cliccando sul relativo bottone.



In alto a sinistra si presentano tutti i package usati dal progetto, in basso a sinistra invece vediamo tutte le classi usate globalmente, o se si seleziona un package vedremo le classi appartenenti al package selezionato.

Al centro avremo la descrizione del package selezionato, o se si seleziona una classe invece vedremo i metodi con relativa descrizione.

## About

Fa apparire un popup con delle informazioni sul gioco e i relativi creatori.

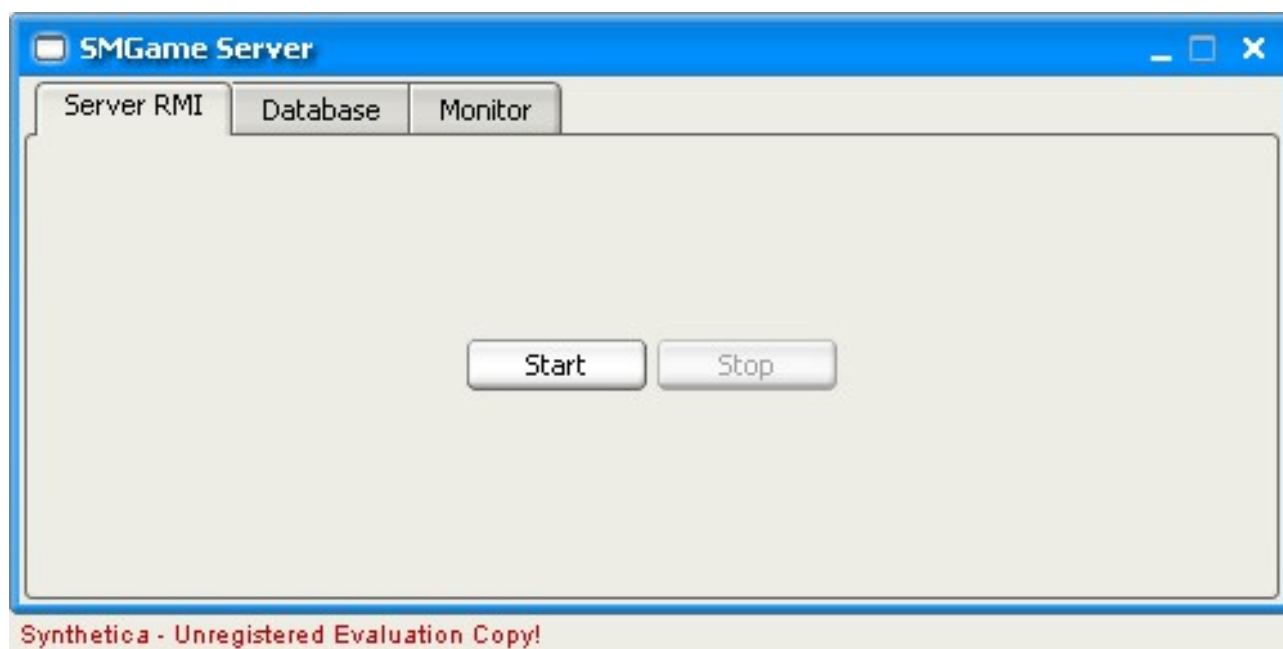
## Sette e Mezzo Server

---

L'interfaccia server si presenta sotto forma di tabbed panel, per la precisione tre tabbed.

### Server RMI Start/Stop

L'applicazione si presenterà all'avvio su questa tabbed come da immagine.



Cliccando sul pulsante start potremo avviare il server RMI. Una volta lanciato, il pulsante start si disabiliterà e verrà abilitato quello di stop come da immagine.





Potremo osservare anche nel monitoraggio l'effettivo avvio e spegnimento del server. Per chiudere/stoppare il server RMI, basterà cliccare sul bottone stop e questo si disabiliterà, e si abiliterà in automatico quello di start.

## Database

In questa tabbed potremo vedere i parametri di connessione al database e testare la connessione al database stesso, come da immagine seguente.



Cliccando sul pulsante di test, esso ci dirà se il database server è attivo, oppure no. Ecco i messaggi che restituisce.

Errore di connessione



Connessione riuscita



## Monitor

E' un'area di testo dove vengono memorizzate le azioni effettuate sul server, quindi un monitoraggio di esso.  
Quando si avvia l'applicazione, come da immagine seguente vedremo che è vuoto.



Nell'immagine seguente qualche esempio di azione col server rmi e col database.



### Chiusura server

Al momento di chiudere il server, uscirà un popup di avviso sul volerlo chiudere, ricordandoci che chiudendo il server non sarà più possibile effettuare partite online.

