

28/03/2023

13.15 - 15.05

> Hug Shelfie

* Oggetti:

- BOARD
- SHELF
- PLAYER
- CARTE obiettivo pubbliche e private

* PER LA GENERAZIONE DEL TABLONE CON LE CASE INIZIALI

ABBIAVATO PENSATO DI USARE UNA MATRICE.

=> PER RICHIPIRA quando necessario si usa
UN SISTEMA A DOPPIO CICLO FOR.

* PER DEFINIRE UN STILE DI GIOCO USIAMO GLI ENTRANTI

- 1 => INIZIO
- 2 => INIZIO ROUND
- 3 => INIZIO TURNO (ripetibile da 2 a n)
- 4 => LAST ROUND
- 5 => POINT CHECK

* Classi:

- 1) Obiettivi privati => "PRIVGOAL"
- 2) Obiettivi generali => "GENGOAL"
- 3) Obiettivi pubblici => "PUBGOAL"
- 4) Classe giocatore => "Player"



LE CASENE CON I NUMERI SONO QUEUE POSTI SEMPRE COME UTILIZZABILI,
LE CASENE REI UTILIZZABILI VENGONO RICOPRI CON "7", QUEUE UTILIZZABILI
CON "0" (DURANTE L'INIZIALIZZAZIONE DELLA MATRICE) E Poi SARANNO RICOPRITE CON
NUMERI DA 1 A 6. VEDI REPO. CITHUB
IN BASE AL NUMERO DI PLAYER IL NUMERO DI CASENE UTILIZZABILI ("0")
VARIA.