



# CHEF PER UN GIORNO

**Manuale d'Istruzioni**

# Introduzione

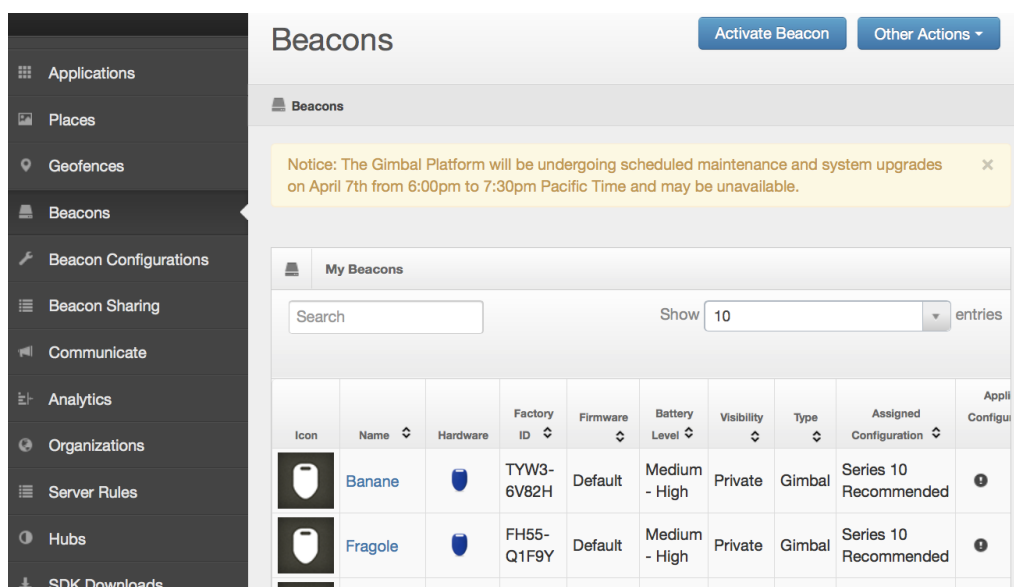
Chef per Un Giorno è un gioco per dispositivi Android. Lo scopo del gioco è indovinare gli ingredienti necessari per la preparazione di un piatto attraverso l'avvicinamento di trasmettitori Gimbal al dispositivo. Sono supportate due modalità: modalità singola (una squadra) e modalità multipla (due squadre).

ATTENZIONE: per il corretto funzionamento dell'applicazione è necessario attivare sia il Wi-Fi sia il Bluetooth.

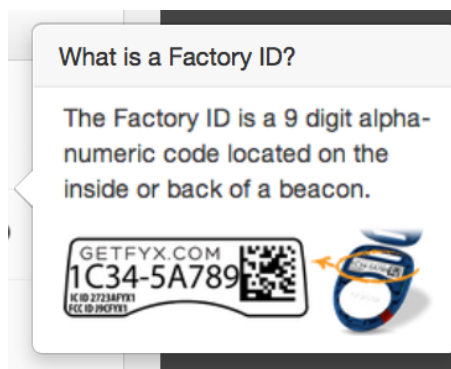
## Preparazione

Per giocare è necessario configurare i trasmettitori Gimbal. Le credenziali d'accesso al portale Gimbal (<https://manager.gimbal.com>) verranno fornite su richiesta scrivendo una email a [giovanni.quattrocchi@polimi.it](mailto:giovanni.quattrocchi@polimi.it).

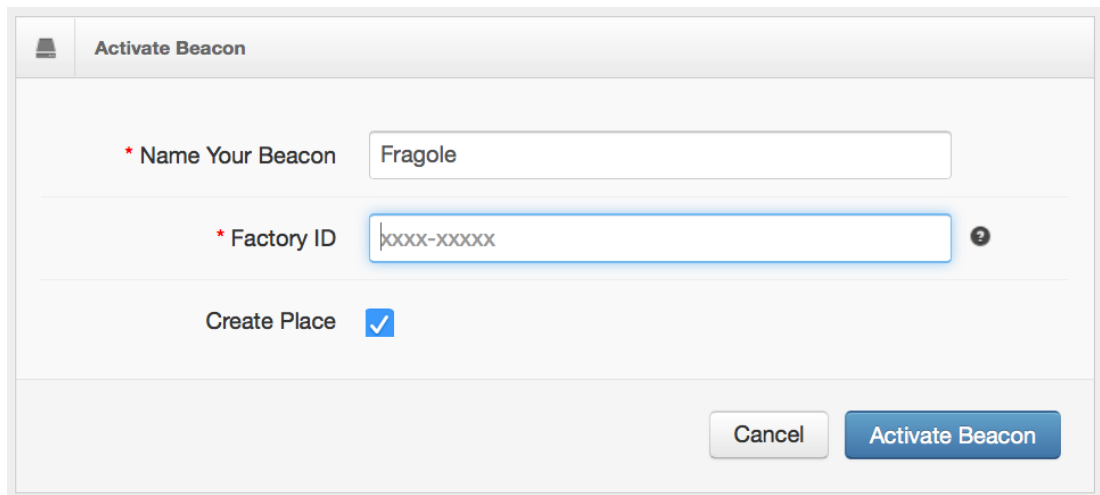
1. Entrare nel portale Gimbal all'indirizzo <https://manager.gimbal.com>
2. Selezionare nella barra laterale Beacons



3. Selezionare il bottone Activate Beacon
4. Aprire un trasmettitore Gimbal e trovare il Factory ID



5. Inserire come nome del Beacon l'ingrediente esattamente come riportato nell'Elenco Ingredienti (fornito di seguito) e il Factory ID



Activate Beacon

\* Name Your Beacon

\* Factory ID  ?

Create Place ☒

Cancel

6. Confermare con Activate Beacon

7. Ripetere per tutti i trasmettitori/ingredienti

## Elenco Ingredienti

Ciliegie  
Mirtilli  
Uova  
Pomodori  
Insalata verde  
Piselli  
Zucchero  
Zucchini  
Banane  
Gamberi  
Mele  
Kiwi  
Riso  
Fagioli  
Farina  
Latte  
Peperoni  
Pasta  
Mozzarella  
Fragole  
Mango  
Carote  
Pollo  
Ceci

Cetrioli  
Cipolle

## Il gioco

### Schermata Iniziale e principi generali

La prima schermata permette di scegliere tra la modalità singola o multipla. In basso al centro della schermata è anche possibile inserire un indirizzo mail per l'invio dei dati di gioco. Per tornare indietro a questa schermata dalla altre è necessario selezionare il pulsante indietro nella barra inferiore (indicato con un triangolo orientato verso sinistra).

Il tavolo di gioco comprende il dispositivo Android e uno spazio dove appoggiare i trasmettitori.

Prima di preparare qualsiasi piatto allontanare tutti i trasmettitori dal tavolo di gioco.



### Modalità Singola

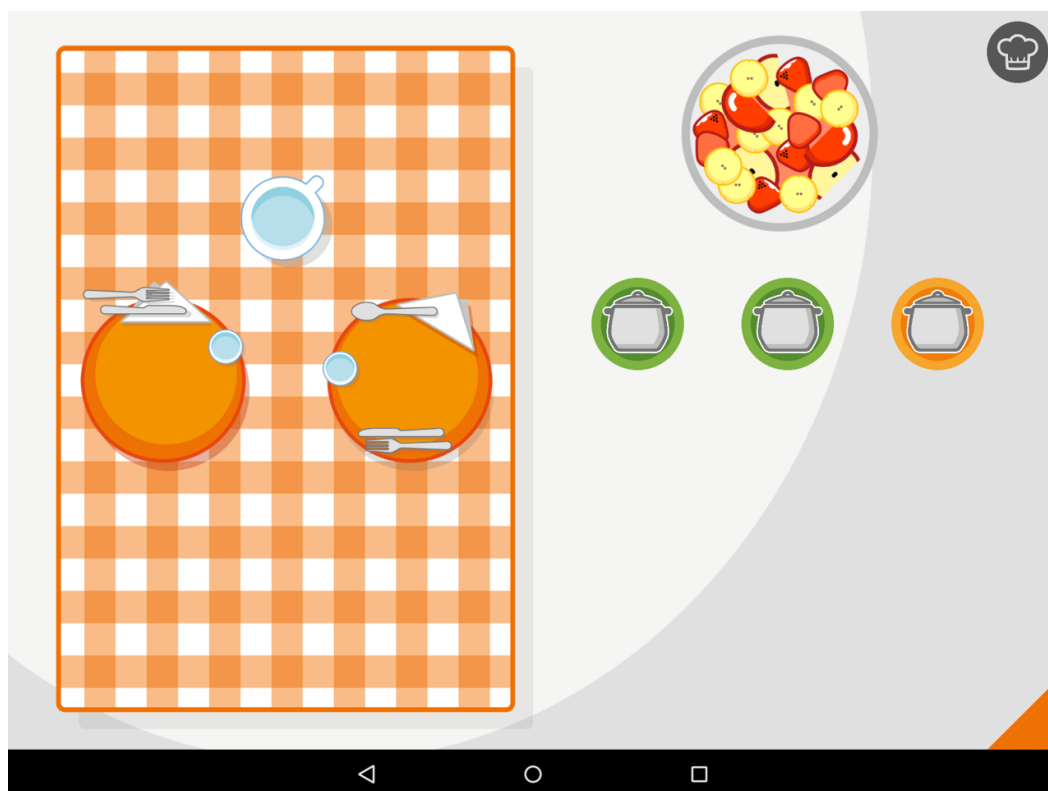
Se si seleziona modalità singola comparirà la schermata di selezione dei piatti. È possibile scegliere due o quattro piatti da preparare. Dopo averli selezionati cliccare il tasto Ok per



continuare. In alternativa è possibile generare una partita con piatti casuali (è casuale anche il numero di piatti) schiacciando il tasto Casuale.

Dopo la scelta dei piatti comparirà la schermata di gioco principale. A sinistra in alto comparirà il piatto da preparare, sotto di questo, se il piatto appartiene al Livello 1, appariranno anche tante pentole arancioni quanti sono il numero degli ingredienti. Se il piatto appartiene al Livello 2 non comparirà nulla.

Avvicinando un trasmettitore al tavolo di gioco comparirà una pentola verde se l'ingrediente appartiene al piatto, rossa se non appartiene. La pentola rossa indica che c'è

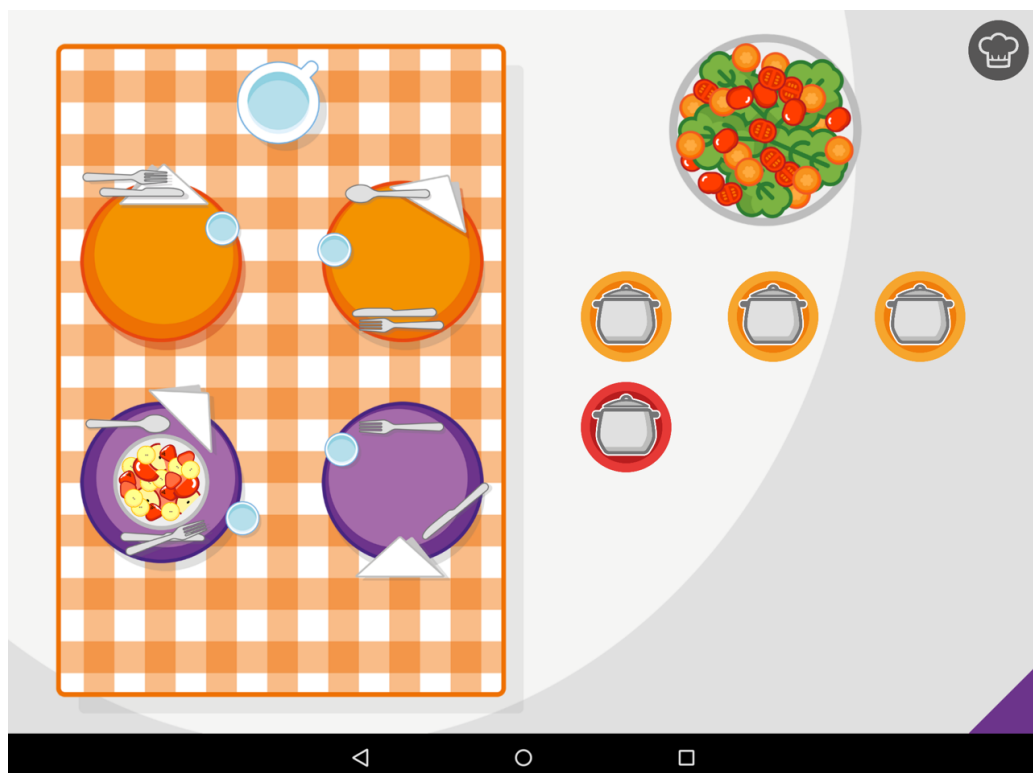


almeno un ingrediente errato (possono essere anche due, tre, e così via) e scomparirà quando tutti gli ingredienti errati saranno allontanati dal tavolo di gioco. Un piatto è completato quando vengono avvicinati tutti gli ingredienti corretti e nessuno errato. Una volta completato il piatto, questo verrà aggiunto alla tavola e verrà mostrato il nuovo piatto da preparare. Quando tutti i piatti sono preparati il gioco è terminato. Per tornare alla schermata principale cliccare il tasto indietro di Android.

## Modalità Multiplayer

È molto simile alla modalità singola con le seguenti varianti:

- I due dispositivi devono essere connessi alla stessa rete Wi-Fi
- I due tavoli di gioco devono essere lontani l'uno dall'altro per evitare interferenze
- Prima della selezione dei piatti è necessario che su un dispositivo si selezioni Crea una partita e sull'altro Entra in una partita
- È obbligatorio selezionare quattro piatti (2 per squadra)
- I quattro piatti verranno scelti dal dispositivo che crea la partita, l'altro rimarrà in attesa fino a selezione avvenuta
- Giocano due squadre quella arancione e quella viola, il colore della squadra è indicato nella schermata di gioco dal colore presente nell'angolo in basso a destra.
- Quando un piatto è completato da una squadra, questo compare anche nella tavola della squadra avversaria
- Se su uno dei due dispositivi esce dal gioco, anche l'altro abbandonerà il gioco



## Invio dei dati di gioco

Se è stata inserita una mail valida (vedi Schermata Principale) verrà inviata una mail con i seguenti dati per ogni piatto realizzato:

<nome del piatto>, <timestamp inizio>, <timestamp fine>, <durata in secondi>, <ingredienti in ordine di rilevazione>, <errori>

Es:

Macedonia 1,1428877207567,1428877307567,100,Mele,Fragole,Banane,errors(Carote, Pomodori)