

---

# SGAD



*protech.unipd@gmail.com*

## MANUALE UTENTE V2.00

---

<b>Nome del documento</b>	Manuale Utente
<b>Versione del documento</b>	2.00
<b>Data redazione</b>	2014/03/05
<b>Redazione</b>	Biancucci Maurizio
<b>Verifica</b>	Gallo Francesco
<b>Approvazione</b>	Segantin Fabio
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuzione</b>	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo FunGo Studios S.r.l.

### Sommario

Questo documento descrive il manuale utente necessario per un più semplice approccio al gioco SGAD.

## Diario delle modifiche

Modifica	Autore	Ruolo	Data	Versione
<i>Approvazione del documento</i>	Segantin Fabio	Project Manager	2014/03/13	v 2.00
<i>Verifica del documento</i>	Gallo Francesco	Verificatore	2014/03/13	v 1.02
<i>Rimozione del paragrafo relativo al dono di unità, inserimento delle indicazioni per la segnalazione dei bug</i>	Biancucci Maurizio	Amministratore	2014/03/13	v 1.01
<i>Approvazione del documento</i>	Nessi Alberto	Project Manager	2014/03/06	v 1.00
<i>Verificato manuale utente</i>	Gallo Francesco	Verificatore	2014/03/06	v 0.02
<i>Stesura del manuale utente manuale utente</i>	Gatto Francesco	Amministratore	2014/03/05	v 0.01

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	3
1.2	Scopo del prodotto . . . . .	3
1.3	Glossario . . . . .	3
1.4	Riferimenti . . . . .	3
1.4.1	Normativi . . . . .	3
1.4.2	Informativi . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Primi Passi</b>	<b>4</b>
2.1	Area di Gioco . . . . .	4
2.2	Nozioni di Base . . . . .	5
2.3	Il Villaggio . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Gli Edifici</b>	<b>7</b>
3.1	Costruzione di Edifici . . . . .	9
3.2	Miglioramento e Distruzione . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Le unità</b>	<b>11</b>
<b>5</b>	<b>Gli altri Utenti</b>	<b>12</b>
5.1	Il Saccheggio . . . . .	12
5.1.1	Il Combattimento . . . . .	12
<b>6</b>	<b>Gestione dell'Account</b>	<b>13</b>
6.1	Cambiare la Password . . . . .	13
6.2	Eliminare il proprio Account . . . . .	13
6.3	Uscire dal Gioco . . . . .	13
6.4	Segnalazione Bug . . . . .	13
<b>A</b>	<b>Appendice</b>	<b>15</b>
A.1	Tabella Edifici . . . . .	15
A.1.1	Miniera . . . . .	15
A.1.2	Scuola di magia . . . . .	15
A.1.3	Stalla . . . . .	16
A.1.4	Caserma . . . . .	16
A.1.5	Torre dello stregone . . . . .	16
A.2	Tabella Unità . . . . .	17
<b>B</b>	<b>Glossario</b>	<b>18</b>
B.1	Edificio . . . . .	18
B.2	Risorse . . . . .	18
B.3	Social Game . . . . .	18
B.4	Unità . . . . .	18

## 1 Introduzione

### 1.1 Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di fornire all'utente un manuale, per apprendere nel modo più semplice e diretto possibile le nozioni principali del gioco.

### 1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del *prodotto<sub>|g|</sub>* è di creare un'architettura distribuita. Tale architettura dovrà servire per la gestione efficiente delle operazioni generate da utenti dei social game. Il prodotto comprenderà un piccolo *browser game<sub>|g|</sub>*. Esso sarà di tipo gestionale ed utilizzerà l'architettura server prodotta.

### 1.3 Glossario

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio e ai termini utilizzati nei documenti formali, viene allegato il “*Glossario v2.00*”. In questo documento vengono definiti e descritti tutti i termini con un significato particolare. Per rendere più facile la lettura, i termini saranno posti in corsivo e accanto a questi ci sarà una ‘g’ corsiva, compresa tra barre verticali, a pedice (esempio: *Glossario<sub>|g|</sub>*).

Per permettere all'utente una più facile comprensione dei termini più comuni utilizzati nel gioco, alcuni termini sono stati posti direttamente nell'appendice B.

### 1.4 Riferimenti

#### 1.4.1 Normativi

- **Norme di Progetto:** “*Norme di Progetto v5.00*”;
- **Capitolato d'appalto C5:** SGAD: Social Game con Architettura Distribuita. Reperibile all'indirizzo: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2013/Progetto/C5.pdf>.

#### 1.4.2 Informativi

- Guida sul tracciamento bug di GitHub:  
<https://github.com/blog/831-issues-2-0-the-next-generation>;

## 2 Primi Passi

Se stai giocando per la prima volta, puoi provare a seguire questo manuale per poterti orientare più facilmente.

Per prima cosa sarà necessario creare un account di gioco tramite l'apposito *form<sub>|g|</sub>* di registrazione presente nella [Home](#) del sito, successivamente sarà necessario autenticarsi con l'apposito form presente nella stessa pagina.

Una volta autenticati vi troverete di fronte l'area di gioco.

### 2.1 Area di Gioco

L'area di gioco è lo spazio nella pagina che racchiude tutti gli elementi visualizzabili del *social game<sub>|g|</sub>*.



Figura 1: Questo è un esempio della schermata principale di gioco.

Sul lato superiore sono visualizzate le *unità<sub>|g|</sub>* possedute e le *risorse<sub>|g|</sub>* immagazzinate fino al momento attuale.



Figura 2: Questa è la barra di stato, contenente le unità e le risorse possedute.

Al centro dell'area è visibile una visuale generica che rappresenta il villaggio, in cui sono visualizzate le caselle vuote e gli *edifici<sub>|g|</sub>* già costruiti.



Figura 3: Questo è il villaggio che amministrerai giocando.

Infine è visibile la barra degli strumenti, in cui sono presenti i menu principali di gioco.



Figura 4: Questa è la barra inferiore di gioco.

## 2.2 Nozioni di Base

Nel gioco sono disponibili due tipi di *risorse<sub>|g|</sub>*: le pozioni e l'oro. Queste risorse vengono accumulate giocando e serviranno per costruire o migliorare *edifici<sub>|g|</sub>* e *unità<sub>|g|</sub>*. Conviene sempre mantenere alto il livello produttivo del villaggio, costruendo gli edifici produttivi appropriati. Una volta instaurata una buona economia, sarà il momento di sviluppare un esercito.

## 2.3 Il Villaggio

L'area centrale è il punto più importante del gioco. In essa è racchiuso tutto lo spazio disponibile per espandere il tuo impero.



Figura 5: Man mano che sviluppi il villaggio, diventerà sempre più grande e abitato.

Ha una dimensione di 40x40 celle e permette di avere una visione generale del tuo villaggio.

Inizialmente saranno presenti soltanto gli *edifici<sub>|g|</sub>* di primaria necessità.

### 3 Gli Edifici

Gli *edifici<sub>|g|</sub>* sono il fulcro del tuo villaggio, conoscere bene le loro caratteristiche ti porterà velocemente alla vittoria.

Inizialmente avrai a disposizione solo tre edifici: una scuola di magia, una miniera e la torre dello stregone, ma potrai presto espandere il villaggio costruendo nuove tipologie di edifici.

Gli edifici si possono suddividere in tre categorie: produttivi, amministrativi e militari. Del primo gruppo fanno parte la Miniera e la Scuola di Magia, che producono le *risorse<sub>|g|</sub>* base.



Figura 6: Questi edifici rappresentano la miniera.

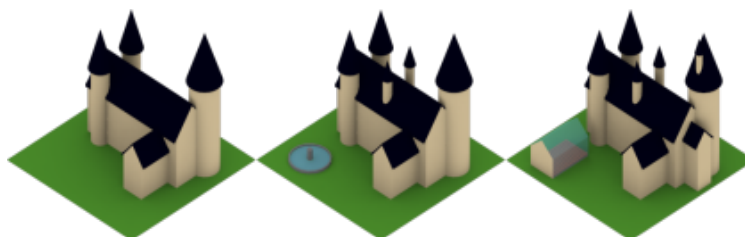


Figura 7: Questi edifici rappresentano la scuola di magia.

Se sono disponibili delle risorse prodotte, apparirà un'icona a forma di scatola sopra l'edificio. È possibile raccoglierle cliccando con il tasto sinistro del mouse sull'edificio stesso. Al termine della raccolta, le risorse saranno immediatamente rese disponibili all'utilizzo.

Sarà necessario raccogliere le risorse assiduamente non solo perché i vari edifici avranno una capacità limitata di immagazzinamento, ma anche perché, qualora non vengano raccolte, potrebbero essere saccheggiate da un utente attaccante.

Nel secondo gruppo di edifici troviamo solamente la Torre dello Stregone, il cui unico scopo è quello di permettere la costruzione di altri edifici. È possibile avere un'unica Torre dello Stregone per villaggio, ed è presente sin dalla sua creazione. Questo edificio non sarà demolibile.



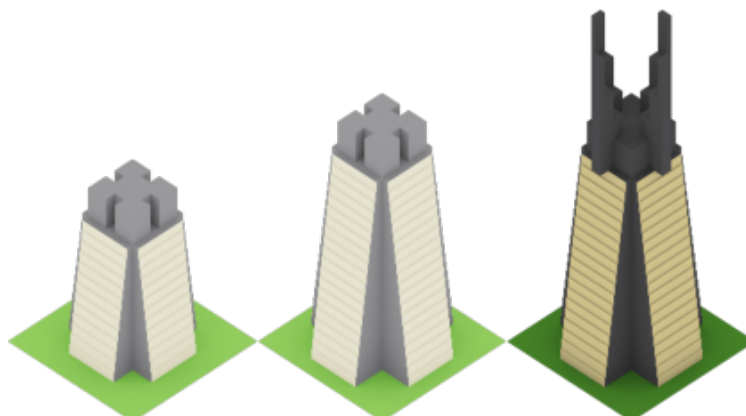


Figura 8: Questi edifici rappresentano la torre dello stregone.

Infine troviamo gli edifici militari, vale a dire la Caserma e la Stalla. Questo tipo di edifici permetterà la creazione e l'insediamento delle *unità<sub>|g|</sub>* militari.

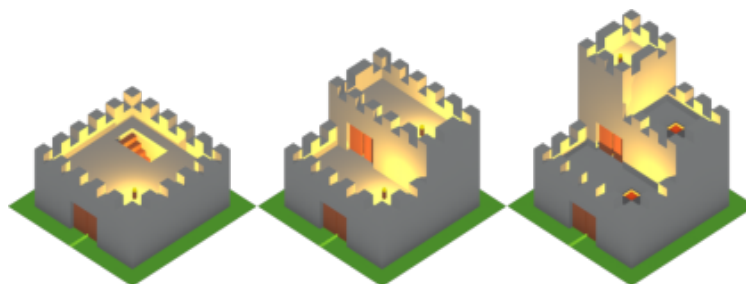


Figura 9: Questi edifici rappresentano la caserma.

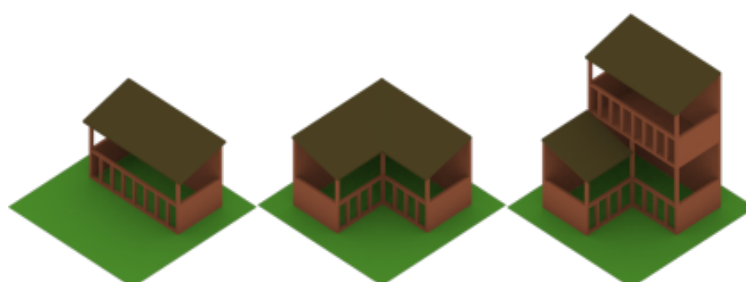


Figura 10: Questi edifici rappresentano la stalla.

### 3.1 Costruzione di Edifici

Potrai costruire un *edificio<sub>|g|</sub>* sin dalla schermata principale. Da qui basta premere con il tasto destro del mouse una casella libera e selezionare l'edificio che si intende costruire.



Figura 11: Questo è il menu che permette la costruzione degli edifici.

Ogni edificio è costruito da un lavoratore. Se sono disponibili le *risorse<sub>|g|</sub>* richieste ed un lavoratore libero, partirà l'effettiva costruzione dell'edificio. A seconda della costruzione scelta, sarà richiesta l'attesa di un tempo specifico per ogni edificio. Per una trattazione completa delle risorse richieste ed i tempi si rimanda alle tabelle delle statistiche degli edifici.

È presente anche una modalità di visualizzazione che permette di individuare con più facilità le caselle libere e le caselle occupate da altri edifici. È possibile accedere a tale modalità premendo il pulsante “Modalità costruzione” dalla barra degli strumenti.

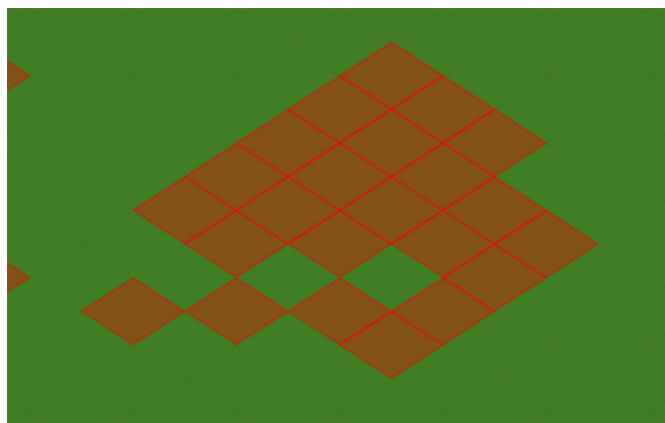


Figura 12: Questo è quanto si vede sulla mappa quando la modalità di costruzione è attiva.

è possibile tornare alla normale visualizzazione del villaggio premendo il pulsante “Modalità normale” dalla barra degli strumenti.

### 3.2 Miglioramento e Distruzione

Ogni *edificio<sub>|g|</sub>* costruito ha la possibilità di essere migliorato o distrutto.

Per il miglioramento dell'edificio sarà necessario soddisfarne i prerequisiti indicati e possedere le *risorse<sub>|g|</sub>* necessarie. Il miglioramento richiede l'attesa di un tempo diverso per ogni edificio. Migliorando l'edificio ne vengono potenziate le caratteristiche.

Per migliorare un edificio è necessario selezionare la relativa voce nel menu contestuale che appare al click dello stesso.

Per una trattazione completa delle risorse richieste ed i tempi si rimanda alle tabelle delle statistiche degli edifici. Per la demolizione, in maniera simile sarà necessario selezionare l'edificio e premere il relativo pulsante di demolizione.

Al termine della demolizione verrai rimborsato di metà delle risorse spese per l'ultimo miglioramento, o eventualmente di metà delle spese di costruzione.



Figura 13: Questo menu permette il miglioramento e la demolizione degli edifici.

## 4 Le unità

Per poter difendere il tuo villaggio e per attaccare i villaggi altrui sono disponibili tre tipi diversi di  $unità_{|g|}$  con cui formare l'esercito.

- Il fante, la più economica e rapida unità da creare. Ha un valore base di attacco ma ha una difesa media.
- Il cavaliere, è un'unità più costosa del fante, ma al confronto possiede il triplo del valore di attacco, al prezzo di una difesa leggermente minore.
- Il carro d'assalto, è l'unità più costosa e lunga da creare, ma ha valori di attacco e di difesa di gran lunga superiori a quelli delle altre due unità.

Tutte le unità d'attacco sono producibili nella caserma. Esiste un quarto tipo d'unità, il lavoratore. Non è possibile costruirne, e nel villaggio ne saranno sempre presenti due.

## 5 Gli altri Utenti

Che *social game*<sub>|g|</sub> sarebbe se non fosse possibile giocare con amici e contro nemici? Il gioco rende possibili l'attacco e il saccheggio delle *risorse*<sub>|g|</sub> dei nemici.

### 5.1 Il Saccheggio

Se invece il tuo obiettivo è quello di rubare le *risorse*<sub>|g|</sub> a un altro giocatore, devi premere il pulsante di attacco dalla stessa barra degli strumenti, relativa all'utente che si vuole attaccare.



Figura 14: Con questo pulsante è possibile attaccare i nemici.

Un popup simile a quello del dono delle risorse ti permetterà di indicare con quante *unità*<sub>|g|</sub> vuoi attaccare l'utente.

#### 5.1.1 Il Combattimento

Per poter vincere un combattimento le *unità*<sub>|g|</sub> che manderai all'attacco devono essere in grado di superare le unità poste a difesa dall'avversario.

La battaglia verrà divisa in più fasi, queste fasi rappresentano gli scontri che le unità effettueranno tra loro. Durante questi scontri la forza di attacco di entrambi gli schieramenti verrà equamente ripartita tra le varie unità dello schieramento.

La forza di attacco quindi dovrà superare la forza di difesa delle unità avversarie per sconfiggerle, lo scontro avrà fine solo quando verranno rimosse le truppe cadute. Questi scontri proseguiranno fintantoché non si sarà esaurita la forza combattiva o il numero di unità.

A questo punto la vittoria verrà aggiudicata allo schieramento che ha più potenza combattiva alla fine del combattimento, in caso di parità il difensore avrà la meglio.

Se uscirai vittorioso dalla battaglia, avrai modo di selezionare uno degli *edifici*<sub>|g|</sub> del nemico e potrai rubare tutte le *risorse*<sub>|g|</sub> non ancora raccolte.

Queste verranno immediatamente rese disponibili e aggiunte alle tue.

## 6 Gestione dell'Account

Dalla barra superiore della schermata di gioco è possibile accedere a una finestra in cui è possibile modificare la password corrente o eliminare per sempre l'account.

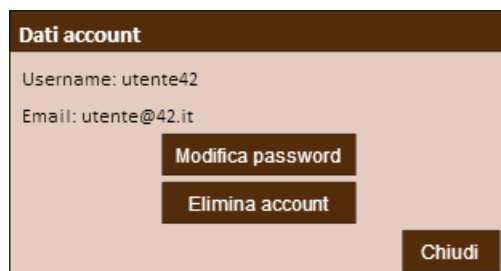


Figura 15: Da questa finestra è possibile modificare le impostazioni del proprio account.

### 6.1 Cambiare la Password

Se hai intenzione di cambiare la password necessaria per accedere al gioco basta premere il pulsante “Modifica password”.

Apparirà una finestra che ti chiederà prima di inserire la password attuale, la password nuova e la conferma della stessa.

Alla conferma finale la password verrà finalmente cambiata.

### 6.2 Eliminare il proprio Account

Se invece vuoi eliminare definitivamente l'account di gioco, devi premere il pulsante “Elimina account”.

Alla conferma, l'account verrà definitivamente rimosso dal sistema, non sarà più possibile effettuarne il recupero, e lo username utilizzato verrà nuovamente reso disponibile.

### 6.3 Uscire dal Gioco

È possibile effettuare il logout dal sistema in due modi.

Il primo consiste nel premere il pulsante “Logout” dall'angolo in alto a destra della schermata di gioco. In questo modo si verrà riportati alla schermata di login.

Il secondo consiste nel non effettuare alcuna azione per 180 secondi (3 minuti).

In questo modo il server disconetterà automaticamente l'utente, mentre il client quando si accorgerà della disconnessione informerà l'utente e ripristinerà la schermata di login.

### 6.4 Segnalazione Bug

Se si riscontra un malfunzionamento, è possibile inviare una segnalazione ricorrendo al sistema di tracciamento *bug*<sub>[g]</sub> di [GitHub](#), raggiungibile al seguente link: [Issue Tracker](#).

Dopo aver registrato un account ed essersi autenticati a questo sito, è sufficiente premere il pulsante “New Issue”. Sarà necessario quindi indicare il tipo di bug riscontrato, i

passi necessari per riprodurlo e la gravità del problema.

Infine bisogna premere il pulsante “Submit a new issue” per confermare l’invio della segnalazione.

## A Appendice

In questa sezione saranno presentate le caratteristiche dei vari  $edifici_{|g|}$  e delle varie  $unità_{|g|}$ .

### A.1 Tabella Edifici

#### A.1.1 Miniera

Livello	1	2	3
Prezzo in oro	50	300	800
Prezzo in pozioni	-	-	-
Ore di costruzione	1	3	7
Edifici richiesti	-	Torre dello stregone lv 2.	Torre dello stregone lv 3.
Capacità produttiva	10 oro all'ora. Capacità 100.	20 oro all'ora. Capacità 200.	40 oro all'ora. Capacità 400.

Tabella 2: Statistiche della miniera

#### A.1.2 Scuola di magia

Livello	1	2	3
Prezzo in oro	100	300	800
Prezzo in pozioni	10	20	30
Ore di costruzione	1	10	20
Edifici richiesti	-	Torre dello stregone lv 2.	Torre dello stregone lv 3.
Capacità produttiva	10 pozioni all'ora. Capacità 100.	15 pozioni all'ora. Capacità 150.	25 oro all'ora. Capacità 250.

Tabella 3: Statistiche della scuola di magia



### A.1.3 Stalla

Livello	1	2	3
Prezzo in oro	200	200	400
Prezzo in pozioni	50	50	10
Ore di costruzione	10	20	40
Edifici richiesti	-	Torre dello stregone lv 2.	Torre dello stregone lv 3.
Capacità produttiva	Fornisce 15 posti per le unità.	Fornisce 30 posti per le unità.	Fornisce 50 posti per le unità.

Tabella 4: Statistiche della stalla

### A.1.4 Caserma

Livello	1	2	3
Prezzo in oro	100	150	200
Prezzo in pozioni	100	150	200
Ore di costruzione	1	3	7
Edifici richiesti	-	Torre dello stregone lv 2.	Torre dello stregone lv 3.
Capacità produttiva	10 oro all'ora. Capacità 100.	20 oro all'ora. Capacità 200.	40 oro all'ora. Capacità 400.

Tabella 5: Statistiche della caserma

### A.1.5 Torre dello stregone

Livello	1	2	3
Prezzo in oro	-	400	800
Prezzo in pozioni	-	400	300
Ore di costruzione	-	10	30
Edifici richiesti	-	-	-
Capacità produttiva	-	-	-

Tabella 6: Statistiche della torre dello stregone

## A.2 Tabella Unità

Unità	Fante	Cavaliere	Carro d'assalto
Prezzo in oro	2	5	40
Prezzo in pozioni	3	15	40
Ore di costruzione	0.1	0.2	1
Attacco	6	18	45
Difesa	15	12	40

Tabella 7: Statistiche delle unità

## B Glossario

In questa sezione vengono riportati i termini più comuni riscontrabili durante una sessione di gioco.

### B.1 Edificio

Un Edificio è ciò che compone il villaggio. Ce ne sono di diversi tipi (stalla, torre dello stregone, caserma, miniera) ed è possibile aumentare di livello edifici già costruiti pagando le *risorse*<sub>|g|</sub> richieste.

### B.2 Risorse

Le Risorse sono la materia prima necessaria per costruire nuovi *edifici*<sub>|g|</sub>, per potenziare edifici pre-esistenti e per produrre nuove *unità*<sub>|g|</sub>.

### B.3 Social Game

Un Social Game è un particolare videogioco che permette l'interazione tra utenti. Molto spesso i social game sono giocabili con un *browser*<sub>|g|</sub>, e tra i principali ci sono giochi strategici e gestionali.

### B.4 Unità

Un'unità è la più piccola componente di un esercito. Di più unità è composto l'esercito, maggiore sarà il potere di attacco e di difesa dello stesso.