

Obiettivo

L'obiettivo di questo progetto è realizzare una piattaforma dove poter giocare al gioco "Card against humanity" senza la necessità di avere con sé tale gioco. Non sarà richiesto alcun login per le funzioni base e non è previsto un numero minimo o massimo di partecipanti.

Descrizione

All'avvio dell'applicazione al giocatore sarà richiesto di creare una partita, d'ora in avanti *stanza*, oppure entrare in una stanza già avviata. Nel caso in cui scegliesse di creare una stanza verrà creato un codice numerico univoco utilizzato dagli altri giocatori per accedere a tale stanza e quel giocatore sarà il proprietario della stanza, d'ora in avanti chiamato *host*, mentre se si sceglie di accedere ad una stanza già avviata sarà richiesto il codice della stanza. In ogni caso verrà richiesto un username, che dovrà essere univoco, utile successivamente. Una volta che tutti i giocatori sono entrati l'host può avviare la partita, per il momento non sarà possibile aggiungere giocatori quando la partita è in corso. Al termine della partita tutti i giocatori saranno riportati alla home, dopo aver visto i risultati, e potranno avviare una nuova stanza come fatto prima.

Regolamento

L'applicazione seguirà principalmente il regolamento classico di "card against humanity" ma con opportune rivisitazioni, di seguito l'elenco completo delle regole e del flusso di gioco.

Concetti base

Il gioco prevede di avere due mazzi distinti di carte:

- il primo mazzo contiene delle carte che riportano frasi con 1 o più spazi vuoti, es. "Non posso andare a letto senza prima _____", da qui in poi chiamato *mazzo frasi*;

- il secondo mazzo contiene delle carte che riportano tipicamente singole parole, ma alcune possono avere anche più di una parola, es. "lavarmi i denti" oppure "cane", da qui in poi chiamato *mazzo parole*;

A turno un giocatore pesca una carta dal primo mazzo e legge la frase incompleta, da qui in avanti il giocatore con questo ruolo sarà chiamato *master*, l'obiettivo degli altri giocatori è completare la frase utilizzando una o più carte, se richiesto, tra quelle che hanno in mano, al fine di creare una frase completa che sia più divertente possibile. Quando tutti i giocatori hanno scelto la loro carta il master legge tutte le carte scelte dagli altri giocatori e sceglie quale vince il round, a questo punto il giocatore che ha vinto guadagna un punto e sarà lui il ad essere il prossimo master. Tutti i giocatori, ad eccezione del master, pescano una carta dal mazzo parole. Il gioco non prevede un finale, sono i giocatori a scegliere quando terminare. Vince la persona che ha fatto più punti.

Flusso di gioco e rivisitazione regole

Il gioco sarà diviso in manche, ciascuna manche è a sua volta divisa in varie fasi:

- inizio manche;
- svolgimento manche;
- fine manche;

Fase iniziale partita

All'avvio della partita, prima dell'avvio della prima manche, ad ogni giocatore saranno distribuite 7 carte dal mazzo parole e verrà scelto casualmente un giocatore che per primo pescherà una carta dal mazzo frasi. A questo punto possono iniziare le manche.

Inizio manche

All'avvio della manche il master pesca una carta dal mazzo frasi e tutti gli altri scelgono una delle carte che hanno in mano per completare la frase.

Svolgimento manche

Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta da utilizzare il master legge tutte le carte e decide chi ha vinto il turno.

Fine manche

A tutti i giocatori, eccetto il master, viene distribuita una nuova carta dal mazzo parole e chi ha vinto la manche guadagna un punto e diventa il nuovo master.

Fase della finale della partita

La partita termina quando un giocatore raggiunge per primo 5 punti.

Specifiche tecniche

Development stack

L'applicazione sarà una web app, almeno nella sua prima forma, e le tecnologie utilizzate per svilupparla saranno:

- HTML e CSS per la parte di frontend, ricorrendo a Bootstrap per semplificare la parte legata alla visualizzazione mobile e in generale il posizionamento degli elementi nelle pagine. Sarà comunque necessaria una buona parte di CSS;
- Javascript;
- PHP;
- database relazionale;
- eventuali librerie esterne per font, icone e varie.

Requisiti base

Il primo obiettivo da raggiungere è quello di avere un'applicazione base che permetta di completare una partita in modo da poter svolgere i primi test.

Questa versione prevede:

- mazzi standard;
- numero massimo di partecipanti se richiesto per gestire la concorrenza;

- termine della partita fissato a quando un giocatore raggiunge 5 punti per primo;
- nessun timer per la scelta della carta da giocare quando non si è master;
- non si potranno aggiungere giocatori quando la partita è già iniziata;
- nessuna garanzia di ripresa della partita se un giocatore chiude il browser;
- grafica minimale.

Tale lista non è mai da ritenersi completa e qualora servissero ulteriori semplificazioni al fine di raggiungere l'obiettivo il prima possibile mi riservo il diritto di aggiungerle.

Requisiti avanzati

Una volta raggiunto l'obiettivo base e svolti i primi test si inizieranno ad apportare modifiche all'applicazione risolvendo tutte le semplificazioni esposte precedentemente ed aggiungendo features per migliorare l'esperienza utente. Inoltre saranno fondamentali i feedback ricevuti in fase di test e si lavorerà per migliorare tutti gli aspetti evidenziati da tali test.

Alcune features sicuramente da portare:

- possibilità di creare mazzi personalizzati, o comunque aggiungere carte personalizzate, solo dopo aver fatto il login;
- possibilità di pubblicare i mazzi personalizzati per renderli disponibili a tutti gli utenti;
- nessun vincolo per il numero di partecipanti;
- possibilità di entrare in una stanza già avviata;
- immunità a problemi legati all'uscita di un giocatore dalla partita;
- possibilità di personalizzare la partita scegliendo l'obiettivo da raggiungere per terminarla;
- miglioramento della UI.

Tale lista non è mai da ritenersi completa e sarà aggiornata in corso d'opera.

Sezione amministrativa dell'app

Sarà sicuramente da tenere in considerazione una piattaforma, sempre sviluppata su base web, dove poter mantenere l'app, esempio aggiunta di carte ai mazzi standard, fatte dall'amministratore dell'app. Tale piattaforma verrà sviluppata in seguito e comunque rimane in forse, si vedrà la priorità in base alle necessità.