

Documentazione GeoHoot



Introduzione:

GeoHoot è un'applicazione web di tipo gioco, incentrata sulla geografia e ispirata allo stile di Kahoot. Per lo sviluppo della nostra web app, abbiamo utilizzato il framework React.js. Il gioco si presenta come una serie di quiz a scelta multipla, con domande di livello semplice, dove saranno fornite più opzioni di risposta, ma solo una di esse sarà corretta.

Funzionamento gioco

Le risposte saranno presentate attraverso l'uso di due o più pulsanti distinti, su cui il giocatore potrà cliccare. Il gioco comprenderà tre tipi di domande distinti:

1. Domande di tipo vero o falso.
2. Domande semplici con una o più risposte corrette.
3. Domande basate su immagini da riconoscere, come ad esempio immagini geografiche di diverse regioni italiane.

Per archiviare queste domande, utilizzeremo un file JSON specifico per ogni tipo di domanda. Il quiz sarà generato in modo da includere un numero adeguato di domande per ogni tipo, al fine di garantire un'esperienza interattiva ed interessante per il gameplay. Pertanto, il risultato finale sarà un quiz "dinamico" che si presenterà in modo diverso ad ogni partita, con la variazione del numero di domande in base alla difficoltà selezionata e il tempo disponibile per rispondere alle domande che varierà di conseguenza. Prima di poter iniziare a giocare, i nostri giocatori dovranno effettuare l'accesso, in modo da consentirci di recuperare i dati degli utenti e creare classifiche generali e statistiche personali.

Comandi per l'avvio

Per prima cosa bisogna assicurarsi di avere Node.js installato nel proprio sistema. Nel caso può essere scaricato dal sito ufficiale di Node.js (<https://nodejs.org>) e seguire le istruzioni di installazione appropriate per il tuo sistema operativo. Una volta assicurati di avere il necessario per eseguire la webapp, bisogna aprire il prompt dei comandi ed entrare nella directory corretta contenente il progetto GeoHoot, utilizzando il comando CD.

```
cd my-app
```

Una volta all'interno della directory contenente il progetto dobbiamo, se necessario, scaricare i pacchetti necessari per eseguire il progetto, utilizzando il comando NPM

```
npm install
```

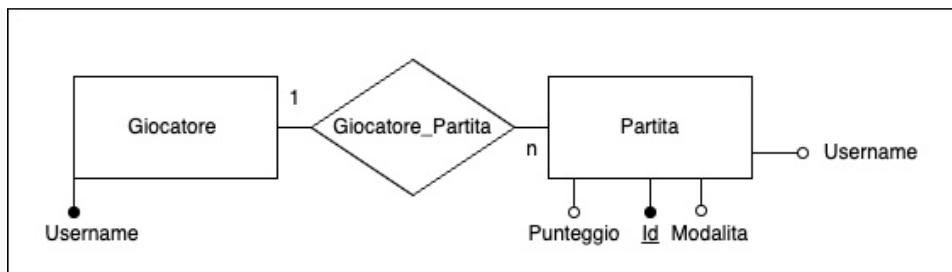
Infine, scaricati i pacchetti necessari, possiamo eseguire il progetto utilizzando il comando NPM sotto un'altra forma.

```
npm start
```

Questo avvierà un server di sviluppo locale e aprirà automaticamente il progetto React sul browser predefinito.

Struttura DB

- **Schema ER**

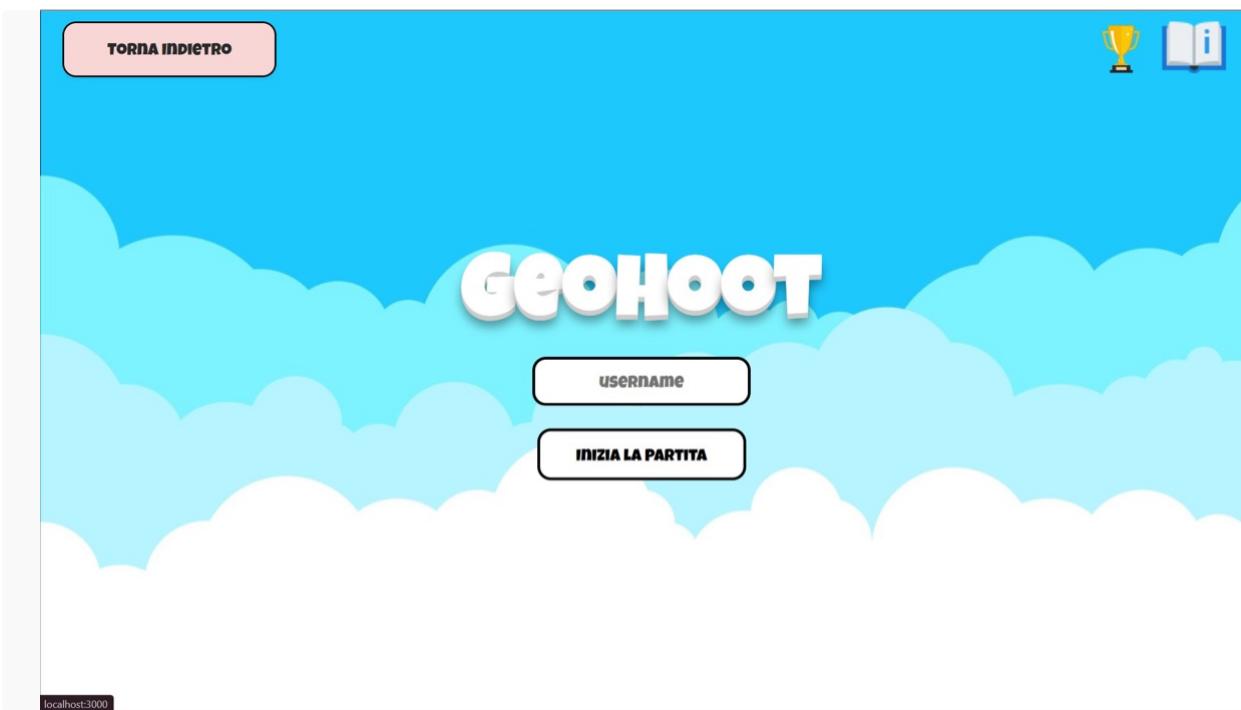


- **Schema logico**

```
Giocatore(Username)  
Partita(ID, Modalita, punteggio, username)
```

Struttura WebApp

- **Homepage**



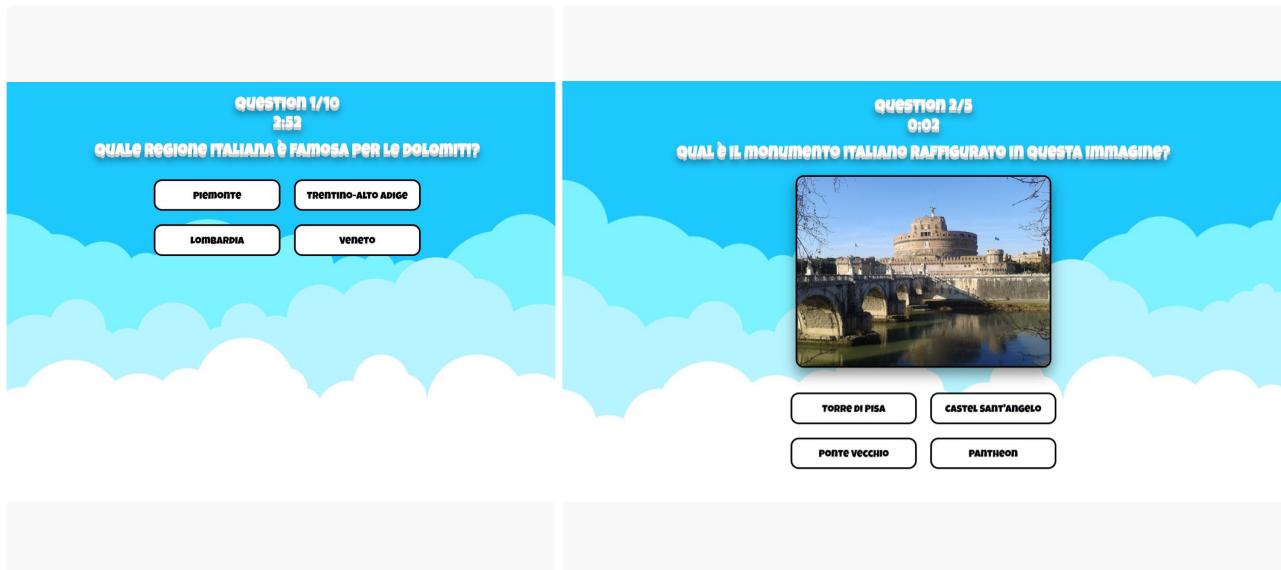
La homepage presenta una semplice e intuitiva casella di inserimento, che consente agli utenti di accedere al gioco. Tuttavia, prima di poter accedere, è necessario essere presenti nel database. Questa misura è stata adottata per garantire un ambiente sicuro e protetto per tutti gli utenti e per preservare l'integrità del nostro gioco. In caso contrario, verrà visualizzato un messaggio di errore che indicherà la necessità di registrarsi nel nostro database per poter accedere al gioco.

- **Selezione difficoltà**



La pagina di selezione della difficoltà presenta una serie di bottoni, ognuno dei quali rappresenta una diversa opzione di difficoltà. Ogni opzione è stata accuratamente progettata per offrire una sfida adeguata e divertente. Una volta selezionata è necessario premere il bottone sottostante "Inizia la partita" per accedere al gioco vero e proprio con la difficoltà voluta.

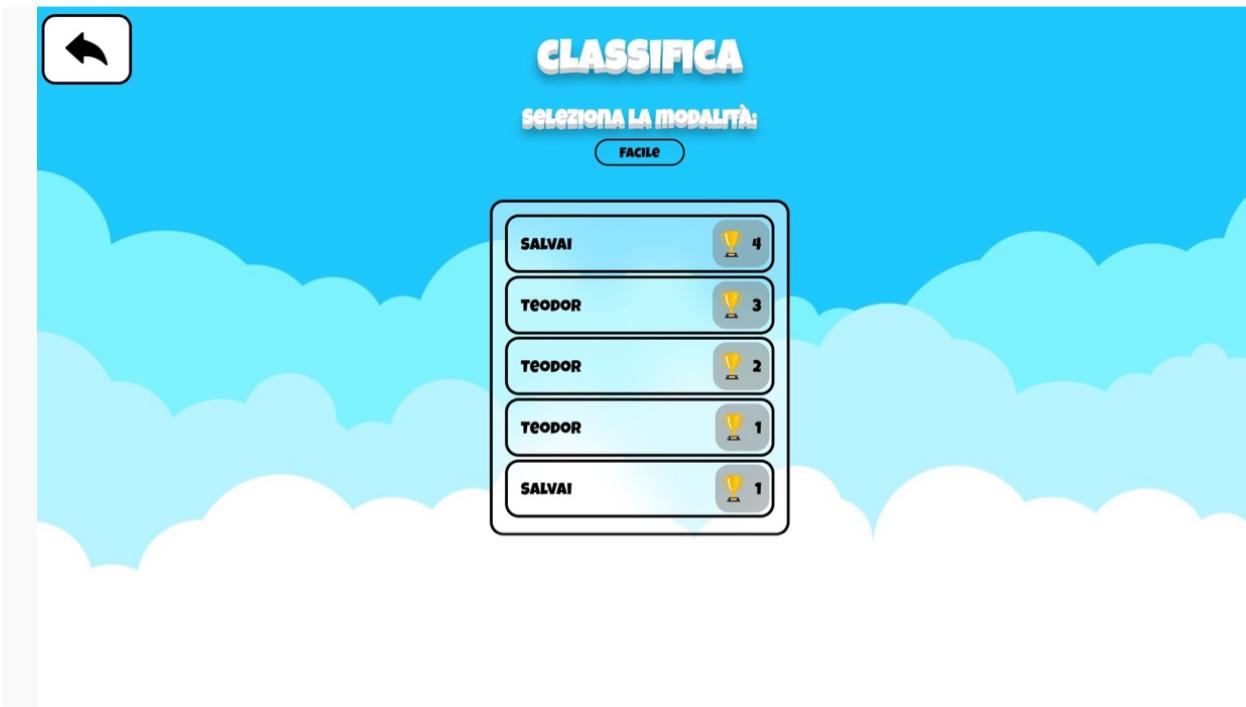
- ***Stile di gioco***



All'interno della pagina di gioco troviamo tre modalità principali:

1. Modalità "Vero o Falso": In questa modalità, verranno presentate una serie di affermazioni o dichiarazioni. Dobbiamo valutare se ciascuna affermazione è vera o falsa selezionando l'opzione corrispondente. Metterete alla prova la nostra capacità di discernimento e di valutazione critica.
2. Modalità "Indovina l'Immagine": In questa modalità, verrà mostrata un'immagine di un monumento o di una città. Dobbiamo indovinare cosa rappresenta l'immagine, selezionando una delle quattro opzioni di risposta fornite. Questa modalità metterà alla prova la nostra capacità di osservazione e di deduzione.
3. Modalità "Domanda Quiz": In questa modalità, verranno poste una serie di domande a risposta multipla. Dobbiamo selezionare l'opzione corretta tra le quattro possibilità di risposta fornite. Questa modalità metterà alla prova la nostra conoscenza generale su una vasta gamma di argomenti.

- ***Punteggio e classifica***



Una volta conclusa una partita, verrà presentato il vostro punteggio relativo alla partita appena conclusa. Il punteggio sarà basato sul numero di domande che abbiamo risposto correttamente, riflettendo la nostra conoscenza e le nostre abilità nel gioco.

Se abbiamo ottenuto un punteggio che supera il nostro record personale o quello di un'altra persona nella classifica, il nostro punteggio verrà inserito nella classifica e abbiamo l'opportunità di vedere il nostro nome nella lista dei migliori giocatori.

- **Resoconto**

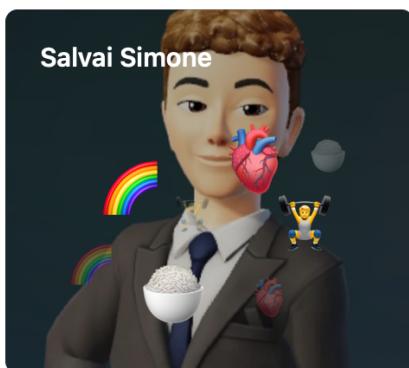


Infine una volta conclusa una partita, verrà presentato anche un riepilogo delle domande a cui avete risposto durante il gioco, insieme al risultato di ciascuna risposta. Possiamo vedere quali domande abbiamo risposto correttamente e quali invece abbiamo risposto erroneamente.

Conclusioni

Il risultato finale riflette in modo impeccabile l'immagine iniziale che ci eravamo prefissati, superando addirittura le nostre aspettative. Sin dall'inizio, abbiamo delineato un quadro ambizioso per il nostro progetto, con obiettivi chiari e una visione condivisa del suo successo. Attraverso un impegno costante e la dedizione di tutti i membri del gruppo, siamo riusciti a tradurre questa visione in una realtà concreta. Sottolineamo come ogni membro del team ha dato un contributo inestimabile al progetto. Ognuno di noi ha dimostrato competenze e abilità specifiche che hanno arricchito notevolmente la nostra opera.

Presentazioni



↑ Documentazione GeoHoot

Documentazione GeoHoot

[↑ Documentazione GeoHoot](#)

Massano Andrea

Scrum master

[↑ Documentazione GeoHoot](#)

Ciuraru Marco

[↑ Documentazione GeoHoot](#)

Dinu Teodor Daniel

[↑ Documentazione GeoHoot](#)

Salvai Simone

[↑ Documentazione GeoHoot](#)

Agban Maikel
