Manuale per il programma UNO

**Avvio di una partita**

Avviato il programma UNO sarà possibile scegliere due modalità, CPU VS Giocatore umano e CPU VS CPU. Nel primo caso un utente potrà giocare contro la CPU mentre nel secondo caso sarà possibile far scontrare due CPU.

Se si sceglierà la prima opzione sarà anche possibile inserire il proprio nome per identificare l’utente umano.

**Struttura del tavolo di gioco e carte**

La schermata principale è suddivisa in tre parti: il mazzo del primo giocatore, il tavolo di gioco ed infine il mazzo del secondo giocatore. Nella zona adibita ai mazzi sono visualizzate le carte attualmente possedute dai rispettivi giocatori mentre nella zona adibita al tavolo sono invece visualizzati la pila delle carte scartate, i comandi per far avanzare il gioco e la pila delle carte coperte.

Di seguito verranno ora elencate le carte disponibili nel gioco:

* Carte numero: sono identificate da un numero ed un colore
* I : carte “Inverti giro”, possono avere uno dei quattro colori disponibili
* S : carte “Stop”, possono avere uno dei quattro colori disponibili
* +2: carte “Più due”, possono avere uno dei quattro colori disponibili
* +4: carta “Più quattro cambia colore”
* C: carta “Cambia colore”

**Funzionamento del programma – CPU VS Giocatore umano**

Avviata una partita CPU VS Giocatore umano l’utente sarà sempre il primo a dover eseguire la prima mossa. Potrà scegliere una delle carte che ha in mano oppure pescarne una. In entrambe i casi, una volta compiuta l’azione verrà automaticamente passato il turno alla CPU e si dovrà avviare la prossima azione schiacciando l’apposito pulsante “Turno CPU”.

Di seguito saranno ora spiegate le azioni che l’utente umano dovrà eseguire in relazione ai vari comandi intrapresi dalla CPU:

* CPU lancia “Inverti giro”: l’utente dovrà passare il turno tramite il pulsante “Passa”
* CPU lancia “Stop”: l’utente dovrà passare il turno tramite il pulsante “Passa”
* CPU lancia “Più 2”: l’utente riceverà le due carte e dovrà passare il turno tramite il pulsante “Passa”
* CPU lancia “Più 4 cambia colore”: l’utente riceverà le quattro carte e dovrà passare il turno tramite il pulsante “Passa”
* CPU lancia “Cambia colore”: l’utente visualizzerà il colore scelto dalla CPU e dovrà quindi eseguire la sua mossa

Di seguito saranno ora spiegate le azioni che l’utente umano dovrà eseguire in relazione al lancio delle varie carte:

* Giocatore umano lancia “Più 4 cambia colore”: l’utente, una volta lanciata questa carta dovrà scegliere quale colore è necessario attivare e avviare poi il turno della CPU. Questa carta non potrà essere giocata nel caso in cui si posseggano in mano carte del medesimo colore di quella sulla cima della pila
* Giocatore umano lancia “Cambia colore”: l’utente, una volta lanciata questa carta dovrà scegliere quale colore è necessario attivare e avviare poi il turno della CPU. Questa carta non potrà essere giocata nel caso in cui si posseggano in mano carte del medesimo colore di quella sulla cima della pila

**Funzionamento del programma – CPU VS Giocatore umano**

Avviata una partita CPU VS CPU all’utente umano sarà unicamente richiesto di premere il pulsante “Avanza” che consentirà alle due CPU di eseguire le azioni relative al loro rispettivo turno, così da poter visualizzare l’evoluzione della partita mossa per mossa.

**Terminazione di una partita**

La terminazione di una partita potrà avvenire in tre modi diversi. Si può scegliere se abbandonare la partita corrente e avviarne una nuova, potrà terminare perché uno dei due giocatori ha esaurito tutte le carte nella sua mano o potrà terminare perché sono esaurite le carte sulla pila delle carte coperte. Se ci troviamo in una di queste ultime due circostanze sarà possibile visualizzare chi tra i due giocatori ha vinto ed avviare nel caso un’ulteriore partita.