

Cat Lady

Presentazione progetto Sistemi Distribuiti

a.a. 2022 – 23

Leonardi, Pandolfini

Il gioco - contenuto

Tipi di carte:

- Cat
- Food
- Spray bottle
- Catnip
- Lost Cat
- Toys
- Costume
- Stray cats

Token:

- Cat
- Food

Tipi di cibo:

- Tuna
- Chicken
- Milk
- Wild

Il gioco – obiettivo e svolgimento

Obiettivo del gioco:

Ottenere il maggior numero di punti vittoria

Svolgimento della partita

- Fase iniziale del gioco
 - Preparazione
 - Turni
- Fase finale del gioco:
 - I gatti di ogni giocatore vengono nutriti
 - Si contano i punti

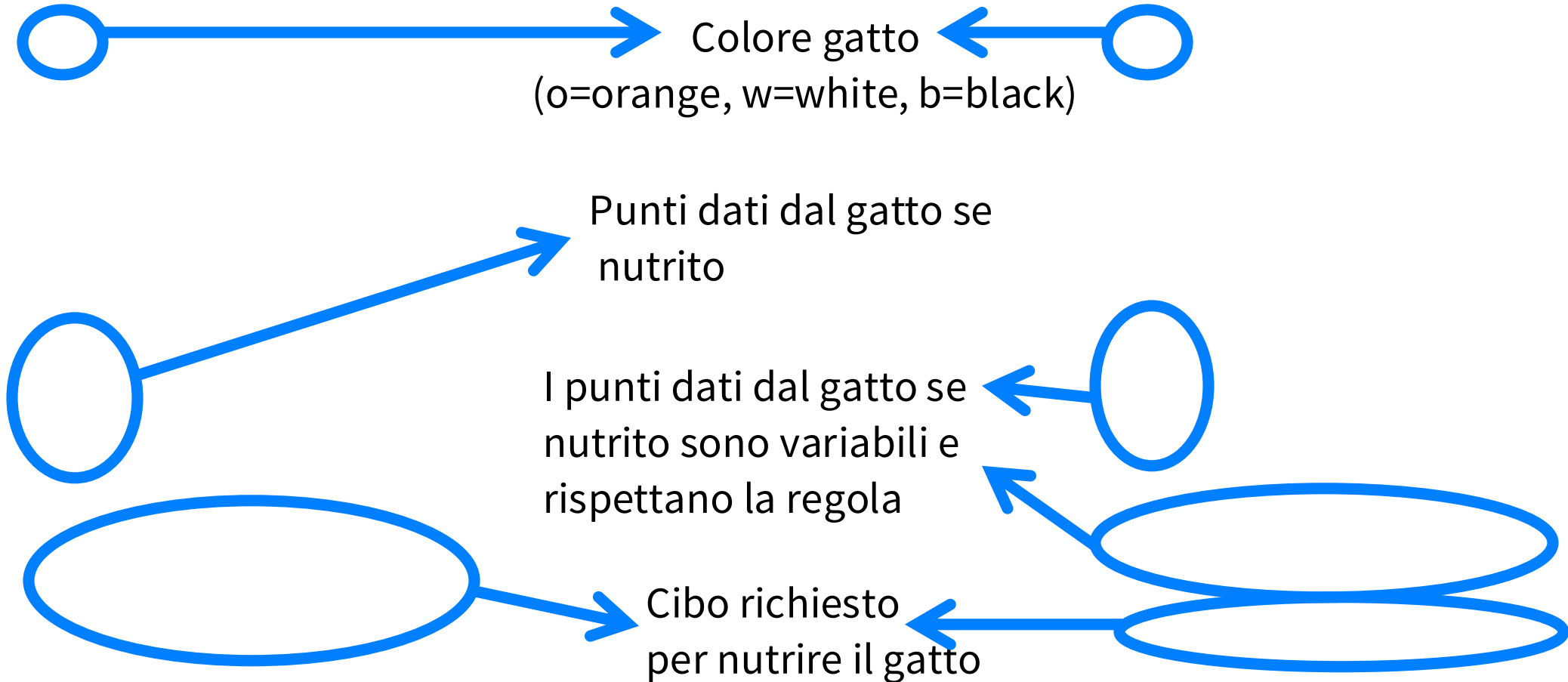
Fase iniziale

- A inizio di ogni partita il mazzo composto da tutte le carte ad eccezione degli Stray Cats viene mescolato.
- Viene creata la matrice 3x3 iniziale.
- Vengono selezionati 3 dei 13 Stray Cats e resi visibili ai giocatori.
- Il primo giocatore è il creatore della lobby.
- Si alternano i turni dei vari giocatori fino a esaurimento del mazzo di carte.

Fase iniziale - svolgimento del turno

- (facoltativo) Il giocatore gioca Lost Cat o Spray Bottle.
- Il giocatore prende una riga o colonna di carte dalla matrice.
- Questa viene riempita con nuove carte dal mazzo e viene posizionato il Cat Token sulla riga o colonna da cui il giocatore ha pescato.
- Le carte pescate, in base alla loro tipologia, saranno immediatamente utilizzate, posizionate davanti al giocatore o aggiunte alla mano del giocatore.
- (facoltativo) Il giocatore gioca Lost Cat o Spray Bottle.

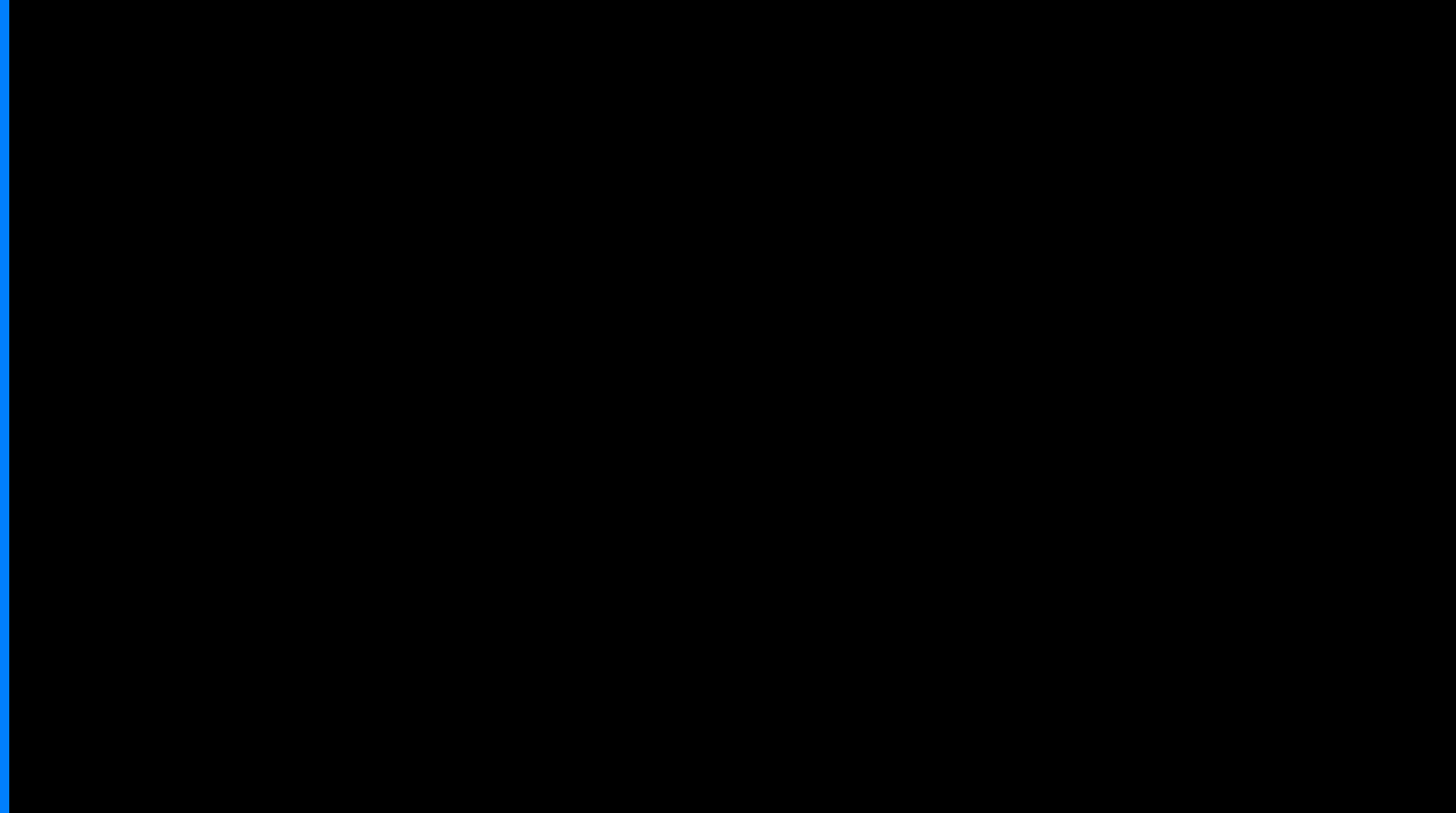
Fase finale – nutrire i gatti



Fase finale – contare i punti

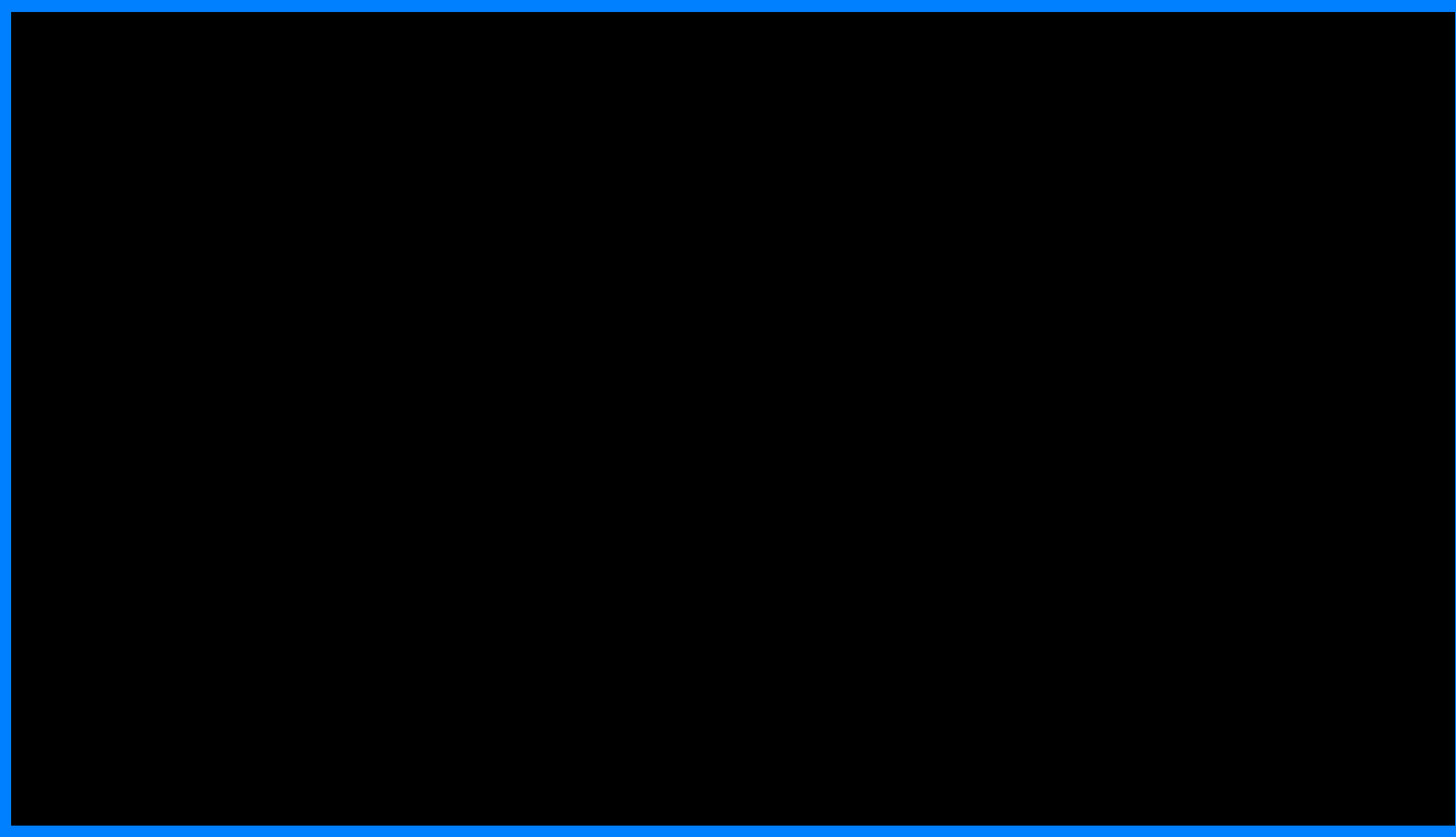
- Ogni victory token dà 2 punti.
- Ogni gatto non nutrito dà -2 punti.
- Ogni set di giocattoli di tipo diverso dà 1/3/5/8/12 punti.
- Il giocatore in possesso del maggior numero di costumi ottiene 6 punti.
- Il giocatore in possesso di più cibo inutilizzato riceve -2 punti.
- Il possesso di catnip dà :
 - -2 punti se si possiede 1 carta.
 - 1 punto per gatto nutrito se si possiedono 2 o 3 carte.
 - 2 punti per gatto nutrito se si possiedono 4+ carte.

Creazione e join lobby pubblica



Il video illustra la creazione di una lobby pubblica da parte di un giocatore e l'ingresso in tale lobby da parte di un secondo giocatore.

Creazione e join lobby privata



Il video illustra la creazione di una lobby privata da parte di un giocatore e l'ingresso in tale lobby da parte di un secondo giocatore, tramite il codice.

Chat della lobby



Il video illustra uno scambio di messaggi nella chat e l'inizio della partita.

Turno di un giocatore



Il video
illustra il
turno di un
giocatore e
l'uso di
alcune carte
specifiche.

Nutrire i gatti



Il video illustra la fine della prima fase di gioco e l'assegnazione di cibo ai gatti.

Punteggio finale

Client GUI

Category	playerB	Creator	PlayerA
TOY	3	6	4
COSTUME	3	3	0
FOOD	-2	0	0
LOST_CAT	0	0	0
CAT	8	6	6
CATNIP	-2	4	-2
Total	10	19	8

lobby joined
Creator: hello!
Players, now it is time to feed your cats!
The game ended!

Top Player(s): Creator with 19 points

MEOW!

Return to Lobby

message SEND

Leave Lobby

L'immagine a fianco illustra la schermata di fine partita, con relativa tabella dei punti.

Principali vincoli

- Il nome della lobby deve essere unico.
- Il nome del giocatore deve essere unico all'interno della lobby.
- Il numero minimo di giocatori per avviare una partita è 2.
- Il nome della lobby non deve eccedere i 20 caratteri.
- Il nome del giocatore non deve eccedere i 20 caratteri.
- Il numero di partecipanti ad una lobby non deve eccedere i 4 giocatori.

Casistiche di disconnessione

- In caso di crash del server gli utenti ricevono un messaggio di errore.
- In caso di abbandono della lobby a partita non iniziata, non ci sono conseguenze, a meno che non si tratti del creatore, in tal caso la lobby viene eliminata.
- In caso di abbandono della lobby a partita iniziata, il giocatore viene eliminato dalla sequenza dei turni.
- Se rimane un solo giocatore in partita, sarà decretato vincitore.

