

Joking-Hazard

Progetto di Sistemi Distribuiti

Introduzione

- **Obiettivo:** Creare una versione multiplayer online di Joking-Hazard, un gioco da tavolo.
- **Gameplay:** Il giudice seleziona una carta dal mazzo, i giocatori completano la striscia fumettistica.
- **Scelta del Giudice:** Il giudice sceglie la conclusione migliore senza sapere chi ha presentato quale carta.
- **Punteggio:** I punti vengono assegnati al giocatore la cui carta viene scelta.
- **Comunicazione:** La chat permette la comunicazione tra i giocatori.
- **Vincitore:** Il primo a raggiungere il punteggio massimo vince.

Funzionalità dell'applicazione



Scelta Iniziale: L'utente può selezionare tra partita privata, pubblica, nuova partita o istruzioni.



Partite Pubbliche: Visualizzate in una tabella con il numero dei giocatori e un codice di accesso.



Partite Private: Accessibili solo tramite condivisione del codice.



Inserimento Nickname: Il giocatore inserisce il proprio nickname.



Condivisione Link: Il giocatore può condividere il link della partita.



Gioco: Il giocatore gioca seguendo le regole, comunica tramite chat e può abbandonare.

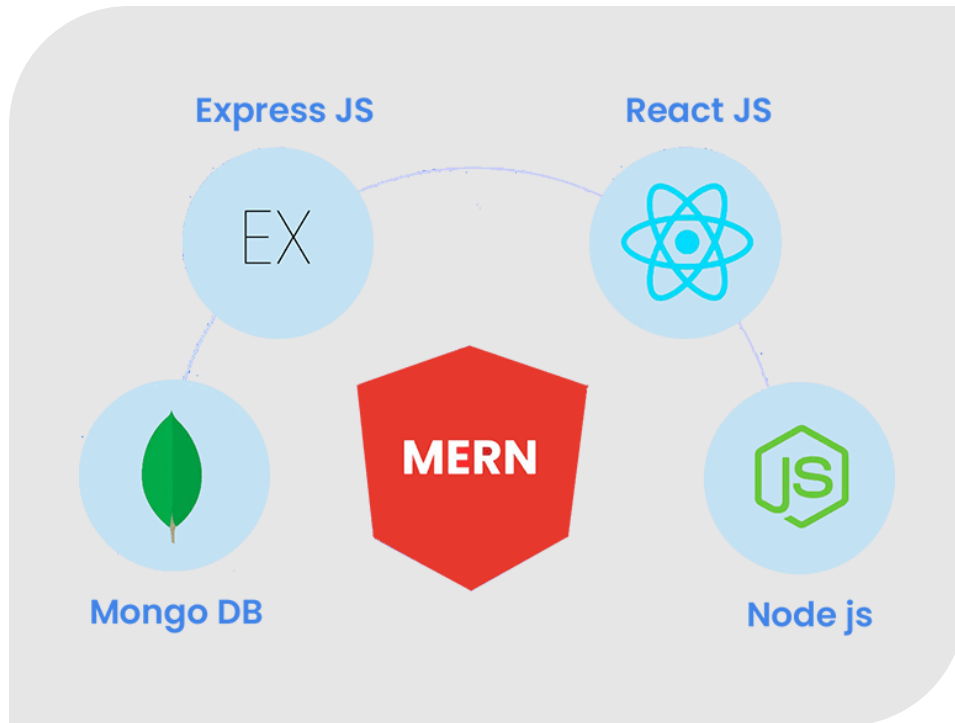


Eliminazione Partita: Se l'ultimo giocatore abbandona, la partita viene eliminata.

Requisiti funzionali

- Gestione Utenti
- Creazione della Partita
- Gestione delle Partite
- Interazione in Tempo Reale
- Chat Integrata
- Gestione del Mazzo di Carte
- Gestione dei Punteggi
- Interfaccia di Gioco
- Tutorial e Regole

Stack Tecnologico



Tecnologie Implementate:

- Frontend: Axios e React.
- Backend: Express e Mongoose.
- Database: MongoDB Atlas per la gestione dei dati.

Struttura del Progetto

- **Client:** Interfaccia utente, risorse, componenti, variabili locali, route, funzioni client.
- **Server:** Gestione giocatori, partite, comunicazioni con il client.
- **Struttura Coerente:** Progetto diviso in modo chiaro tra modulo Client (logica dell'app) e modulo Server (logica delle partite) per facilitare lo sviluppo, la gestione e l'espandibilità.

Schermata iniziale

- Leggere le istruzioni.
- Creare una partita.
- Vedere le partite pubbliche.
- Unirsi ad una partita privata tramite il codice della partita.



Istruzioni di gioco

In questa pagina è possibile vedere quali sono le **regole del gioco**.

Durante la partita è presente un ulteriore tutorial per indicare passo per passo cosa fare.

COME SI GIOCA

Nota: questo gioco funziona al meglio con gli amici in chat audio/video. Inoltre, c'è un tutorial interattivo che puoi eseguire una volta che ti unisci a un gioco.

Trascina e rilascia le carte bianche sulla barra in basso. Toccando la barra inferiore si avanza nelle schermate.

1. Il giudice gira la prima carta nera per iniziare il round.
2. Tocca la barra in basso per visualizzare il tuo mazzo. Tutti tranne il giudice scelgono una carta bianca che si adatta meglio alla carta nera.
3. Una volta che tutti hanno inviato una carta, tutti vanno alla schermata "Carte inviate" toccando la barra in basso. Ora il giudice sceglie quale carta unita alla carta nera fa più ridere.
4. Il giudice annuncia via chat un vincitore. I giocatori scartano le carte, infine il vincitore può trascinare la carta nera della schermata principale nel suo slot
5. I giocatori devono avere sempre 7 carte bianche nel proprio mazzo.
6. Il giudice diventa il giocatore successivo. La partita termina quando tutti i giocatori si disconnettono.

Capito!

Crea partita

Nella pagina di creazione della partita si può scegliere se rendere la partita **pubblica o privata**.



CREA PARTITA

☐ Make game private?

Indietro Crea

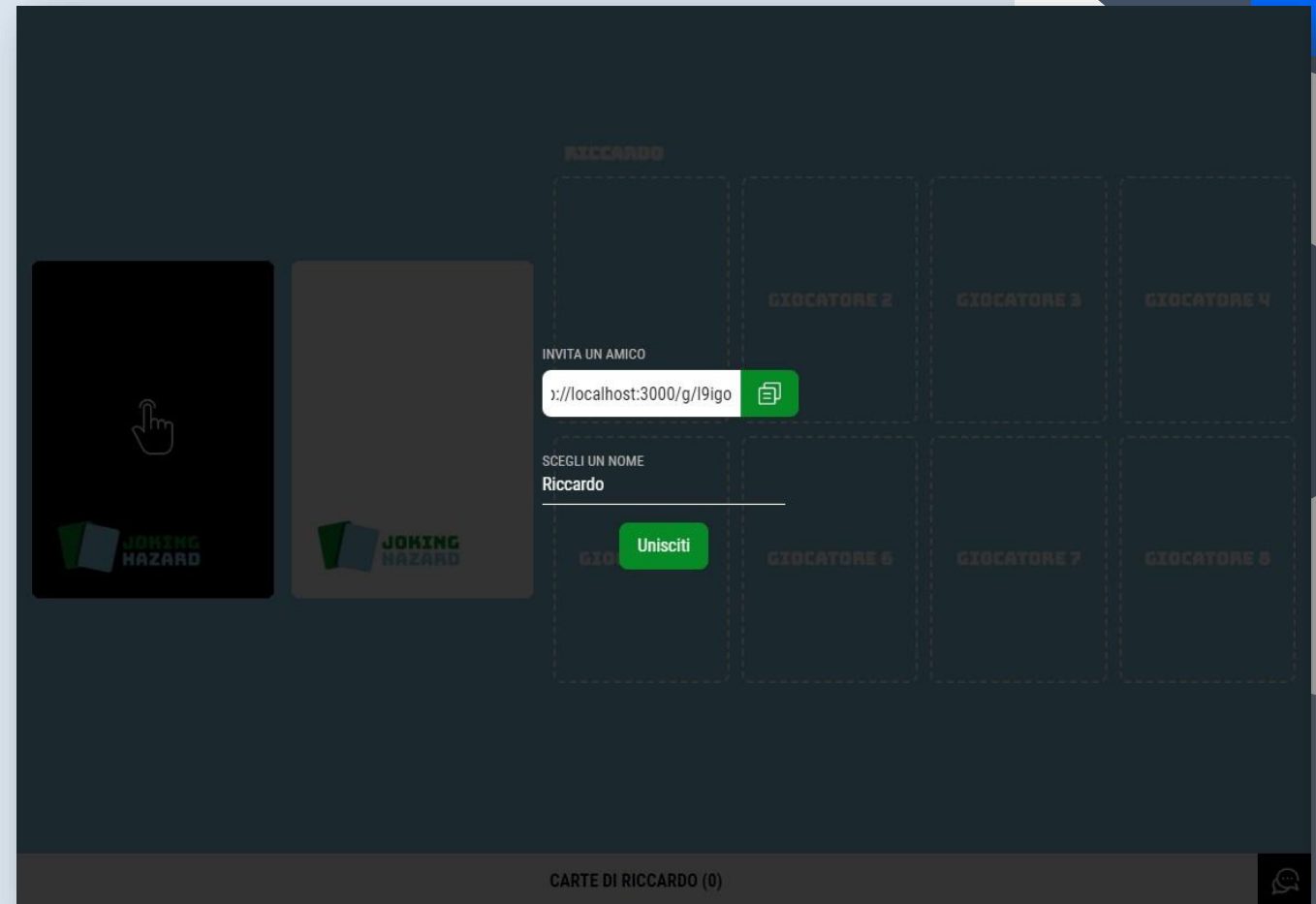
Partite pubbliche

Nella pagina delle **Partite Pubbliche** si possono vedere quali sono le partite in corso, il loro **codice** e quante **persone** sono già **presenti**.

PARTITE PUBBLICHE		
Nome stanza	Giocatori	
L9IG0	1/8	Unisciti
Indietro		

Nickname

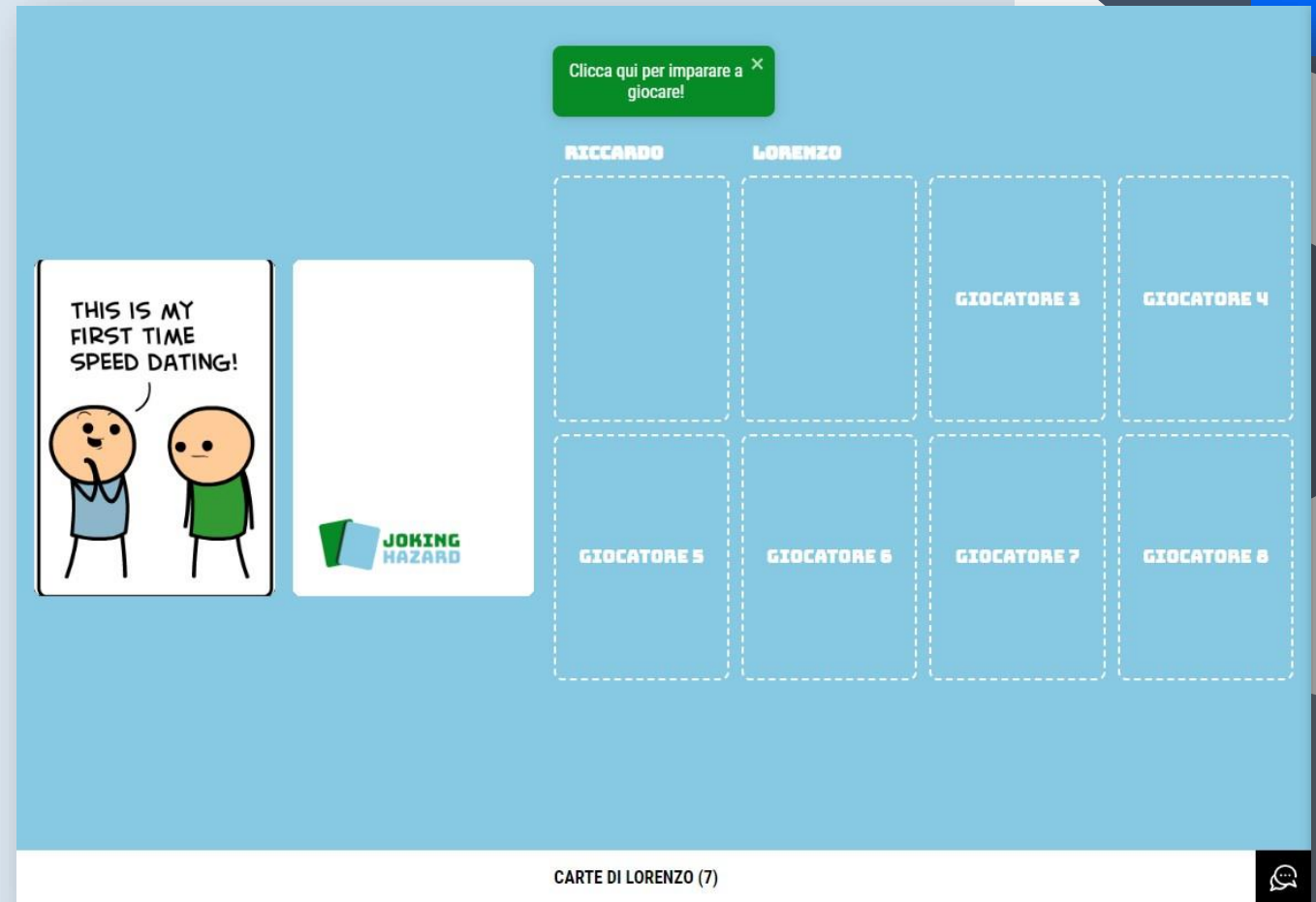
In qualunque modo si scelga di entrare in una partita è necessario **inserire il proprio nickname**.



Partita - 1

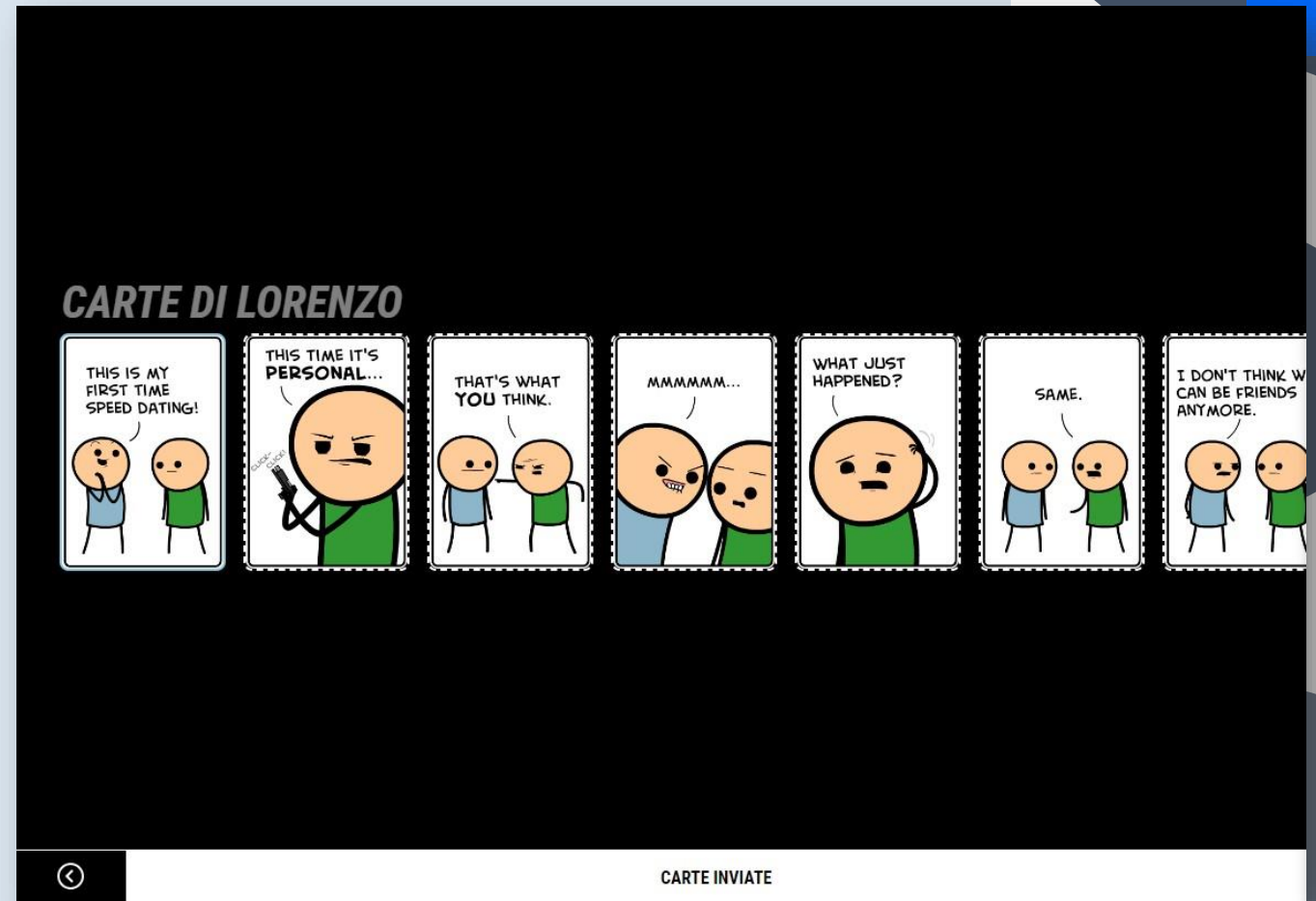
Il gioco si articola su tre schermate.

La prima rappresenta il **"tavolo"** ovvero il luogo comune in cui è presentata la **carta nera da completare**.



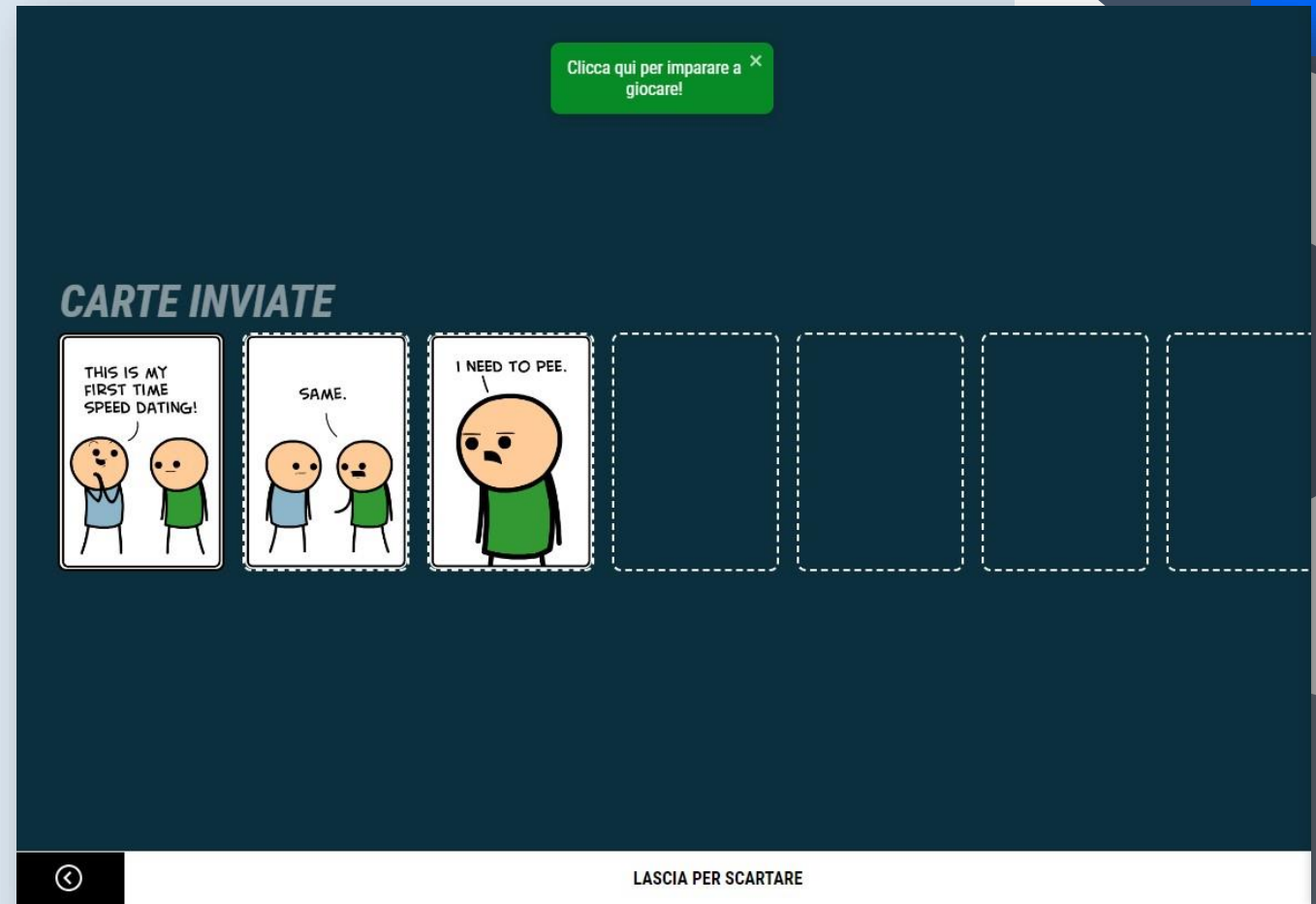
Partita - 2

La seconda schermata rappresenta il **mazzo di ogni giocatore**.



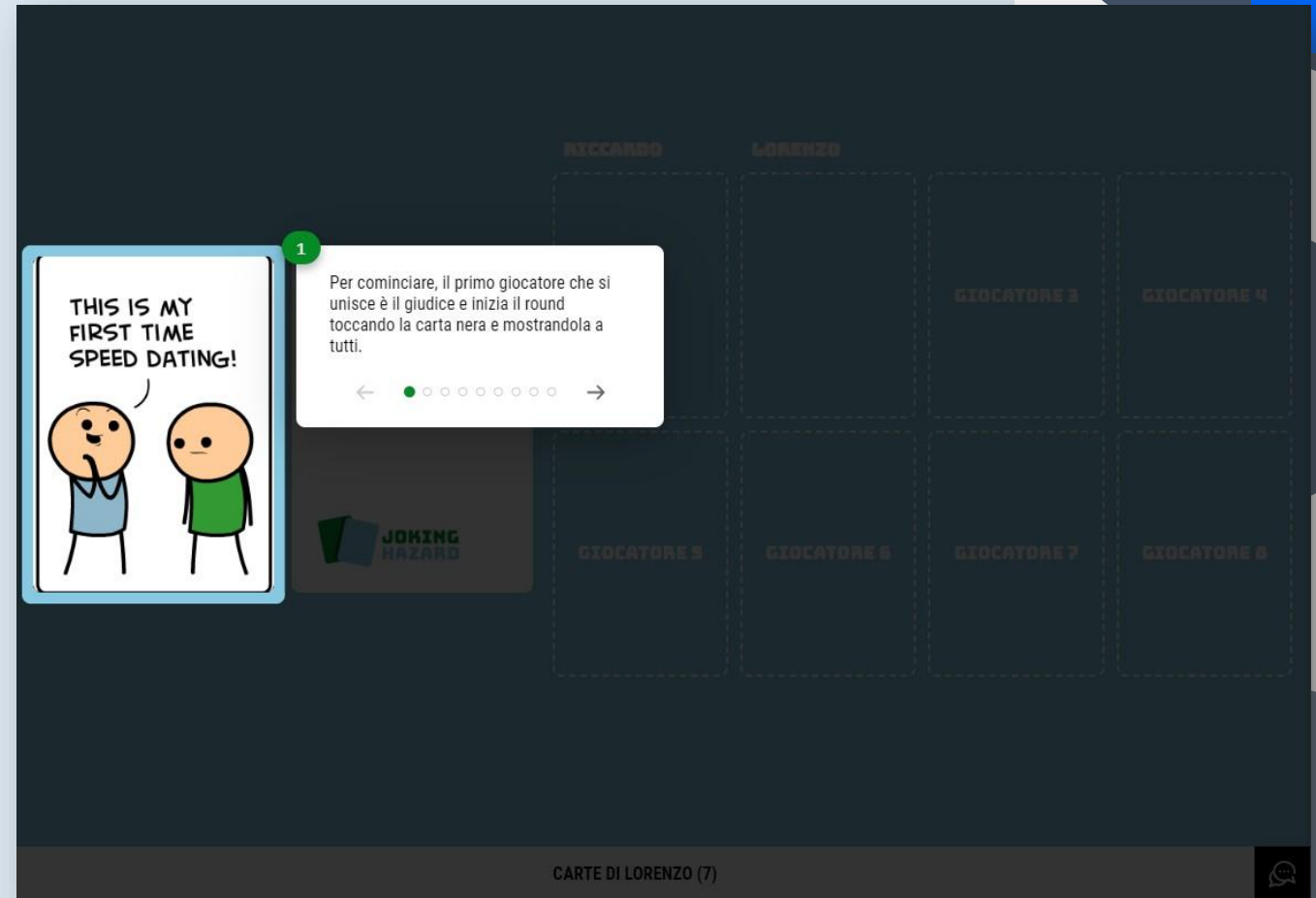
Partita - 3

Infine l'ultima schermata è il punto in cui il **giudice rivela le carte scelte dai giocatori** e decreta il vincitore di questo "round".



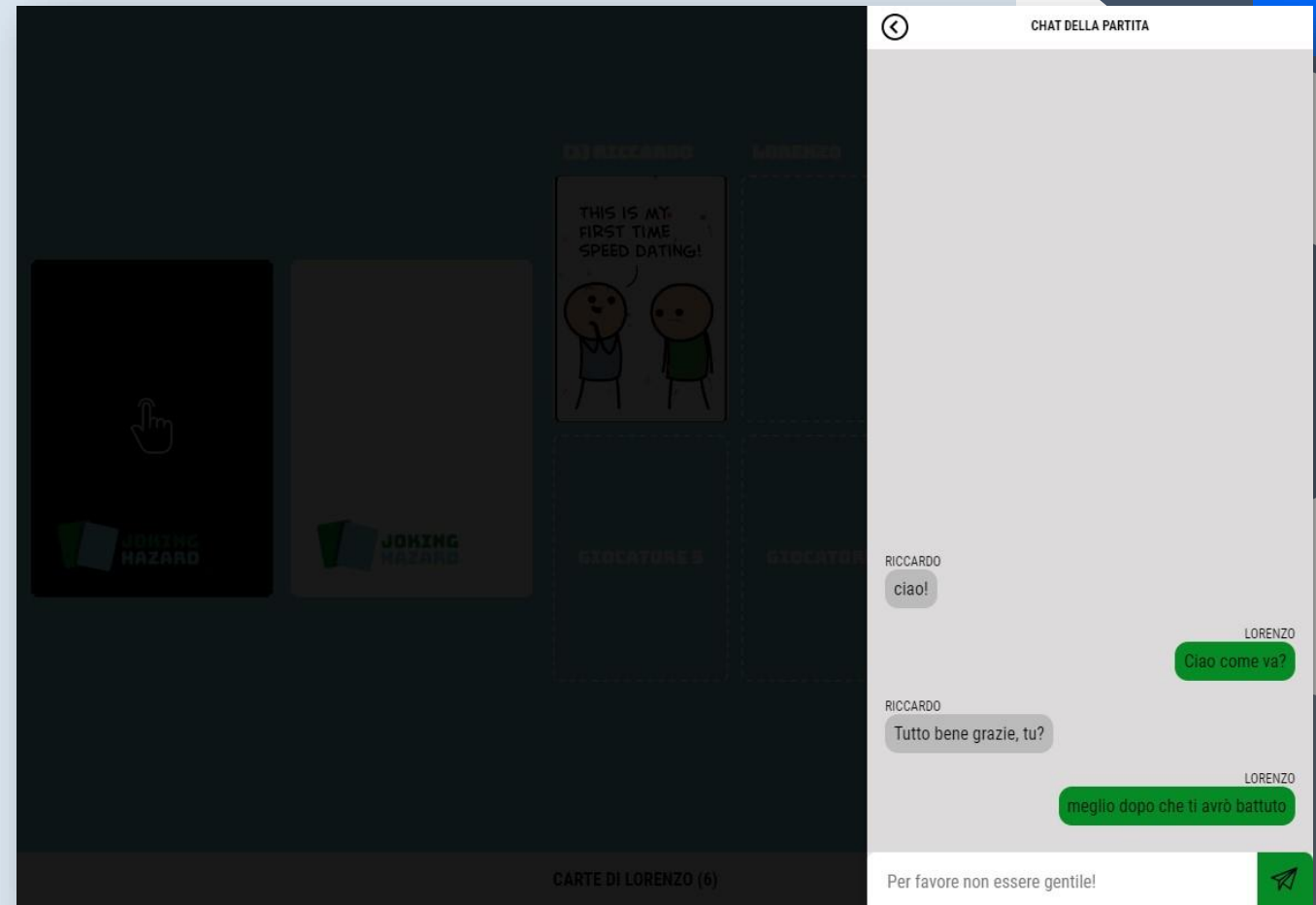
Tutorial

Nel gioco è presente anche un tutorial che **spiega passo per passo il funzionamento del gioco.**



Chat

E' presente anche una Chat che permette ai giocatori di **comunicare in tempo reale**.





Grazie

Riccardo Sanità

Riccardo.sanita@studio.unibo.it