

Documentazione su

Capolavoro:

INDOVINA LA CITTÀ

Indice:

- **Introduzione**
- **Abstract Eng/Ita**
- **Obiettivo del Gioco.../Fine del Gioco**
- **Gioco: Codice/Videate**
- **Conclusione**

Introduzione

“Indovina la Città” è un eccitante gioco multiplayer che mette alla prova le conoscenze dei giocatori sulle città di tutto il mondo. Con un'interfaccia semplice e coinvolgente, il gioco offre un'esperienza divertente e competitiva mentre i giocatori si sfidano a indovinare il nome delle città basandosi su immagini visualizzate.

Abstract (Eng)

"Indovina la Città" is a multiplayer web application that challenges players to guess the name of the city based on displayed images. This document provides a detailed overview of the features, rules, and key elements of the game, as well as outlining its winning condition and end game.

The game utilizes WebSocket to ensure real-time communication between players and the server, allowing for a smooth and interactive experience. Users connect to the server to start the game and are presented with images of cities, each followed by four answer options. Players must select the name of the city corresponding to the image within a time limit, with the score increasing for each correct answer. Key elements of the game include dynamic display of city images and names, a countdown timer for each puzzle, and score management to determine the winner at the end of the game. The player with the highest score is declared the winner, encouraging accuracy and quick response. "Indovina la Città" offers an engaging and competitive experience, promoting social interaction and challenge among players. Once the game is over, the final score is displayed, and the winner is announced, providing a satisfying conclusion and encouraging players to return for new challenges.

Abstract (Ita)

Il gioco "Capolavoro: Indovina la Città" è un'applicazione web multiplayer che sfida i giocatori a indovinare il nome della città basandosi su immagini visualizzate. Questo documento fornisce una panoramica dettagliata delle caratteristiche, delle regole e degli elementi chiave del gioco, oltre a delineare la sua modalità di vittoria e la fine del gioco. Il gioco si avvale di WebSocket per garantire una comunicazione in tempo reale tra i giocatori e il server, consentendo un'esperienza fluida e interattiva. Gli utenti si connettono al server per iniziare il gioco e vengono presentate immagini di città, ciascuna seguita da quattro opzioni di risposta. I giocatori devono selezionare il nome della città corrispondente all'immagine entro un tempo limite, con il punteggio che

aumenta per ogni risposta corretta. Gli elementi chiave del gioco includono la visualizzazione dinamica delle immagini e dei nomi delle città, un contatore del tempo rimanente per ogni indovinello e la gestione del punteggio per determinare il vincitore alla fine del gioco. Il giocatore con il punteggio più alto è dichiarato vincitore, incentivando la precisione e la rapidità di risposta. "Capolavoro: Indovina la Città" offre un'esperienza coinvolgente e competitiva, che promuove l'interazione sociale e la sfida tra i giocatori. Conclusa la partita, viene mostrato il punteggio finale e il vincitore viene annunciato, fornendo una conclusione soddisfacente e incoraggiando i giocatori a tornare per nuove sfide. In sintesi, il gioco "Capolavoro: Indovina la Città" rappresenta un'opportunità per i giocatori di mettere alla prova le proprie conoscenze geografiche in un ambiente divertente e stimolante, favorito da una comunicazione in tempo reale e da un sistema di punteggio che premia la precisione e la velocità di risposta.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo principale di "Indovina la Città" è indovinare correttamente il nome della città mostrata attraverso un'immagine. I giocatori competono per ottenere il punteggio più alto rispondendo correttamente nel minor tempo possibile.

Regole del Gioco

- **Connessione al Server:** I giocatori si connettono al server per iniziare il gioco.
- **Visualizzazione dell'Immagine:** Viene mostrata un'immagine di una città al centro della schermata.
- **Selezione della Città:** Sotto l'immagine, vengono presentati quattro pulsanti, ognuno con un nome di città diverso. I giocatori devono selezionare il pulsante corrispondente al nome della città visualizzata.
- **Incremento del Punteggio:** Ogni risposta corretta incrementa il punteggio del giocatore.
- **Tempo Limitato:** Il tempo per indovinare è limitato e viene visualizzato un contatore sulla schermata.
- **Visualizzazione Successive Immagini:** Dopo ogni risposta, viene visualizzata un'altra immagine di una città diversa.

- **Punteggio Finale:** Il gioco termina dopo un certo numero di indovinelli o quando il tempo scade. Viene mostrato il punteggio finale e il vincitore viene annunciato.

Elementi Chiave del Gioco

- **Comunicazione in Tempo Reale:** Il gioco utilizza WebSocket per consentire una comunicazione fluida tra i giocatori e il server.
- **Visualizzazione Dinamica:** Le immagini e i nomi delle città vengono presentati dinamicamente, offrendo una varietà continua di sfide.
- **Contatore del Tempo:** Un contatore visibile tiene traccia del tempo rimanente per ogni indovinello, creando una pressione temporale per i giocatori.
- **Gestione del Punteggio:** Il punteggio viene registrato e aggiornato dopo ogni risposta corretta, determinando il vincitore alla fine del gioco.

Modalità di Vittoria

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto alla fine del gioco è dichiarato vincitore. La precisione e la rapidità nel rispondere influenzano direttamente il punteggio complessivo del giocatore.

Fine del Gioco

Il gioco termina dopo un certo numero di indovinelli o quando il tempo limite scade. Viene mostrato il punteggio finale e il vincitore viene annunciato. Il gioco offre una conclusione soddisfacente mentre i giocatori confrontano i loro risultati e celebrano la vittoria.

Gioco: Codice / Videate

(in corso di sviluppo)

Conclusione

“Indovina la Città” offre un'esperienza divertente e stimolante, invitando i giocatori a esplorare il mondo attraverso le sue città. Con una combinazione di abilità di riconoscimento e velocità di risposta, i giocatori possono competere per ottenere il punteggio più alto e raggiungere la vittoria. Grazie alla sua natura multiplayer e alla comunicazione in tempo reale, il gioco promuove l'interazione sociale e la competizione sana.