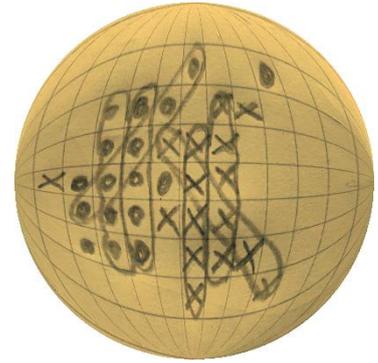


Perché Salami?

Il gioco è nato prima dei computer e dei cellulari.

Sui banchi di scuola, rigorosamente in orario di lezione e di nascosto dai professori, si giocava su fogli di carta a quadretti. Le sequenze di 5 simboli contigue venivano evidenziate circondandole con una forma dalle estremità arrotondate che ricordava un salame.



Perché 5 e non 4 o 6 elementi? Perché è il numero giusto. Provate altri numeri (non con l'App!) e capirete.

Regole del gioco:

- Ciascun giocatore mette il proprio simbolo in una casella del reticolo, uno alla volta.
- 5 simboli di seguito, orizzontali, verticali o obliqui, fanno un Salame e permettono di fare un'altra mossa prima di passare il turno. Chiamiamo **BONUS** questa mossa in più.
- Un salame può includere un solo estremo di un altro salame nella stessa direzione.
- Un salame può includere anche 5 caselle di altri 5 salami diversi.
- Con l'aggiunta di un simbolo si possono fare più salami contemporaneamente; questo dà diritto a un numero di mosse in più, uguale al numero dei salami fatti.
- Vince il gioco chi ha fatto più salami (fino a riempire il reticolo, oppure in un tempo predefinito che per ora non viene contato dall'App).
- ...e se mi sbaglio e voglio annullare l'ultima mossa? **NON SI FA!** Salami è un gioco di strategia e di attenzione, se si sbaglia si deve accettare l'errore.

Il Menu:

Abilita o disabilita il suono (default → disabilitato)

L'App gioca contro sé stessa (punto 2 successivo)

Puoi giocare contro l'App (punto 3 successivo)

Puoi giocare in rete locale (punto 4 successivo)

Puoi giocare su Internet (punto 5 successivo)



Cambia suoni e modo di cercare gli altri giocatori

Passa alla versione in Inglese

Mostra la pag.3 di questo manuale

Regole dell'App:

- Si può scegliere la dimensione del campo di gioco selezionando la grandezza del singolo quadratino del reticolo con i bottoni: Piccolo, Medio, Grande.
- In modalità standard (vedi punto 1 successivo) i bottoni per la dimensione del reticolo azzerano il gioco e ti fanno ripartire.
- L'App offre 5 modalità di gioco:
 1. Ad App avviata, senza selezionare nessuna voce di menu, la modalità standard è quella in cui i due giocatori giocano sullo stesso dispositivo, come se fosse il vecchio foglio a quadretti. Chi inizia ha il simbolo del cerchio.
 2. Selezionando la voce di menu "Da solo" l'App gioca contro se stessa. L'App non è molto intelligente (vedi punto 3) e non usa strategie raffinate ma a volte crea configurazioni interessanti, e sempre diverse tra loro, che possono essere belle da vedere.
 3. Selezionando la voce di menu "Contro l'App" puoi provare a sfidare la poderosa intelligenza artificiale dell'App! Il giocatore "umano" (speriamo) inizia e ha il simbolo del cerchio.



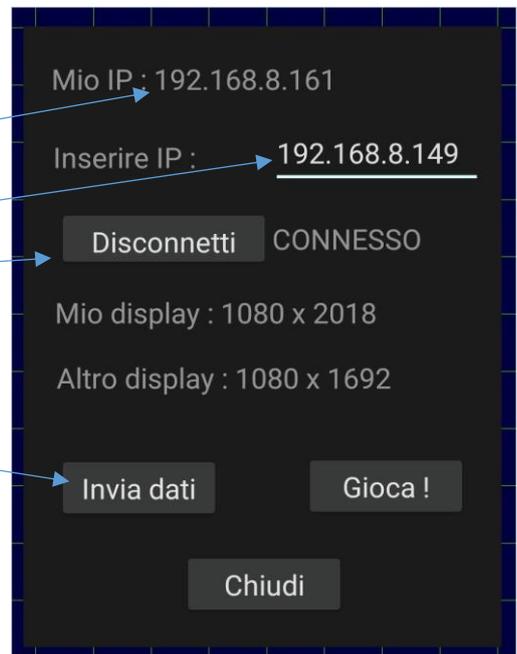
NOTA IMPORTANTE: gli algoritmi sono stati messi a punto con la consulenza di Aengus, il cane dell'Autore. Hanno la capacità previsionale e l'ingenuità di un bambino di 3 anni... ma non sottovalutateli, a volte possono sorprendervi. E comunque Aengus ci sta ancora lavorando....

4. Selezionando la voce di menu “Rete locale” puoi giocare contro un altro giocatore che ha accesso alla stessa rete, ad esempio il wi-fi di casa o un wi-fi pubblico. E’ sufficiente che uno dei due conosca l’indirizzo IP dell’altro. Il pannello mostra il proprio indirizzo IP.

Uno dei due giocatori inserisce l’IP dell’altro e preme il bottone “Connetti”.

L’App stabilisce una connessione diretta con l’altro dispositivo. A connessione stabilita uno dei due deve premere il bottone “Invia dati” per scambiare i dati dei display.

Quando si vedono i dati dell’altro display si può premere il bottone “Gioca !”. Chi preme il bottone per primo ha il cerchio e gioca per primo. Per sapere come funziona l’adattamento dei display vedi più sotto le REGOLE PER I DISPLAY.



5. Selezionando la voce di menu “Internet” puoi giocare contro un altro giocatore a scelta tra gli 8 miliardi di giocatori che scaricheranno l’App e che si registreranno. Per potersi connettere al server internet è necessaria la registrazione al link:

<https://www.programmidelcoccodrillo.it/registrati.php>

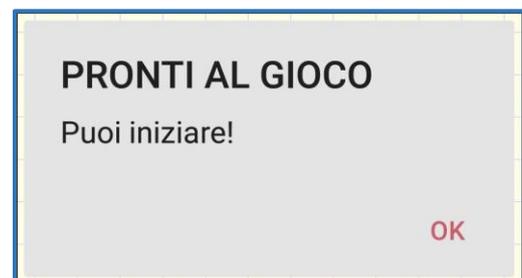
Dopo la registrazione, quando selezioni sull’App la voce di menu “Internet” devi dare il nickname e la password usati per la registrazione. A connessione avvenuta si vede una lista di giocatori. Per default si vedono tutti i giocatori registrati, ma dalle opzioni (menu → Impostazioni) puoi scegliere di vedere solo quelli online. In una versione successiva si potranno memorizzare e vedere solo i preferiti che sono online. Puoi attendere che qualcuno ti proponga di giocare. In questo caso vedrai il messaggio e potrai accettare o rifiutare.

Oppure puoi clickare su un nickname per inviare una richiesta di gioco. Attendi qualche secondo. Se dopo una trentina di secondi non hai risposta è perché il giocatore non è online. Altrimenti riceverai un messaggio che ti dice se la richiesta è stata accettata o rifiutata. Per sapere come funziona l’adattamento dei display vedi più sotto le REGOLE PER I DISPLAY.

IMPORTANTE: per andare offline devi selezionare il bottone “Disconnetti”; se ti limiti a chiudere l’App potresti continuare a essere visto online.

DA RICORDARE:

Per poter iniziare il gioco devi attendere che l’App sul tuo dispositivo e quella sul dispositivo dell’altro giocatore si siano scambiate tutte le informazioni necessarie. Per questo **è importante che tu dia OK a tutti i messaggi che ricevi, e che attendi l’ultimo messaggio di “PRONTI AL GIOCO” prima di iniziare a giocare.**



Cosa vedo nell'App?

Bottoni per cambiare il passo del reticolo

Le linee colorate sono i Salami

Il mio simbolo (in modalità rete locale o internet); nel gioco contro l'app, o app da sola, diventa un bottone di uscita 

I piccoli cerchi colorati evidenziano inizio e fine di ciascun Salame

Passa alla versione in lingua Inglese

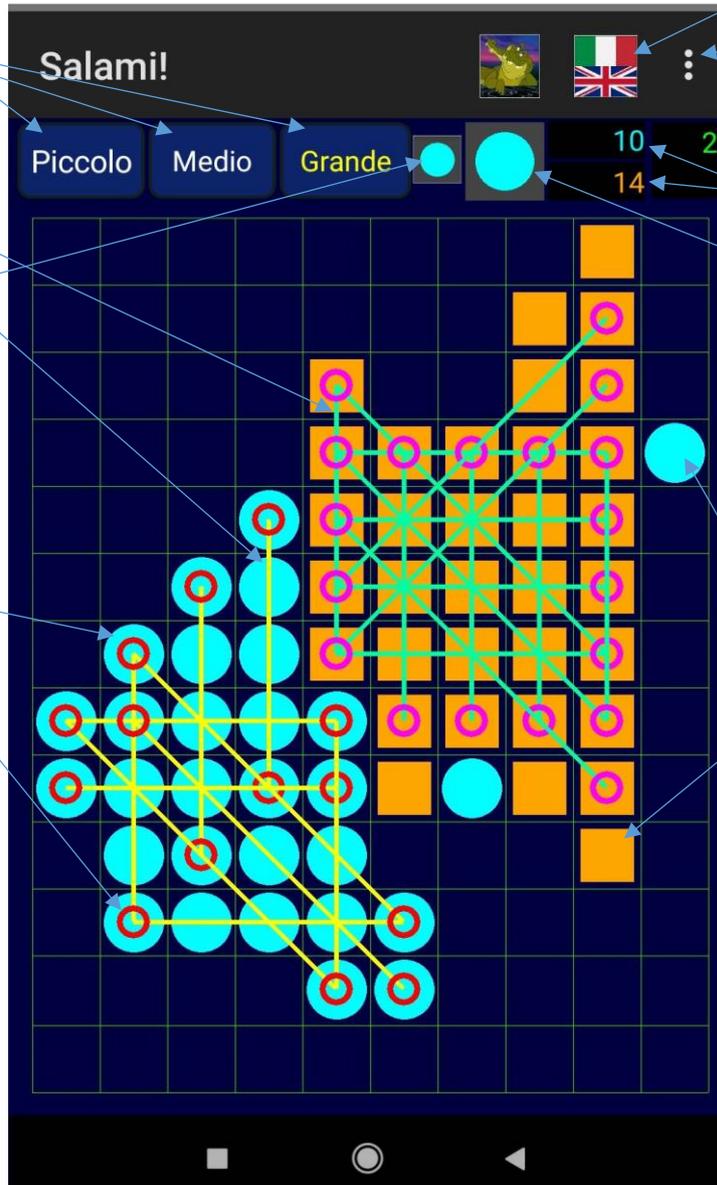
Menu

Numero di BONUS per chi è di turno

Contatori dei Salami

Simbolo di turno; nel gioco in rete locale, su internet, o contro l'App, un tocco sul simbolo interrompe il gioco e dà l'esito

Il cerchio e il quadrato sono i simboli dei due giocatori



REGOLE PER I DISPLAY

I display dei cellulari possono essere molto diversi uno dall'altro per quanto riguarda le dimensioni in punti (chiamiamola risoluzione).

Per Salami è importante che i due giocatori vedano lo stesso campo di gioco. Per questo prima di iniziare a giocare le App dei due telefoni si scambiano dati per adattarsi ai diversi display.

Le regole dell'App sono queste:

- Chi invia la richiesta (caso Internet) o preme il bottone "Gioca" (caso rete locale) avrà il cerchio e giocherà per primo.
- Il display che ha la risoluzione minore comanda il ridimensionamento, ma chi ha iniziato il gioco definisce anche le dimensioni del reticolo (a passo piccolo, o medio, oppure grande).

La App cerca di usare tutto lo spazio a disposizione. Questo vale principalmente per il dispositivo a risoluzione minore. Se la risoluzione dei due dispositivi è molto diversa il dispositivo a risoluzione maggiore vedrà un reticolo che potrebbe essere tagliato in altezza, oppure in larghezza, ma che avrà esattamente lo stesso numero di righe e di colonne dell'altro dispositivo.

Serve aiuto?

Vuoi maggiori informazioni oppure vuoi segnalare un malfunzionamento? Scrivi a:

helpdesk_salami@programmidelcoccodrillo.it

La tua richiesta sarà elaborata in un tempo massimo di 6 mesi 😊😊😊

Puoi anche scrivere al Coccodrillo...ma non è certo che ti risponda:

il_coccodrillo@programmidelcoccodrillo.it