

```
////////////////////////////////////  
// ZóGAME version 0.0.24  
// An application made for LGE U8550 mobile phones  
// by Andrea Buran, Giuseppe Cosmai, Monica Zambolin  
// with the help of David Mellis, Vinay Ventrakamen and Nicholas Zambetti  
// IUAV Interaction Design Programme 2007/2008  
// See www.interaction-venice.com/resources/?page_id=5.  
////////////////////////////////////
```

```
import processing.phone.*; // import phone library to go fullscreen  
Phone myPhone;          // named reference to phone instance
```

```
PFont fontA;  
PFont fontB;
```

```
void loadFonts()  
{  
  fontA = loadFont("Verdana-Bold-15.mvlw", color(255,255,255));  
  fontB = loadFont("Verdana-Bold-11.mvlw", color(25,98,50));  
}
```

```
////////////////////////////////////  
// Names Of Graphics & How Load Them  
////////////////////////////////////
```

```
//menu  
PImage inizio[] = new PImage[25];
```

```
PImage giocaS;  
PImage giocaNs;  
PImage classificaS;  
PImage classificaNs;  
PImage agendaS;  
PImage agendaNs;  
PImage profiloS;  
PImage profiloNs;
```

```
//in comune  
PImage uno;  
PImage due;  
PImage due_preferenze;  
PImage tre;
```

```
//sestiere  
PImage sestiere[] = new PImage[8];  
PImage sceltaTuoSestiere;  
PImage sceltaSestiere;
```

```
//nome
PImage gioca_nome_ns;
PImage gioca_nome_s;
//sesso
PImage sessoS[] = new PImage[2];
PImage sessoNs[] = new PImage[2];
//anno
PImage gioca_anno_ns;
PImage gioca_anno_s;

//gioco
PImage giocoS[] = new PImage[2];
PImage giocoNs[] = new PImage[2];
// abilita
PImage abilitaS[] = new PImage[3];
PImage abilitaNs[] = new PImage[3];
// bibita
PImage bibitaS[] = new PImage[2];
PImage bibitaNs[] = new PImage[2];
// cibo
PImage ciboS[] = new PImage[2];
PImage ciboNs[] = new PImage[2];

//soprannome
PImage soprannome[] = new PImage[3];

//data
PImage data[] = new PImage[7];

//tabella
PImage vociElencoTavoli;
PImage elencoTavoliUnoS[] = new PImage [3];
PImage elencoTavoliUnoNs[] = new PImage [3];
PImage elencoTavoliDueS[] = new PImage [3];
PImage elencoTavoliDueNs[] = new PImage [3];
PImage creaNuovoTavoloNs;
PImage creaNuovoTavoloS;
PImage PuntiniS;
PImage PuntiniNs;

//indirizzo
PImage casaIndirizzoNs;
PImage casaIndirizzoS;
//numero
PImage casaNumeroNs;
PImage casaNumeroS;
//fumo
PImage fumoS[] = new PImage[2];
PImage fumoNs[] = new PImage[2];
```

```

//crea orologio
PImage creaOrologioNs;
PImage creaOrologioS;
//crea gioco
PImage creaGiocoS[] = new PImage[2];
PImage creaGiocoNs[] = new PImage[2];
//crea posti
PImage creaPostiS[] = new PImage[4];
PImage creaPostiNs[] = new PImage[4];

// dettegli
PImage dettagliGiocatoriNs[] = new PImage[4];
PImage dettagliGiocatoriS[] = new PImage[4];
PImage dettagliFumatori;
PImage dettagliNonFumatori;
PImage dettagliPuntiNs;
PImage dettagliPuntiS;
PImage dettagliVuoto;

//matta
PImage sfondoMattaConferma;
PImage mattaConferma[] = new PImage[10];
PImage sfondoMattaProfilo;
PImage sfondoMattaAttenzione;
PImage mattaAttenzione[] = new PImage[10];
PImage sfondoMattaCancellazione;
PImage mattaCancellazione[] = new PImage[10];
PImage sfondoMattaMessaggio;
PImage mattaMessaggio[] = new PImage[10];

// named references to graphics for title bar (at top)
PImage topTitle;
PImage topLogo;
PImage gioca;
PImage chart;
PImage profilo;
PImage agenda;

void loadImages()
{
  //in comune
  uno = loadImage("uno.png");
  due = loadImage("due.png");
  due_preferenze = loadImage("due_preferenze.png");
  tre = loadImage("tre.png");
}

////////////////////////////////////

```

```

// Title Bar And Softkey Bar Drawing Functions
////////////////////////////////////////////////////////////////
void drawTitle(String title)
{
    fill (25,98,50);
    rect(0, 0, 220, 20);
    if(title == "menu") // if title parameter is "menu"...
    {
        fill (25,98,50);
        rect(0, 0, 220, 20);
        image(topTitle, (width / 2) - (topTitle.width / 2), 0); // draw the special menu
        graphic, centered
    }
    else { // title parameter is plain text...
        textAlign(CENTER); // align the text to center
        text(title, width / 2,15); // draw the text, centered on screen
        image(topLogo, 0, 0); // draw the special menu graphic, centered
    }
}

void drawSoftkeys(String leftSoftkey, String rightSoftkey)
{
    rect(0,200,220,20); // draw background image for the softkey bar
    textAlign(LEFT); // align the text to left
    text(leftSoftkey, 5, height - 5); // draw the text the for the left softkey
    textAlign(RIGHT); // align the text to right
    text(rightSoftkey, width - 5, height - 5); // draw the text the for the right softkey
}

////////////////////////////////////////////////////////////////
// variabili schermate
////////////////////////////////////////////////////////////////

int selezionato=0; //variabile per passare da una voce all'altra delle preferenze
int menu=0; //variabile per passare da una voce all'altra del menu iniziale

int sestier=0; //variabili preferenze
int tuoSestiere=0;
int sesso=0;
int gioco=0;
int abilita=0;
int bibita=0;
int cibo=0;
int soprannom=0;
int dat=0;
int fumo=0;
int giocoCrea = 0;
int posto = 0;
int tavolo = 0;

```

```
boolean Animazione = false;
boolean Menu = true; //quale schermata e' disegnata/attiva in questo momento:
true e' disegnata/attiva, false no;
boolean Regole = false;
boolean Sestiere = false;
boolean TuoSestiere = false;
boolean PreferenzeNome = false;
boolean PreferenzeGioco = false;
boolean Soprannome = false;
boolean Data = false;
boolean PreferenzeCasa = false;
boolean CreaGioco = false;
boolean ElencoTavoliUno = false;
boolean ElencoTavoliDue = false;
boolean DettagliTavolo = false;
boolean DettagliGiocatori = false;
boolean MattaConferma = false;
boolean MattaAttenzione = false;
boolean MattaCancellazione = false;
boolean MattaMessaggio = false;
boolean MattaProfilo = false;
```

```
boolean Registrato = false;
```

```
String nome = "scrivi qui il tuo nome";
String anno = "24";
String indirizzo = "dove vuoi giocare?";
String civico = "numero civico";
String orario = " ";
String minuti = "";
```

```
////////////////////////////////////
// draw Animazione Iniziale
////////////////////////////////////
```

```
int a = 0;
```

```
void drawAnimazioneInizio()
{
    //inizio[0] = loadImage("inizio0001.png");
    inizio[1] = loadImage("inizio0002.png");
    inizio[2] = loadImage("inizio0003.png");
    inizio[3] = loadImage("inizio0004.png");
    inizio[4] = loadImage("inizio0005.png");
    //inizio[5] = loadImage("inizio0006.png");
    inizio[6] = loadImage("inizio0007.png");
    inizio[7] = loadImage("inizio0008.png");
    inizio[8] = loadImage("inizio0009.png");
    inizio[9] = loadImage("inizio0010.png");
    //inizio[10] = loadImage("inizio0011.png");
}
```

```
inizio[11] = loadImage("inizio0012.png");
inizio[12] = loadImage("inizio0013.png");
inizio[13] = loadImage("inizio0014.png");
inizio[14] = loadImage("inizio0015.png");
//inizio[15] = loadImage("inizio0016.png");
inizio[16] = loadImage("inizio0017.png");
inizio[17] = loadImage("inizio0018.png");
inizio[18] = loadImage("inizio0019.png");
inizio[19] = loadImage("inizio0020.png");
//inizio[20] = loadImage("inizio0021.png");
inizio[21] = loadImage("inizio0022.png");
inizio[22] = loadImage("inizio0023.png");
inizio[23] = loadImage("inizio0024.png");
inizio[24] = loadImage("inizio0025.png");
```

```
image (inizio[a], 0, 0);
a=a+1;
if (a>=24) a=24;
```

```
//inizio[0] = null;
inizio[1] = null;
inizio[2] = null;
inizio[3] = null;
inizio[4] = null;
//inizio[5] = null;
inizio[6] = null;
inizio[7] = null;
inizio[8] = null;
inizio[9] = null;
//inizio[10] = null;
inizio[11] = null;
inizio[12] = null;
inizio[13] = null;
inizio[14] = null;
//inizio[15] = null;
inizio[16] = null;
inizio[17] = null;
inizio[18] = null;
inizio[19] = null;
//inizio[20] = null;
inizio[21] = null;
inizio[22] = null;
inizio[23] = null;
inizio[24] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawMenu
////////////////////////////////////
```



```

{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Regole"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Indietro", ""); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels "esci"
  and "regole"
  textAlign(CENTER); // align the text to center
  text("ciao vecio! Qui ghe xe do regoe par scominsiar el zogo.. ", width-(width-5),
  40, (width-10), (height-60));
  fill (25,98,50);
  rect(0, 0, 21, 20);
}

```

```

////////////////////////////////////
// drawSestiere
////////////////////////////////////

```

```

void drawSestiere()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
  "esci" and "regole"

```

```

//sestiere
sestiere[0] = loadImage("gioca_sestiere_canareggio.png");
sestiere[1] = loadImage("gioca_sestiere_castello.png");
sestiere[2] = loadImage("gioca_sestiere_dorsoduro.png");
sestiere[3] = loadImage("gioca_sestiere_giudecca.png");
sestiere[4] = loadImage("gioca_sestiere_lido.png");
sestiere[5] = loadImage("gioca_sestiere_sanmarco.png");
sestiere[6] = loadImage("gioca_sestiere_sanpolo.png");
sestiere[7] = loadImage("gioca_sestiere_santacroce.png");
sceltaSestiere = loadImage("gioca_scegli_sestiere.png");

```

```

image(sceltaSestiere, 0, 20);
image(sestiere[sestier], 0, 50);

```

```

//sestiere
sestiere[0] = null;
sestiere[1] = null;
sestiere[2] = null;
sestiere[3] = null;
sestiere[4] = null;
sestiere[5] = null;
sestiere[6] = null;

```



```
// draw background, title and softkeys
topLogo = loadImage("logo_profilo.png");
background(133,175,53);
drawTitle("Profilo"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
"esci" and "regole"
```

```
//nome
gioca_nome_ns = loadImage("gioca_nome_ns.png");
gioca_nome_s = loadImage("gioca_nome_s.png");
//sesso
sessoS[0] = loadImage("gioca_sesso_femmina_s.png");
sessoS[1] = loadImage("gioca_sesso_maschio_s.png");
sessoNs[0] = loadImage("gioca_sesso_femmina_ns.png");
sessoNs[1] = loadImage("gioca_sesso_maschio_ns.png");
//anno
gioca_anno_ns = loadImage("gioca_anno_ns.png");
gioca_anno_s = loadImage("gioca_anno_s.png");
```

```
image(uno, 0, 20);
image(due, 0, 50);
image(tre, 0, 80);
```

```
if (selezionato==0) image(gioca_nome_s, 0, 110);
else image(gioca_nome_ns, 0, 110);
```

```
if (selezionato==1) image(sessoS[sesso], 0, 140);
else image(sessoNs[sesso], 0, 140);
```

```
if (selezionato==2) image(gioca_anno_s, 0, 170);
else image(gioca_anno_ns, 0, 170);
```

```
// input testo
```

```
textFont(fontB);
textAlign(LEFT);
text(nome, 74, 130);
text(anno, 142, 189);
textFont(fontA);
```

```
//nome
gioca_nome_ns = null;
gioca_nome_s = null;
//sesso
sessoS[0] = null;
sessoS[1] = null;
sessoNs[0] = null;
sessoNs[1] = null;
//anno
gioca_anno_ns = null;
```

```

    gioca_anno_s = null;
}

////////////////////////////////////
// drawPreferenzeGioco
////////////////////////////////////

void drawPreferenzeGioco ()
{
    // draw background, title and softkeys
    topLogo = loadImage("logo_profilo.png");
    background(133,175,53);
    drawTitle("Profilo"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
    drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
    "esci" and "regole"

    //gioco
    giocoS[0] = loadImage("gioca_gioco_briscola_s.png");
    giocoS[1] = loadImage("gioca_gioco_scopone_s.png");
    giocoNs[0] = loadImage("gioca_gioco_briscola_ns.png");
    giocoNs[1] = loadImage("gioca_gioco_scopone_ns.png");
    // abilita
    abilitaS[0] = loadImage("gioca_abilita_alta_s.png");
    abilitaS[1] = loadImage("gioca_abilita_media_s.png");
    abilitaS[2] = loadImage("gioca_abilita_bassa_s.png");
    abilitaNs[0] = loadImage("gioca_abilita_alta_ns.png");
    abilitaNs[1] = loadImage("gioca_abilita_media_ns.png");
    abilitaNs[2] = loadImage("gioca_abilita_bassa_ns.png");
    // bibita
    bibitaS[0] = loadImage("gioca_bibita_aranciata_s.png");
    bibitaS[1] = loadImage("gioca_bibita_grog_s.png");
    bibitaNs[0] = loadImage("gioca_bibita_aranciata_ns.png");
    bibitaNs[1] = loadImage("gioca_bibita_grog_ns.png");
    // cibo
    ciboS[0] = loadImage("gioca_cibo_galette_s.png");
    ciboS[1] = loadImage("gioca_cibo_baicoli_s.png");
    ciboNs[0] = loadImage("gioca_cibo_galette_ns.png");
    ciboNs[1] = loadImage("gioca_cibo_baicoli_ns.png");

    image(uno, 0, 20);
    image(due_preferenze, 0, 50);

    if (selezionato==0) image(giocoS[gioco], 0, 80);
    else image(giocoNs[gioco], 0, 80);

    if (selezionato==1) image(abilitaS[abilita], 0, 110);
    else image(abilitaNs[abilita], 0, 110);

    if (selezionato==2) image(bibitaS[bibita], 0, 140);

```

```

else image(bibitaNs[bibita], 0, 140);

if (selezionato==3) image(ciboS[cibo], 0, 170);
else image(ciboNs[cibo], 0, 170);

//gioco
giocoS[0] = null;
giocoS[1] = null;
giocoNs[0] = null;
giocoNs[1] = null;
// abilita
abilitaS[0] = null;
abilitaS[1] = null;
abilitaS[2] = null;
abilitaNs[0] = null;
abilitaNs[1] = null;
abilitaNs[2] = null;
// bibita
bibitaS[0] = null;
bibitaS[1] = null;
bibitaNs[0] = null;
bibitaNs[1] = null;
// cibo
ciboS[0] = null;
ciboS[1] = null;
ciboNs[0] = null;
ciboNs[1] = null;
}

////////////////////////////////////
// drawSoprannome
////////////////////////////////////

void drawSoprannome ()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_profilo.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Profilo"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
  "esci" and "regole"

  //soprannome
  soprannome[0] = loadImage("gioca_soprannome_ilbello.png");
  soprannome[1] = loadImage("gioca_soprannome_ilbrutto.png");
  soprannome[2] = loadImage("gioca_soprannome_illoffio.png");

  image(soprannome[soprannom], 0, 20);

  //soprannome

```

```
soprannome[0] = null;
soprannome[1] = null;
soprannome[2] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawData
////////////////////////////////////
```

```
void drawData ()
{
    // draw background, title and softkeys
    topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
    background(133,175,53);
    drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
    drawSoftkeys("Menu", "Scegli"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
    "esci" and "regole"
```

```
//data
data[0] = loadImage("gioca_data_1.png");
data[1] = loadImage("gioca_data_2.png");
data[2] = loadImage("gioca_data_3.png");
data[3] = loadImage("gioca_data_4.png");
data[4] = loadImage("gioca_data_5.png");
data[5] = loadImage("gioca_data_6.png");
data[6] = loadImage("gioca_data_7.png");
```

```
image(data[dat], 0, 20);
```

```
//data
data[0] = null;
data[1] = null;
data[2] = null;
data[3] = null;
data[4] = null;
data[5] = null;
data[6] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawPreferenzeCasa
////////////////////////////////////
```

```
void drawPreferenzeCasa ()
{
    // draw background, title and softkeys
    topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
    background(133,175,53);
    drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
    drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
```

"esci" and "regole"

```
//indirizzo
casaIndirizzoNs = loadImage("gioca_casa_indirizzo_ns.png");
casaIndirizzoS = loadImage("gioca_casa_indirizzo_s.png");
//numero
casaNumeroNs = loadImage("gioca_casa_numero_ns.png");
casaNumeroS = loadImage("gioca_casa_numero_s.png");
//fumo
fumoS[0] = loadImage("gioca_casa_nnfumatori_s.png");
fumoS[1] = loadImage("gioca_casa_fumatori_s.png");
fumoNs[0] = loadImage("gioca_casa_nnfumatori_ns.png");
fumoNs[1] = loadImage("gioca_casa_fumatori_ns.png");

image(uno, 0, 20);
image(due, 0, 50);
image(tre, 0, 80);

if (selezionato==0) image(casaIndirizzoS, 0, 110);
else image(casaIndirizzoNs, 0, 110);

if (selezionato==1) image(casaNumeroS, 0, 140);
else image(casaNumeroNs, 0, 140);

if (selezionato==2) image(fumoS[fumo], 0, 170);
else image(fumoNs[fumo], 0, 170);

// input testo

textFont(fontB);
textAlign(LEFT);
text(indirizzo, 83, 130);
text(civico, 83, 160);
textFont(fontA);

//indirizzo
casaIndirizzoNs = null;
casaIndirizzoS = null;
//numero
casaNumeroNs = null;
casaNumeroS = null;
//fumo
fumoS[0] = null;
fumoS[1] = null;
fumoNs[0] = null;
fumoNs[1] = null;
}

////////////////////////////////////
// drawCreaGioco
```

```
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
```

```
void drawCreaGioco ()  
{  
    // draw background, title and softkeys  
    topLogo = loadImage("logo_gioca.png");  
    background(133,175,53);  
    drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"  
    drawSoftkeys("Indietro", "Conferma"); // draw the softkey bar (bottom bar) with  
    labels "esci" and "regole"
```

```
    //crea orologio  
    creaOrologioNs = loadImage("gioca_crea_orologio_ns.png");  
    creaOrologioS = loadImage("gioca_crea_orologio_s.png");  
    // crea gioco  
    creaGiocoS[0] = loadImage("gioca_crea_briscola_s.png");  
    creaGiocoS[1] = loadImage("gioca_crea_scopone_s.png");  
    creaGiocoNs[0] = loadImage("gioca_crea_briscola_ns.png");  
    creaGiocoNs[1] = loadImage("gioca_crea_scopone_ns.png");  
    //crea posti  
    creaPostiNs[0] = loadImage("gioca_crea_posti_1_ns.png");  
    creaPostiNs[1] = loadImage("gioca_crea_posti_2_ns.png");  
    creaPostiNs[2] = loadImage("gioca_crea_posti_3_ns.png");  
    creaPostiNs[3] = loadImage("gioca_crea_posti_4_ns.png");  
    creaPostiS[0] = loadImage("gioca_crea_posti_1_s.png");  
    creaPostiS[1] = loadImage("gioca_crea_posti_2_s.png");  
    creaPostiS[2] = loadImage("gioca_crea_posti_3_s.png");  
    creaPostiS[3] = loadImage("gioca_crea_posti_4_s.png");
```

```
    if (selezionato==0) image(creaOrologioS, 0, 20);  
    else image(creaOrologioNs, 0, 20);
```

```
    if (selezionato==1) image(creaGiocoS[giocoCrea], 0, 140);  
    else image(creaGiocoNs[giocoCrea], 0, 140);
```

```
    if (selezionato==2) image(creaPostiS[posto], 0, 170);  
    else image(creaPostiNs[posto], 0, 170);
```

```
    // input testo
```

```
    textFont(fontB);  
    textAlign(LEFT);  
    text(orario+":", 91, 85);  
    text(""+minuti, 112, 85);  
    textFont(fontA);
```

```
    //crea orologio  
    creaOrologioNs = null;  
    creaOrologioS = null;  
    // crea gioco
```

```

creaGiocoS[0] = null;
creaGiocoS[1] = null;
creaGiocoNs[0] = null;
creaGiocoNs[1] = null;
//crea posti
creaPostiNs[0] = null;
creaPostiNs[1] = null;
creaPostiNs[2] = null;
creaPostiNs[3] = null;
creaPostiS[0] = null;
creaPostiS[1] = null;
creaPostiS[2] = null;
creaPostiS[3] = null;
}

////////////////////////////////////
// drawElencoTavoliUno
////////////////////////////////////

void drawElencoTavoliUno ()
{
// draw background, title and softkeys
topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
background(133,175,53);
drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("Data", "Sestiere"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
"esci" and "regole"

vociElencoTavoli = loadImage("gioca_tabella_1_2.png");
elencoTavoliUnoS[0] = loadImage("gioca_tabella_1_s.png");
elencoTavoliUnoS[1] = loadImage("gioca_tabella_2_s.png");
elencoTavoliUnoS[2] = loadImage("gioca_tabella_3_s.png");

elencoTavoliUnoNs[0] = loadImage("gioca_tabella_1_ns.png");
elencoTavoliUnoNs[1] = loadImage("gioca_tabella_2_ns.png");
elencoTavoliUnoNs[2] = loadImage("gioca_tabella_3_ns.png");

PuntiniNs = loadImage("gioca_tabella_puntini_ns.png");
PuntiniS = loadImage("gioca_tabella_puntini_s.png");

image(vociElencoTavoli, 0, 20);

if (selezionato==0) image(elencoTavoliUnoS[0], 0, 80);
else image(elencoTavoliUnoNs[0], 0, 80);

if (selezionato==1) image(elencoTavoliUnoS[1], 0, 110);
else image(elencoTavoliUnoNs[1], 0, 110);

if (selezionato==2) image(elencoTavoliUnoS[2], 0, 140);
else image(elencoTavoliUnoNs[2], 0, 140);

```

```

image(PuntiniNs, 0, 170);

vociElencoTavoli = null;
elencoTavoliUnoS[0] = null;
elencoTavoliUnoS[1] = null;
elencoTavoliUnoS[2] = null;

elencoTavoliUnoNs[0] = null;
elencoTavoliUnoNs[1] = null;
elencoTavoliUnoNs[2] = null;

PuntiniNs = null;
PuntiniS = null;
}

////////////////////////////////////
// drawElencoTavoliDue
////////////////////////////////////

void drawElencoTavoliDue ()
{
    // draw background, title and softkeys
    topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
    background(133,175,53);
    drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
    drawSoftkeys("Data", "Sestiere"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
    "esci" and "regole"

    vociElencoTavoli = loadImage("gioca_tabella_1_2.png");
    elencoTavoliDueS[0] = loadImage("gioca_tabella_4_s.png");
    elencoTavoliDueS[1] = loadImage("gioca_tabella_5_s.png");
    elencoTavoliDueS[2] = loadImage("gioca_tabella_6_s.png");

    elencoTavoliDueNs[0] = loadImage("gioca_tabella_4_ns.png");
    elencoTavoliDueNs[1] = loadImage("gioca_tabella_5_ns.png");
    elencoTavoliDueNs[2] = loadImage("gioca_tabella_6_ns.png");
    creaNuovoTavoloNs = loadImage("gioca_tabella_creatavolo_ns.png");
    creaNuovoTavoloS = loadImage("gioca_tabella_creatavolo_s.png");

    image(vociElencoTavoli, 0, 20);

    if (selezionato==0) image(elencoTavoliDueS[0], 0, 80);
    else image(elencoTavoliDueNs[0], 0, 80);

    if (selezionato==1) image(elencoTavoliDueS[1], 0, 110);
    else image(elencoTavoliDueNs[1], 0, 110);

    if (selezionato==2) image(elencoTavoliDueS[2], 0, 140);
    else image(elencoTavoliDueNs[2], 0, 140);
}

```

```

if (selezionato==3) image(creaNuovoTavoloS, 0, 170);
else image(creaNuovoTavoloNs, 0, 170);

vociElencoTavoli = null;
elencoTavoliDueS[0] = null;
elencoTavoliDueS[1] = null;
elencoTavoliDueS[2] = null;

elencoTavoliDueNs[0] = null;
elencoTavoliDueNs[1] = null;
elencoTavoliDueNs[2] = null;
creaNuovoTavoloNs = null;
creaNuovoTavoloS = null;
}

////////////////////////////////////
// drawDettagliTavolo
////////////////////////////////////

void drawDettagliTavolo()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Indietro", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels
  "esci" and "regole"

  dettagliFumatori = loadImage("gioca_dettagli_fumatori.png");
  dettagliNonFumatori = loadImage("gioca_dettagli_non_fumatori.png");
  dettagliPuntiNs = loadImage("gioca_dettagli_puntini_ns.png");
  dettagliPuntiS = loadImage("gioca_dettagli_puntini_s.png");

  image(dettagliNonFumatori, 0, 20);

  dettagliFumatori = null;
  dettagliNonFumatori = null;
  dettagliPuntiNs = null;
  dettagliPuntiS = null;
}

////////////////////////////////////
// drawDettagliGiocatori
////////////////////////////////////

void drawDettagliGiocatori ()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_gioca.png");

```

```
background(133,175,53);
drawTitle("Gioca"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("Indietro", "Conferma"); // draw the softkey bar (bottom bar) with
labels "esci" and "regole"
```

```
dettagliGiocatoriNs[0] = loadImage("gioca_dettagli_1_ns.png");
dettagliGiocatoriNs[1] = loadImage("gioca_dettagli_2_ns.png");
dettagliGiocatoriNs[2] = loadImage("gioca_dettagli_3_ns.png");
dettagliGiocatoriNs[3] = loadImage("gioca_dettagli_4_ns.png");
dettagliGiocatoriS[0] = loadImage("gioca_dettagli_1_s.png");
dettagliGiocatoriS[1] = loadImage("gioca_dettagli_2_s.png");
dettagliGiocatoriS[2] = loadImage("gioca_dettagli_3_s.png");
dettagliGiocatoriS[3] = loadImage("gioca_dettagli_4_s.png");
dettagliVuoto = loadImage("gioca_dettagli_vuoto.png");
```

```
if (selezionato==0) image(dettagliGiocatoriS[0], 0, 20);
else image(dettagliGiocatoriNs[0], 0, 20);
```

```
if (selezionato==1) image(dettagliGiocatoriS[1], 0, 50);
else image(dettagliGiocatoriNs[1], 0, 50);
```

```
if (selezionato==2) image(dettagliGiocatoriS[2], 0, 80);
else image(dettagliGiocatoriNs[2], 0, 80);
```

```
if (selezionato==3) image(dettagliGiocatoriS[3], 0, 110);
else image(dettagliGiocatoriNs[3], 0, 110);
```

```
image(dettagliVuoto, 0, 140);
```

```
dettagliGiocatoriNs[0] = null;
dettagliGiocatoriNs[1] = null;
dettagliGiocatoriNs[2] = null;
dettagliGiocatoriNs[3] = null;
dettagliGiocatoriS[0] = null;
dettagliGiocatoriS[1] = null;
dettagliGiocatoriS[2] = null;
dettagliGiocatoriS[3] = null;
dettagliVuoto = null;
```

```
}
```

```
////////////////////////////////////
```

```
// drawMattaConferma
```

```
////////////////////////////////////
```

```
int m=0;
```

```
int n=0;
```

```
int o=0;
```

```
int q=0;
```

```
void drawMattaConferma ()
```

```
{
```

```
// draw background, title and softkeys
topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
background(133,175,53);
drawTitle("Perfetto!"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("Menu", ""); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels "esci"
and "regole"
```

```
sfondoMattaConferma = loadImage("sfondo_matta_conferma.png");
mattaConferma[0] = loadImage("matta0001.png");
mattaConferma[1] = loadImage("matta0003.png");
mattaConferma[2] = loadImage("matta0005.png");
mattaConferma[3] = loadImage("matta0007.png");
mattaConferma[4] = loadImage("matta0009.png");
mattaConferma[5] = loadImage("matta0011.png");
mattaConferma[6] = loadImage("matta0013.png");
mattaConferma[7] = loadImage("matta0015.png");
mattaConferma[8] = loadImage("matta0017.png");
mattaConferma[9] = loadImage("matta0019.png");
```

```
image (sfondoMattaConferma, 0, 20);
image (mattaConferma[m], 55, 30);
m=m+1;
if (m>=10) m=0;
```

```
sfondoMattaConferma = null;
mattaConferma[0] = null;
mattaConferma[1] = null;
mattaConferma[2] = null;
mattaConferma[3] = null;
mattaConferma[4] = null;
mattaConferma[5] = null;
mattaConferma[6] = null;
mattaConferma[7] = null;
mattaConferma[8] = null;
mattaConferma[9] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawMattaProfilo
////////////////////////////////////
int z=0;
```

```
void drawMattaProfilo ()
{
// draw background, title and softkeys
topLogo = loadImage("logo_gioca.png");
background(133,175,53);
drawTitle("Perfetto!"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("", "Avanti"); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels "esci"
```

and "regole"

```
sfondoMattaProfilo = loadImage("sfondo_matta_profilo.png");
mattaConferma[0] = loadImage("matta0001.png");
mattaConferma[1] = loadImage("matta0003.png");
mattaConferma[2] = loadImage("matta0005.png");
mattaConferma[3] = loadImage("matta0007.png");
mattaConferma[4] = loadImage("matta0009.png");
mattaConferma[5] = loadImage("matta0011.png");
mattaConferma[6] = loadImage("matta0013.png");
mattaConferma[7] = loadImage("matta0015.png");
mattaConferma[8] = loadImage("matta0017.png");
mattaConferma[9] = loadImage("matta0019.png");
```

```
image (sfondoMattaProfilo, 0, 20);
image (mattaConferma[z], 55, 30);
z=z+1;
if (z>=10) z=0;
```

```
sfondoMattaProfilo = null;
mattaConferma[0] = null;
mattaConferma[1] = null;
mattaConferma[2] = null;
mattaConferma[3] = null;
mattaConferma[4] = null;
mattaConferma[5] = null;
mattaConferma[6] = null;
mattaConferma[7] = null;
mattaConferma[8] = null;
mattaConferma[9] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawMattaAttenzione
////////////////////////////////////
```

```
void drawMattaAttenzione ()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_agenda.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Attenzione!"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Indietro", "Continua"); // draw the softkey bar (bottom bar) with
  labels "esci" and "regole"
```

```
sfondoMattaAttenzione = loadImage("sfondo_matta_attenzione.png");
mattaAttenzione[0] = loadImage("matta_cattiva0001.png");
mattaAttenzione[1] = loadImage("matta_cattiva0003.png");
mattaAttenzione[2] = loadImage("matta_cattiva0005.png");
mattaAttenzione[3] = loadImage("matta_cattiva0007.png");
```

```
mattaAttenzione[4] = loadImage("matta_cattiva0009.png");
mattaAttenzione[5] = loadImage("matta_cattiva0011.png");
mattaAttenzione[6] = loadImage("matta_cattiva0013.png");
mattaAttenzione[7] = loadImage("matta_cattiva0015.png");
mattaAttenzione[8] = loadImage("matta_cattiva0017.png");
mattaAttenzione[9] = loadImage("matta_cattiva0019.png");
```

```
image (sfondoMattaAttenzione, 0, 20);
image (mattaAttenzione[n], 55, 30);
n=n+1;
if (n>=10) n=0;
```

```
sfondoMattaAttenzione = null;
mattaAttenzione[0] = null;
mattaAttenzione[1] = null;
mattaAttenzione[2] = null;
mattaAttenzione[3] = null;
mattaAttenzione[4] = null;
mattaAttenzione[5] = null;
mattaAttenzione[6] = null;
mattaAttenzione[7] = null;
mattaAttenzione[8] = null;
mattaAttenzione[9] = null;
}
```

```
////////////////////////////////////
// drawMattaCancellazione
////////////////////////////////////
```

```
void drawMattaCancellazione ()
{
  // draw background, title and softkeys
  topLogo = loadImage("logo_agenda.png");
  background(133,175,53);
  drawTitle("Cancellato"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
  drawSoftkeys("Data", ""); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels "esci" and
  "regole"
```

```
sfondoMattaCancellazione = loadImage("sfondo_matta_cancellazione.png");
mattaCancellazione[0] = loadImage("matta_triste0001.png");
mattaCancellazione[1] = loadImage("matta_triste0003.png");
mattaCancellazione[2] = loadImage("matta_triste0005.png");
mattaCancellazione[3] = loadImage("matta_triste0007.png");
mattaCancellazione[4] = loadImage("matta_triste0009.png");
mattaCancellazione[5] = loadImage("matta_triste0011.png");
mattaCancellazione[6] = loadImage("matta_triste0013.png");
mattaCancellazione[7] = loadImage("matta_triste0015.png");
mattaCancellazione[8] = loadImage("matta_triste0017.png");
mattaCancellazione[9] = loadImage("matta_triste0019.png");
```

```

image (sfondoMattaCancellazione, 0, 20);
image (mattaCancellazione[o], 55, 30);
o=o+1;
if (o>=10) o=0;

sfondoMattaCancellazione = null;
mattaCancellazione[0] = null;
mattaCancellazione[1] = null;
mattaCancellazione[2] = null;
mattaCancellazione[3] = null;
mattaCancellazione[4] = null;
mattaCancellazione[5] = null;
mattaCancellazione[6] = null;
mattaCancellazione[7] = null;
mattaCancellazione[8] = null;
mattaCancellazione[9] = null;
}

////////////////////////////////////
// drawMattaMessaggio
////////////////////////////////////

void drawMattaMessaggio ()
{
// draw background, title and softkeys
topLogo = loadImage("logo_agenda.png");
background(133,175,53);
drawTitle("Messaggio"); // draw the title bar (top bar) with the text "menu"
drawSoftkeys("Menu", ""); // draw the softkey bar (bottom bar) with labels "esci"
and "regole"

sfondoMattaMessaggio = loadImage("sfondo_matta_messaggio.png");
mattaConferma[0] = loadImage("matta0001.png");
mattaConferma[1] = loadImage("matta0003.png");
mattaConferma[2] = loadImage("matta0005.png");
mattaConferma[3] = loadImage("matta0007.png");
mattaConferma[4] = loadImage("matta0009.png");
mattaConferma[5] = loadImage("matta0011.png");
mattaConferma[6] = loadImage("matta0013.png");
mattaConferma[7] = loadImage("matta0015.png");
mattaConferma[8] = loadImage("matta0017.png");
mattaConferma[9] = loadImage("matta0019.png");

image (sfondoMattaMessaggio, 0, 20);
image (mattaConferma[q], 55, 30);
q=q+1;
if (q>=10) q=0;

sfondoMattaMessaggio = null;
mattaConferma[0] = null;

```

```

mattaConferma[1] = null;
mattaConferma[2] = null;
mattaConferma[3] = null;
mattaConferma[4] = null;
mattaConferma[5] = null;
mattaConferma[6] = null;
mattaConferma[7] = null;
mattaConferma[8] = null;
mattaConferma[9] = null;
}

////////////////////////////////////
// Draw, Executes Forever, Provides User Feedback (Logic Repetition)
////////////////////////////////////

void draw()          // happens repeatedly (according to framerate)...
{
  // si attivano sempre in base a che schermata È true
  if(Animazione == true)drawAnimazioneInizio();
  if(Menu == true)drawMenu();
  if(Regole == true)drawRegole();
  if(Sestiere == true)drawSestiere();
  if(TuoSestiere == true)drawTuoSestiere();
  if(PreferenzeNome == true)drawPreferenzeNome();
  if(PreferenzeGioco == true)drawPreferenzeGioco();
  if(Soprannome == true)drawSoprannome();
  if(Data == true)drawData();
  if(PreferenzeCasa == true)drawPreferenzeCasa();
  if(CreaGioco == true)drawCreaGioco();
  if(ElencoTavoliUno == true)drawElencoTavoliUno();
  if(ElencoTavoliDue == true)drawElencoTavoliDue();
  if(DettagliTavolo == true)drawDettagliTavolo();
  if(DettagliGiocatori == true)drawDettagliGiocatori();
  if(MattaConferma == true)drawMattaConferma();
  if(MattaProfilo == true)drawMattaProfilo();
  if(MattaAttenzione == true)drawMattaAttenzione();
  if(MattaCancellazione == true)drawMattaCancellazione();
  if(MattaMessaggio == true)drawMattaMessaggio();
}

void setup()
{
  myPhone = new Phone(this); // create new phone instance/controller
  myPhone.fullscreen();     // tell phone to go fullscreen
  size(220,220);
  background(133,175,53);
  noStroke();

  framerate(64);
}

```

```

loadImages();          // load the images we specified in the "graphics" tab
loadFonts();           // load the fonts we specified in the "graphics" tab

textFont(fontA);

}

////////////////////////////////////
// Keypad Event (User Input Capture & Interpretation)
////////////////////////////////////

void keyReleased()     // whenever a key is pressed...
{
    if (keyCode == RIGHT) {
        if (Menu == true) menu = menu+1;
        if (Sestiere == true) sestier = sestier+1;
        if (TuoSestiere == true) tuoSestiere = tuoSestiere+1;
        if (PreferenzeNome == true && selezionato == 1) sesso = sesso +1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 0) gioco = gioco +1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 1) abilita = abilita +1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 2) bibita = bibita +1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 3) cibo = cibo +1;
        if (Soprannome == true) soprannom = soprannom +1;
        if (Data == true) dat = dat +1;
        if (PreferenzeCasa == true && selezionato == 2) fumo = fumo +1;
        if (CreaGioco == true && selezionato == 1) giocoCrea = giocoCrea +1;
        if (CreaGioco == true && selezionato == 2) posto = posto +1;
    }
    if (keyCode == LEFT) {
        if (Menu == true) menu = menu-1;
        if (Sestiere == true) sestier = sestier-1;
        if (TuoSestiere == true) tuoSestiere = tuoSestiere-1;
        if (PreferenzeNome == true && selezionato == 1) sesso = sesso -1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 0) gioco = gioco -1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 1) abilita = abilita -1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 2) bibita = bibita -1;
        if (PreferenzeGioco == true && selezionato == 3) cibo = cibo -1;
        if (Soprannome == true) soprannom = soprannom -1;
        if (Data == true) dat = dat -1;
        if (PreferenzeCasa == true && selezionato == 2) fumo = fumo -1;
        if (CreaGioco == true && selezionato == 1) giocoCrea = giocoCrea -1;
        if (CreaGioco == true && selezionato == 2) posto = posto -1;
    }
}

//FUOCO!

```

```

if (keyCode == FIRE) {
  if (Menu == true && menu == 0 && Registrato == false) {
    Menu = false;
    TuoSestiere = true;
  }
  else if (Menu == true && menu == 0 && Registrato == true) {
    Menu = false;
    Data = true;
    selezionato = 0;
  }
  else if (Menu == true && menu == 1 ) {
    Menu = false;
    DettagliGiocatori = true;
  }
  else if (Menu == true && menu == 2 ) {
    Menu = false;
    Data = true;
  }
  else if (Menu == true && menu == 3 ) {
    Menu = false;
    TuoSestiere = true;
  }
  else if (Sestiere == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    Sestiere = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (TuoSestiere == true) {
    PreferenzeNome = true;
    TuoSestiere = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (PreferenzeNome == true && selezionato == 0) {
    nome = textInput("nome", "", 15);
    PreferenzeNome = true;
    selezionato = 0;
  }
  else if (PreferenzeNome == true && selezionato == 2) {
    anno = textInput("il tuo anno di nascita", "", 2);
    PreferenzeNome = true;
    selezionato = 2;
  }
  else if (Soprannome == true) {
    MattaProfilo = true;
    Soprannome = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (MattaConferma == true) {
    Data = true;
    MattaConferma = false;
  }
}

```

```

    Registrato = true;
    selezionato = 0;
}
else if (Data == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    Data = false;
    selezionato = 0;
}
else if (ElencoTavoliUno == true) {
    DettagliTavolo = true;
    ElencoTavoliUno = false;
    selezionato = 0;
}
else if (ElencoTavoliDue == true && selezionato >= 0 && selezionato <= 2) {
    DettagliTavolo = true;
    ElencoTavoliDue = false;
    selezionato = 0;
}
else if (ElencoTavoliDue == true && selezionato == 3) {
    PreferenzeCasa = true;
    ElencoTavoliDue = false;
    selezionato = 0;
}
else if (PreferenzeCasa == true && selezionato == 0) {
    indirizzo = textInput("indirizzo ove giocare", "", 25);
    PreferenzeCasa = true;
    selezionato = 0;
}
else if (PreferenzeCasa == true && selezionato == 1) {
    civico = textInput("numero civico", "", 6);
    PreferenzeCasa = true;
    selezionato = 1;
}
else if (CreaGioco == true && selezionato == 0) {
    orario = textInput("a che ora vuoi giocare?", "12", 2);
    minuti = textInput("ai minuti", "00", 2);
    CreaGioco = true;
    selezionato = 0;
}
}
}

```

//per passare da una voce all'altra del menu

```

if (keyCode == DOWN) {
    selezionato=selezionato+1;
    if (Data == true) {
        dat = dat +3;
        if (dat > 6) dat = 0;
        if (dat < 0) dat = 6;
    }
    else if (Menu == true) {

```

```

    menu = menu +2;
    if (menu > 3) menu = 0;
    if (menu < 0) menu = 3;
}
else if (ElencoTavoliUno == true && selezionato == 3) {
    ElencoTavoliDue = true;
    ElencoTavoliUno = false;
    selezionato = 0;
}
}
}
if (keyCode == UP) {
    selezionato=selezionato-1;
    if (Data == true) {
        dat = dat -3;
        if (dat > 6) dat = 0;
        if (dat < 0) dat = 6;
    }
    else if (Menu == true) {
        menu = menu -2;
        if (menu > 3) menu = 0;
        if (menu < 0) menu = 3;
    }
}
else if (ElencoTavoliDue == true && selezionato == -1) {
    ElencoTavoliDue = false;
    ElencoTavoliUno = true;
    selezionato = 2;
}
}
}

if (keyCode == SOFTKEY1) { //left solitamente "INDIETRO"
    if (Menu == true) {
        exit(); //exit the program
    }
    else if (Regole == true) {
        Menu = true;
        Regole = false;
        selezionato = 0;
    }
    else if (Sestiere == true) {
        ElencoTavoliUno = true;
        Sestiere = false;
        selezionato = 0;
    }
}
else if (TuoSestiere == true) {
    Menu = true;
    TuoSestiere = false;
    selezionato = 0;
}
}
else if (PreferenzeNome == true) {
    TuoSestiere = true;
}
}

```

```
    PreferenzeNome = false;
    selezionato = 0;
}
else if (PreferenzeGioco == true) {
    PreferenzeNome = true;
    PreferenzeGioco = false;
    selezionato = 0;
}
else if (Soprannome == true) {
    PreferenzeGioco = true;
    Soprannome = false;
    selezionato = 0;
}
else if (Data == true) {
    Menu = true;
    Data = false;
    selezionato = 0;
}
else if (ElencoTavoliUno == true) {
    Data = true;
    ElencoTavoliUno = false;
    selezionato = 0;
}
else if (ElencoTavoliDue == true) {
    Data = true;
    ElencoTavoliDue = false;
    selezionato = 0;
}
else if (DettagliTavolo == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    DettagliTavolo = false;
    selezionato = 0;
}
else if (DettagliGiocatori == true) {
    DettagliTavolo = true;
    DettagliGiocatori = false;
    selezionato = 0;
}
else if (PreferenzeCasa == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    PreferenzeCasa = false;
    selezionato = 0;
}
else if (CreaGioco == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    CreaGioco = false;
    selezionato = 0;
}
else if (MattaConferma == true) {
    Menu = true;
```

```
MattaConferma = false;
selezionato = 0;
}
}
if (keyCode == SOFTKEY2) { //right solitamente "AVANTI"
  if (Menu == true) {
    Menu = false;
    Regole = true;
  }
  else if (Sestiere == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    Sestiere = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (TuoSestiere == true) {
    PreferenzeNome = true;
    TuoSestiere = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (PreferenzeNome == true) {
    PreferenzeGioco = true;
    PreferenzeNome = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (PreferenzeGioco == true) {
    Soprannome = true;
    PreferenzeGioco = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (Soprannome == true) {
    MattaProfilo = true;
    Soprannome = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (MattaProfilo == true) {
    Data = true;
    MattaProfilo = false;
    Registrato = true;
    selezionato = 0;
  }
  else if (Data == true) {
    ElencoTavoliUno = true;
    Data = false;
    selezionato = 0;
  }
  else if (ElencoTavoliUno == true) {
    Sestiere = true;
    ElencoTavoliUno = false;
    selezionato = 0;
  }
}
```

```
else if (ElencoTavoliDue == true) {
    Sestiere = true;
    ElencoTavoliDue = false;
    selezionato = 0;
}
else if (DettagliTavolo == true) {
    DettagliGiocatori = true;
    DettagliTavolo = false;
    selezionato = 0;
}
else if (DettagliGiocatori == true) {
    MattaConferma = true;
    DettagliGiocatori = false;
    selezionato = 0;
}
else if (PreferenzeCasa == true) {
    CreaGioco = true;
    PreferenzeCasa = false;
    selezionato = 0;
}
else if (CreaGioco == true) {
    MattaConferma = true;
    CreaGioco = false;
    selezionato = 0;
}
}
```

//

```
if (Menu == true){
    if (menu==4) menu=0;
    if (menu==-1) menu=3;
}
```

//

//keyreleased per sestiere; questo e i successivi if servono per "ciclare" scelte e voci del menu

```
if (Sestiere == true){
    if (sestier==8) sestier=0;
    if (sestier==-1) sestier=7;
}
```

//

```
if (TuoSestiere == true){
    if (tuoSestiere==8) tuoSestiere=0;
    if (tuoSestiere==-1) tuoSestiere=7;
}
```

```
////////////////////////////////////////////////////////////////
```

```
//keyreleased per preferzenome  
if (PreferenzeNome == true){  
    if (selezionato==3) selezionato=0;  
    if (selezionato==1) selezionato=2;  
  
    if (selezionato == 1){  
        if (sesso==2) sesso=0;  
        if (sesso==1) sesso=1;  
    }  
}
```

```
////////////////////////////////////////////////////////////////
```

```
//keyrelease per preferzegioco  
if (PreferenzeGioco == true){  
    if (selezionato==4) selezionato=0;  
    if (selezionato==1) selezionato=3;  
  
    if (selezionato == 0){  
        if (gioco==2) gioco=0;  
        if (gioco==1) gioco=1;  
    }  
  
    if (selezionato == 1){  
        if (abilita==3) abilita=0;  
        if (abilita==1) abilita=2;  
    }  
  
    if (selezionato == 2){  
        if (bibita==2) bibita=0;  
        if (bibita==1) bibita=1;  
    }  
  
    if (selezionato == 3){  
        if (cibo==2) cibo=0;  
        if (cibo==1) cibo=1;  
    }  
}
```

```
////////////////////////////////////////////////////////////////
```

```
//keyreleased per soprannome  
if (Soprannome == true){  
    if (soprannom==3) soprannom=0;  
    if (soprannom==1) soprannom=2;  
}
```

//

//keyreleased per data

```
if (Data == true){  
    if (dat==7) dat=0;  
    if (dat==-1) dat=6;  
}
```

//

//keyreleased per preferenzecasa

```
if (PreferenzeCasa == true){  
    if (selezionato==3) selezionato=0;  
    if (selezionato==-1) selezionato=2;  
  
    if (selezionato == 2){  
        if (fumo==2) fumo=0;  
        if (fumo==-1) fumo=1;  
    }  
}
```

//

```
if (CreaGioco == true){  
    if (selezionato==3) selezionato=0;  
    if (selezionato==-1) selezionato=2;  
  
    if (selezionato == 1){  
        if (giocoCrea==2) giocoCrea=0;  
        if (giocoCrea==-1) giocoCrea=1;  
    }  
  
    if (selezionato == 2){  
        if (posto==4) posto=0;  
        if (posto==-1) posto=3;  
    }  
}
```

//

```
if (ElencoTavoliUno == true){  
    if (selezionato==-1) selezionato=0;  
}
```

//

```
if (ElencoTavoliDue == true){  
    if (selezionato>=4) selezionato=3;  
}
```

////////////////////////////////////

```
if (DettagliGiocatori == true){  
  if (selezionato==4) selezionato=0;  
  if (selezionato== -1) selezionato=3;  
}  
}
```