

# BATTLESHIP



## DOCUMENTO DI PROGETTAZIONE

Università degli Studi di Bari  
“Aldo Moro”

Dipartimento di Informatica

Corso di Laurea Triennale in  
Informatica e Comunicazione  
Digitale – sede di Taranto

Corso di Progettazione e  
Produzione Multimediale a cura  
delle professoresse Veronica  
Rossano , Maria Laterza e  
Teresa Roselli

Software a cura di: Biagio  
Colturi, Rosita Galiandro e  
Cosimo Damiano Prete

**Indice:**

1.	<a href="#"><u>Introduzione</u></a> .....	3
1.1.	<a href="#"><u>Presentazione dei concetti</u></a> .....	3
1.2.	<a href="#"><u>Definizione dei concetti</u></a> .....	3
1.3.	<a href="#"><u>Definizione dei task</u></a> .....	4
2.	<a href="#"><u>Architettura</u></a> .....	6
2.1.	<a href="#"><u>Descrizione preliminare</u></a> .....	6
2.2.	<a href="#"><u>Descrizione dettagliata</u></a> .....	6
2.3.	<a href="#"><u>Definizione delle entità</u></a> .....	6
2.3.1.	<a href="#"><u>Entità tipizzate</u></a> .....	7
2.3.2.	<a href="#"><u>Entità non tipizzate</u></a> .....	7
2.4.	<a href="#"><u>Definizione degli slot</u></a> .....	8
2.5.	<a href="#"><u>Associazioni semantiche</u></a> .....	9
2.6.	<a href="#"><u>Strutture d'accesso</u></a> .....	9
2.7.	<a href="#"><u>Prototipi</u></a> .....	10
2.8.	<a href="#"><u>Flowchart</u></a> .....	16
2.9.	<a href="#"><u>Storyboard</u></a> .....	20
2.9.1.	<a href="#"><u>Definizione degli elementi grafici: i bottoni</u></a> .....	37
2.9.2.	<a href="#"><u>Definizione degli elementi grafici: le animazioni</u></a> .....	39
2.10.	<a href="#"><u>Alcune schermate complete</u></a> .....	40

## **1. Introduzione**

L'hypermedia **Battleship** ha lo scopo di invitare l'utente alla scoperta del gioco classico della Battaglia Navale ed illustrarne le regole fondamentali, formarlo tramite schede informative, video, quiz, affrontando alcune tra le più importanti battaglie storiche e mostrando alcune delle navi da guerra fondamentali.

### **1.1. Presentazione dei concetti**

L'applicazione ipermediale Battleship conterrà i seguenti concetti:

- Battaglie
- Navi
- Il gioco
- Quiz

Dal punto di vista logico l'applicazione è divisa in sezioni ciascuna contenente una o più unità all'interno delle quali, ogni argomento verrà presentato attraverso una descrizione testuale accompagnata da immagini, video o suoni.

L'hypermedia avrà una pagina iniziale costituita dalla presentazione degli argomenti sotto forma di immagini e pulsanti, attraverso i quali si potrà accedere alle varie sezioni. All'interno delle sezioni vi saranno collegamenti tra i temi trattati in altre sezioni.

L'applicazione hypermediale sarà introdotta da una sequenza video che introduce l'argomento. Tutto è organizzato in maniera logica e intuitiva. Il prodotto sarà accompagnato da un manuale d'uso.

Verrà realizzata una sezione che conterrà domande di vario tipo quali risposta multipla, pensata per poter mettere alla prova l'utente e rendere più allettante l'applicazione.

### **1.2. Definizione dei concetti**

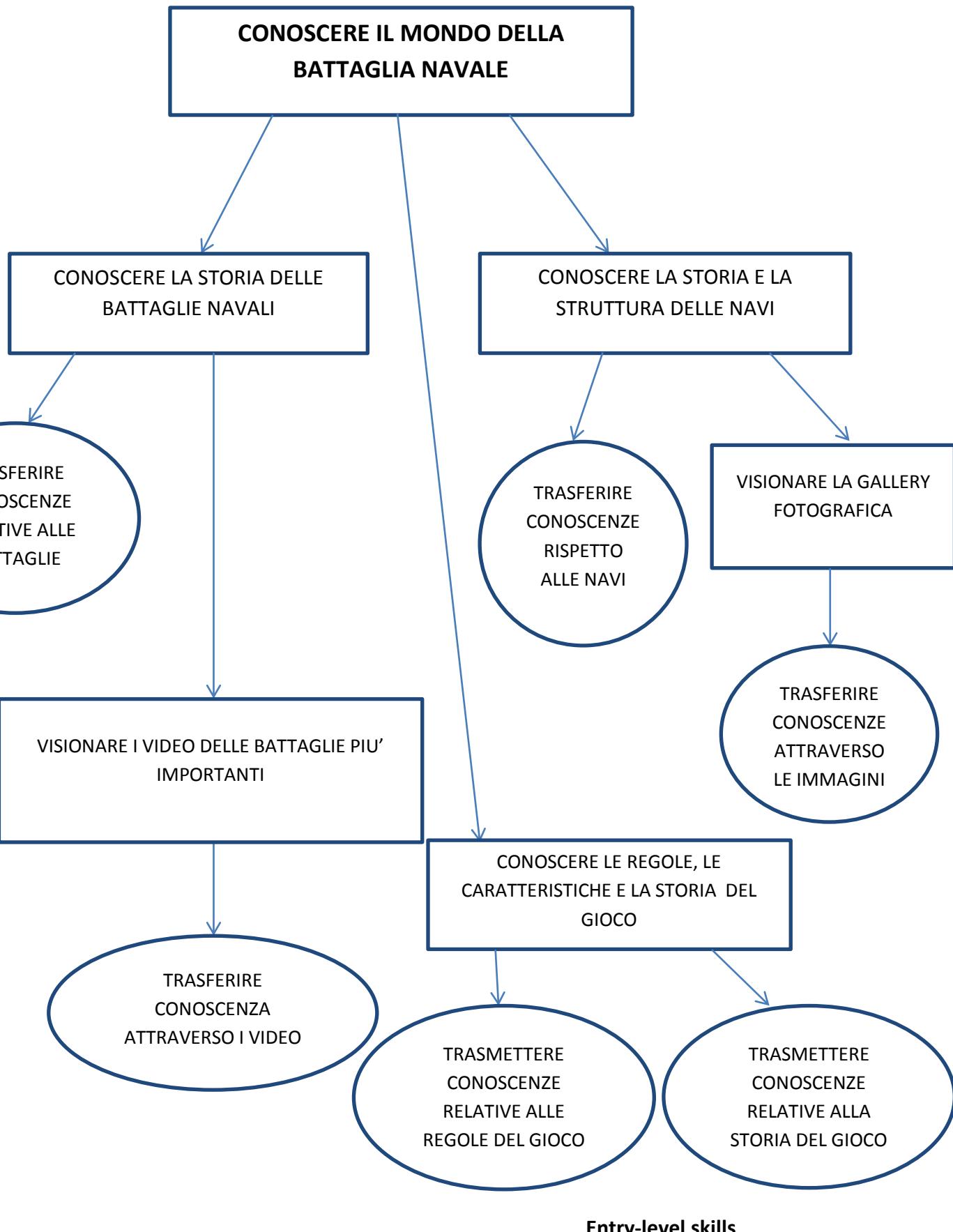
L'hypermedia sarà strutturata in quattro sezioni:

- *Le battaglie*: in cui verrà presentata la storia di alcune delle battaglie più importanti di tutta la storia. Nella sezione verranno fatti riferimenti esplicativi agli avvenimenti più importanti avvenuti durante la battaglia. L'argomento sarà trattato in maniera semplice e allo stesso tempo interessante, evitando di tediare l'utente con informazioni superflue ai fini dell'applicazione.
- *Le navi*: in cui verrà presentata la storia delle navi da guerra, tramite descrizioni. All'interno della sezione, inoltre, verrà analizzata la struttura delle navi e il loro utilizzo. Per esporre gli argomenti, verrà utilizzato un linguaggio scientifico e termini specifici.
- *Il gioco*: in cui verranno presentate le regole, le caratteristiche e la storia del gioco. Per esporre gli argomenti, verrà utilizzato un linguaggio abbastanza semplice.

- *Quiz*: Unità di verifica a test pensato per poter mettere alla prova l'utente e rendere l'applicazione più piacevole.

### **1.3. *Definizione dei task***

- a. Conoscere la storia delle battaglie navali
- b. Conoscere la storia della navi
- c. Conoscere le regole e la storia del gioco



## **2. Architettura**

### **2.1. Descrizione preliminare**

L'hypermedia sarà progettata su una linea abbastanza semplice e intuitiva in modo da facilitare sia l'esplorazione delle sezioni sia l'acquisizione delle informazioni che l'applicazione vuole trasmettere all'utenza attraverso interfacce interattive.

L'applicazione sarà presentata attraverso una chiara interfaccia iniziale che permetterà di:

- Scegliere gli argomenti e le sezioni. Ognuna di esse sarà introdotta all'utente in maniera schematica e sequenziale. Infatti, sia le schede informative verranno realizzate tramite il formato tour guidato indicizzato.
- Navigare nell'applicazione in tutta libertà attraverso un menu interattivo con vari comandi (ad esempio home, help, credits, mappa e uscita).

### **2.2. Descrizione dettagliata**

Il team ha deciso, dopo un attenta analisi delle eventualità e delle circostanze, di utilizzare il modello HDM (Hypermedia Design Model). Tale modello è stato preferito al modello RMM (Relationship Management Methodology) analizzando vari aspetti dell'applicazione da realizzare:

- Il dominio di interesse dell'applicazione non presenta una struttura regolare o facilmente definibile, dato che, ad esempio, non è possibile definire a priori il numero finale di entità e le associazioni semantiche tra esse.
- L'applicazione nella sua interezza non sarà soggetta a frequenti e/o sostanziosi aggiornamenti.

### **2.3. Definizione delle entità**

#### **ENTITÀ TIPIZZATE**

- Navi
- Battaglie
- Gioco
- Quiz

#### **ENTITÀ NON TIPIZZATE**

- Mappa
- Help
- Credits

### **2.3.1. Entità tipizzate**

- *Navi*: classe di oggetti che raccoglie informazioni riguardanti la storia delle navi. Le informazioni per ciascuna entità riguardano dati e descrizioni delle navi, i quali saranno rappresentati in formato testuale e grafico. Le istanze saranno: destroyer, corvetta, incrociatore, portaerei e sottomarino.
- *Battaglie*: classe di oggetti che raccoglie informazioni riguardanti la storia delle battaglie navali. Le informazioni per ciascuna entità riguardano le cause e gli avvenimenti più importanti i quali saranno presentati in formato testuale e video. Le istanze saranno: battaglia dell'Atlantico, battaglia di Capo Matapan, battaglia di Lepanto, battaglia di Midway, battaglia di Okinawa.
- *Gioco*: classe di oggetti che raccoglie informazioni riguardanti la storia e le regole del gioco. Le informazioni per ciascuna entità riguardano la descrizione e le istruzioni del gioco, le quali saranno rappresentate in formato testuale e grafico. Le istanze saranno: la storia e le regole.
- *Quiz*: classe di oggetti che raccoglie informazioni relative alla verifica della comprensione dei concetti. Le informazioni per ciascuna entità riguardano una domanda a risposta multipla sugli argomenti trattati nelle sezioni battaglie e navi, e saranno rappresentati in formato testuale. Le istanze saranno: domanda 1, domanda 2, domanda 3, domanda 4, domanda 5, domanda 6, domanda 7, domanda 8, domanda 9, domanda 10.

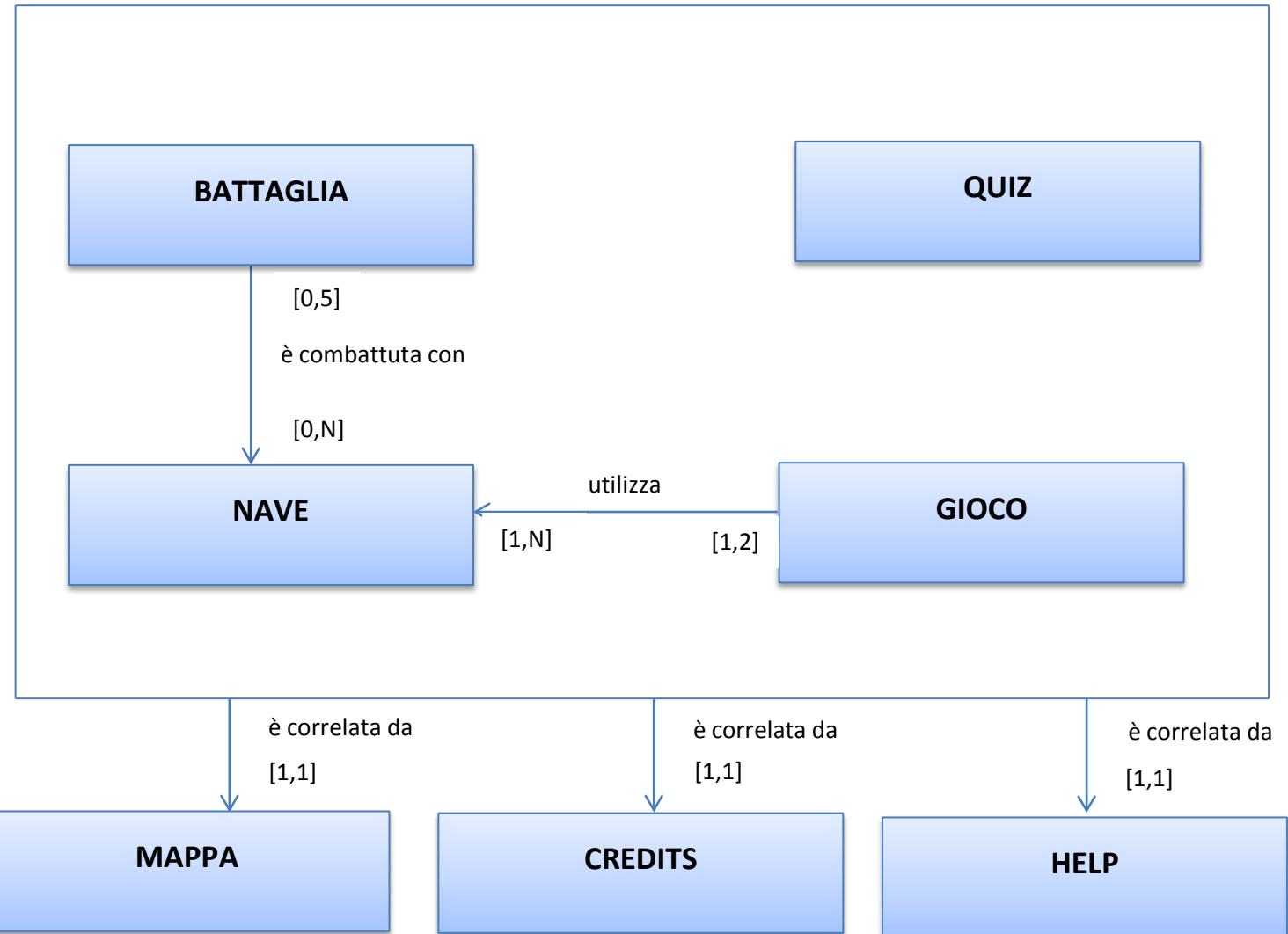
### **2.3.2. Entità non tipizzate**

- *Help*: tipo d'entità con un'unica istanza contenente informazioni relative alla navigazione nell'applicazione; in modo particolare il funzionamento dei pulsanti.
- *Mappa*: tipo d'entità con un'unica istanza contenente la rappresentazione della struttura dell'intera applicazione.
- *Credits*: tipo d'entità con un'unica istanza contenente informazioni relative alle fonti d'informazioni usate per la realizzazione dell'applicazione, ai realizzatori ed al copyright.

## 2.4. Definizione degli slot

ENTITÀ	NOME SLOT	TIPO	FORMATO
NAVI	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
	Galleria	Complesso	Immagine
	Voce	Complesso	Audio
BATTAGLIE	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
	Video	Complesso	Video
	Voce	Complesso	Audio
GIOCO	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
	Voce	Complesso	Audio
QUIZ	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
HELP	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
	Immagine	Complesso	Grafico
CREDITS	Titolo argomento	Semplice	Testuale
	Descrizione	Semplice	Testuale
	Realizzatori	Complesso	Grafico
MAPPA	Descrizione	Complesso	Video

## 2.5. *Associazioni semantiche*



## 2.6. *Strutture d'accesso*

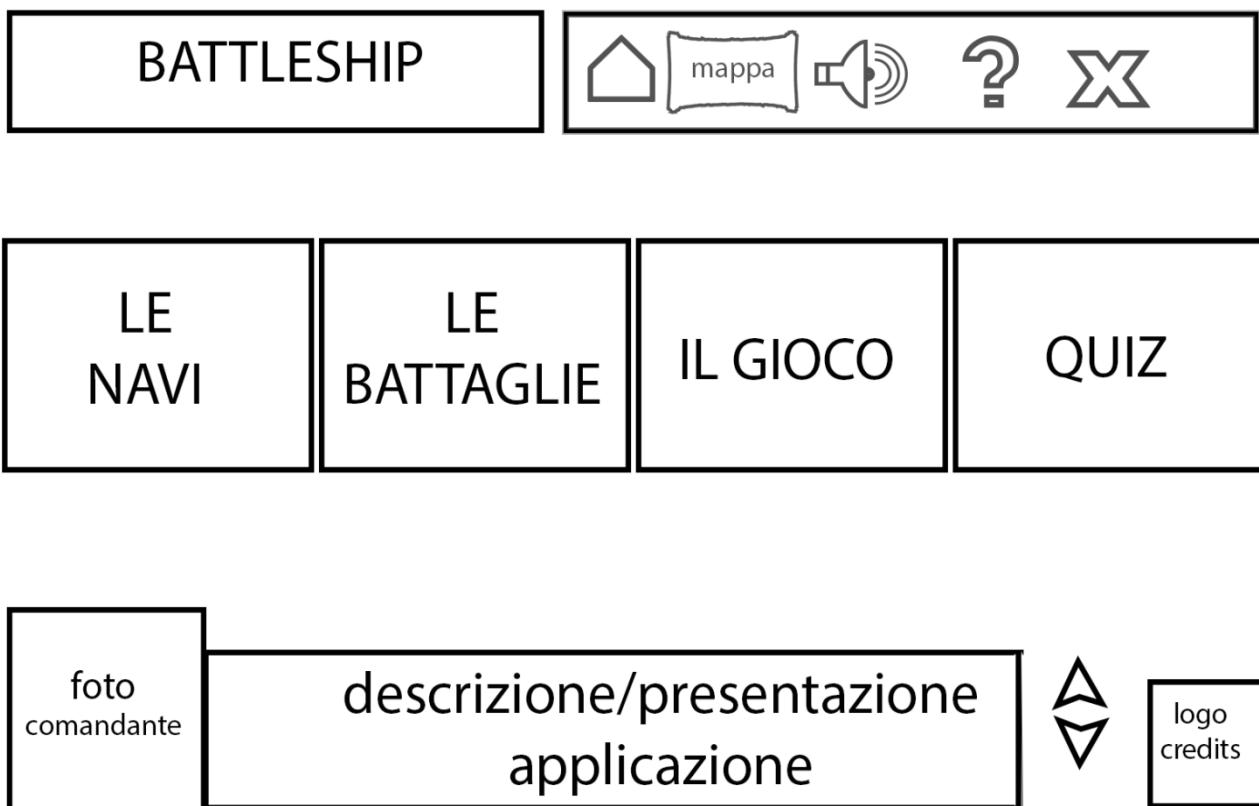
- *Home page*: Collezione di livello superiore eterogenea che raccoglie e consente l'accesso a tutte le altre parti dell'applicazione. La navigazione tra gli oggetti avverrà tramite accesso indicizzato, ovvero attraverso un indice che permetterà all'utenza di poter accedere, scegliendo tra le diverse istanze dell'applicazione.
- *Nave*: Collezione di base omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze di tipo "Nave". La navigazione tra gli oggetti della collezione avverrà tramite accesso tour guidato indicizzato, ovvero attraverso un indice che permetterà all'utenza di poter accedere alle diverse istanze dell'applicazione e in aggiunta, strisciando il dito a destra o sinistra, si potrà passare da un'istanza all'altra.
- *Battaglia*: Collezione di base omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze di tipo "Battaglia". La navigazione tra gli oggetti della collezione avverrà

tramite accesso tour guidato indicizzato, ovvero attraverso un indice che permetterà all'utenza di poter accedere alle diverse istanze dell'applicazione e in aggiunta, strisciando il dito a destra o sinistra, si potrà passare da un'istanza all'altra.

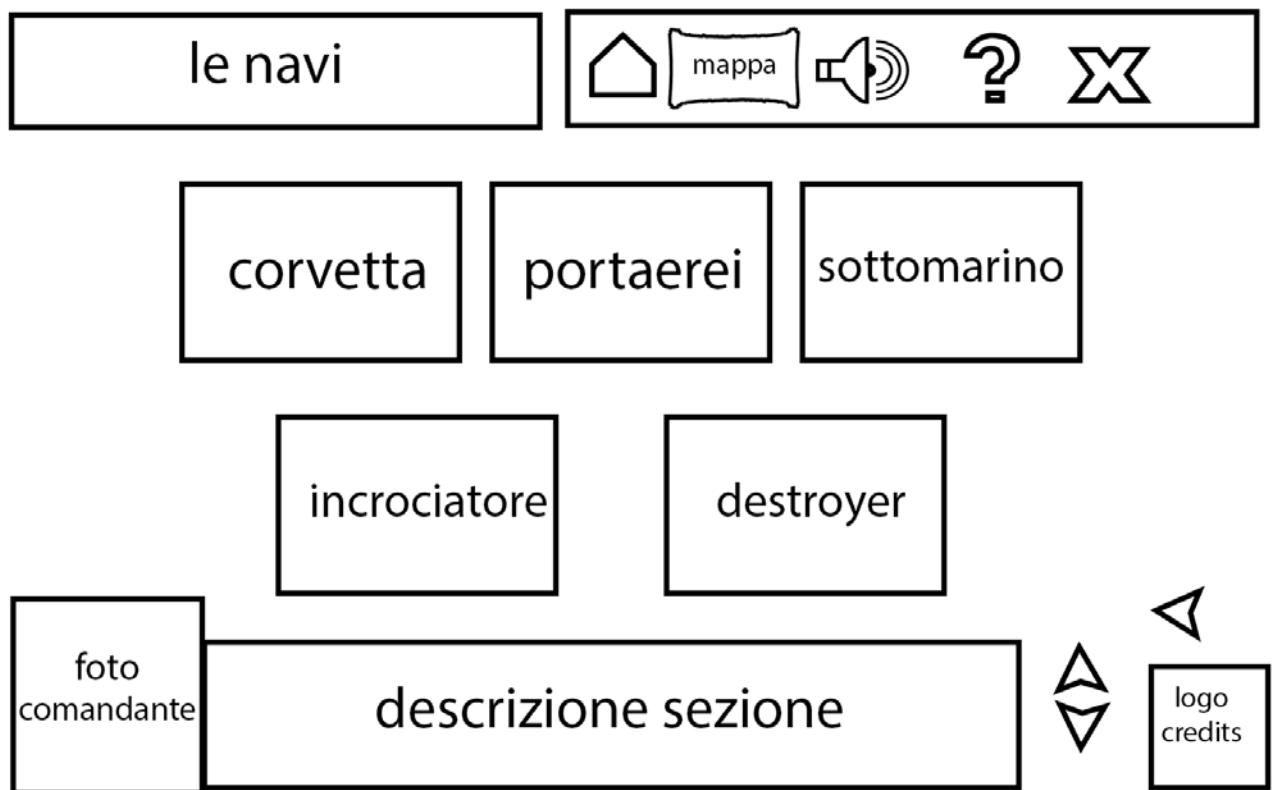
- *Gioco*: Collezione di base omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze di tipo "Gioco". La navigazione tra gli oggetti della collezione avverrà tramite accesso tour guidato indicizzato, ovvero attraverso un indice che permetterà all'utenza di poter accedere alle diverse istanze dell'applicazione e in aggiunta, strisciando il dito a destra o sinistra, si potrà passare da un'istanza all'altra.
- *Quiz*: Collezione di base omogenea che racchiude e consente l'accesso a tutte le istanze di tipo "Quiz". La navigazione tra gli oggetti della collezione avverrà tramite accesso tour guidato.

## 2.7. *Prototipi*

- *Prototipo HOME*



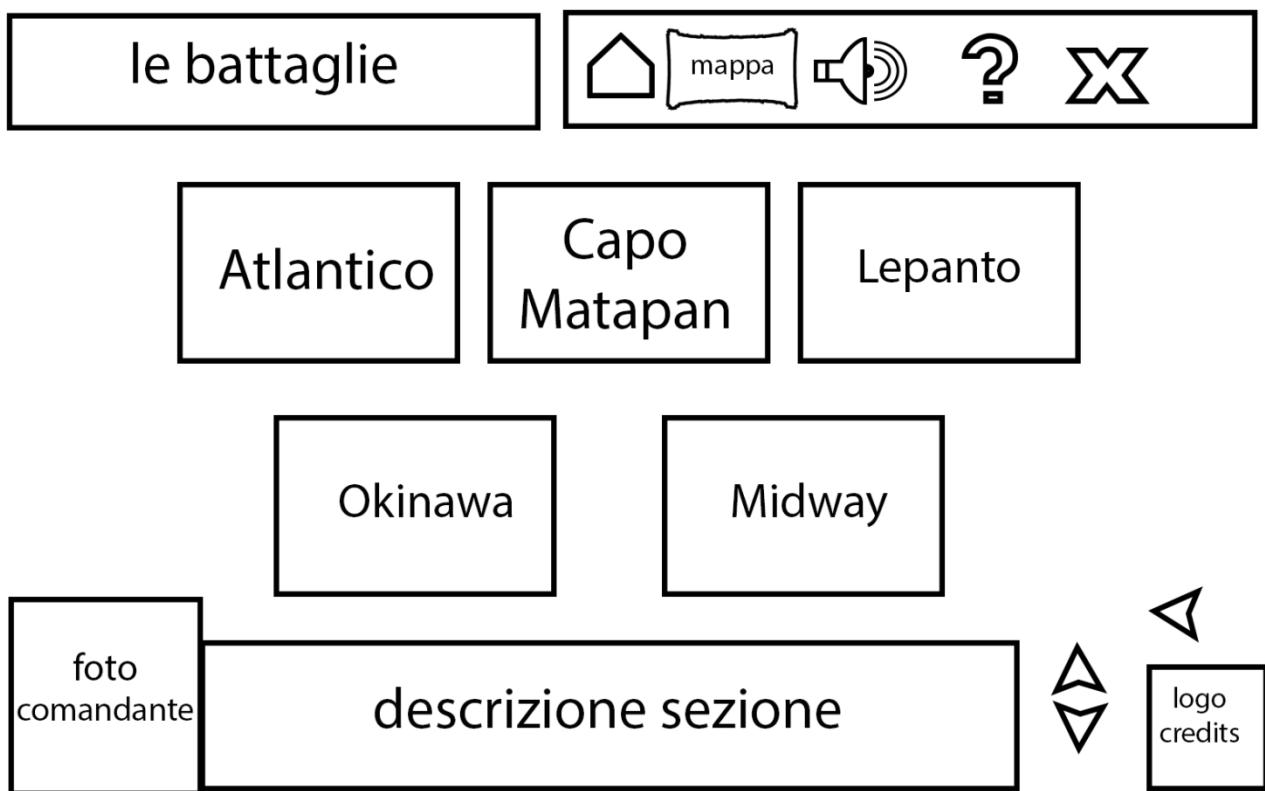
➤ **Prototipo MENÙ NAVI**



➤ **Prototipo NAVE**



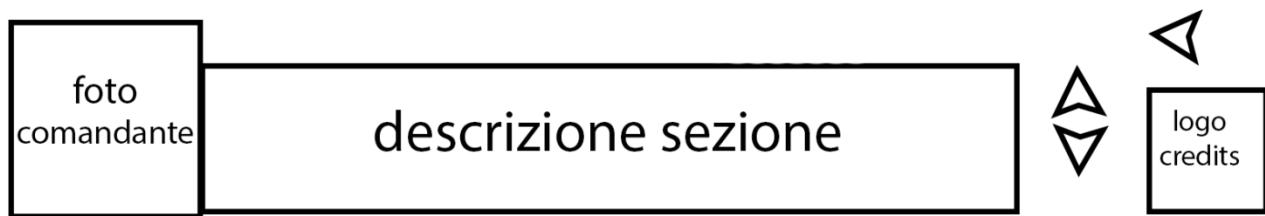
#### ➤ *Prototipo MENÙ BATTAGLIE*



## ➤ *Prototipo BATTAGLIA*



➤ *Prototipo MENU GIOCO*



➤ *Prototipo GIOCO*



➤ *Prototipo QUIZ*



The interface consists of two main sections. The top section is a header bar with a 'quiz' button on the left and five icons on the right: house, map, speaker, question mark, and X. The bottom section is a large rectangular area divided into three horizontal rows. The first row contains a 'domanda' label and a list of three bullet points: 'risposta1', 'risposta2', and 'risposta3'. The second row contains a 'restart quiz' button (oval), a central 'esito' button, and navigation arrows (left, right). The third row contains a 'logo credits' button. Arrows point from the bottom section back to the top header.

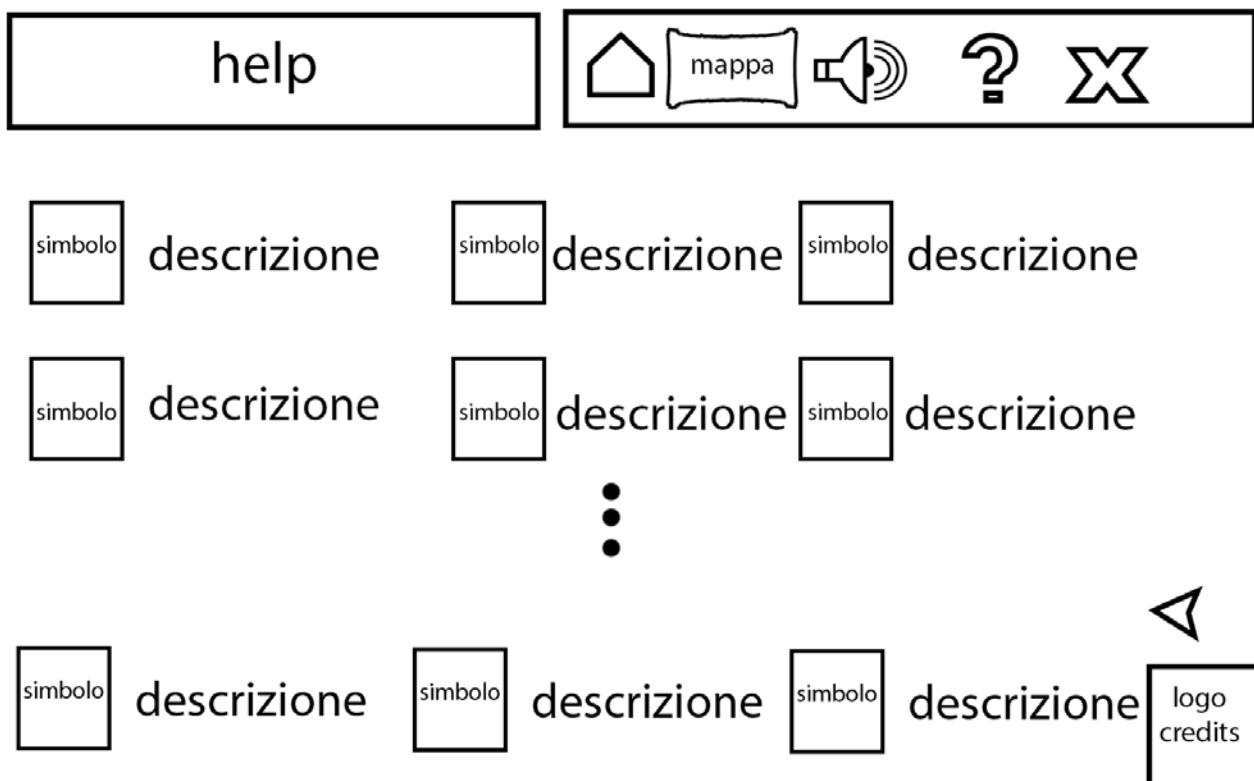
domanda

- risposta1
- risposta2
- risposta3

restart quiz      esito      < >

logo credits

➤ *Prototipo HELP*



The interface features a header bar with a 'help' button on the left and five icons on the right: house, map, speaker, question mark, and X. Below the header is a grid of items. The first row has three items: 'simbolo descrizione', 'simbolo descrizione', and 'simbolo descrizione'. The second row has three items: 'simbolo descrizione', 'simbolo descrizione', and 'simbolo descrizione'. A vertical ellipsis indicates more rows. The third row starts with 'simbolo descrizione', followed by three empty boxes, and ends with a 'logo credits' button. Arrows point from the bottom section back to the top header.

help

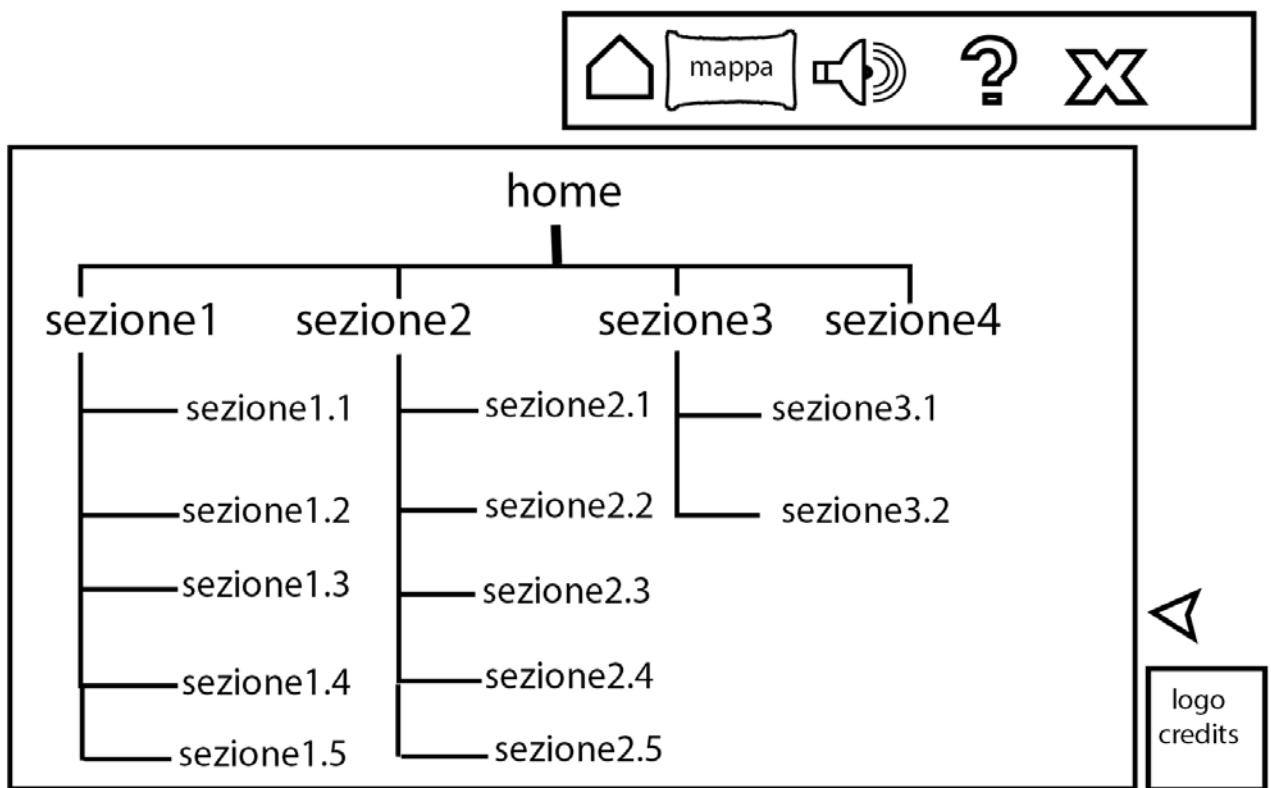
simbolo descrizione    simbolo descrizione    simbolo descrizione

simbolo descrizione    simbolo descrizione    simbolo descrizione

⋮

simbolo descrizione    simbolo descrizione    simbolo descrizione      logo credits

➤ **Prototipo MAPPA**



➤ **Prototipo USCITA**

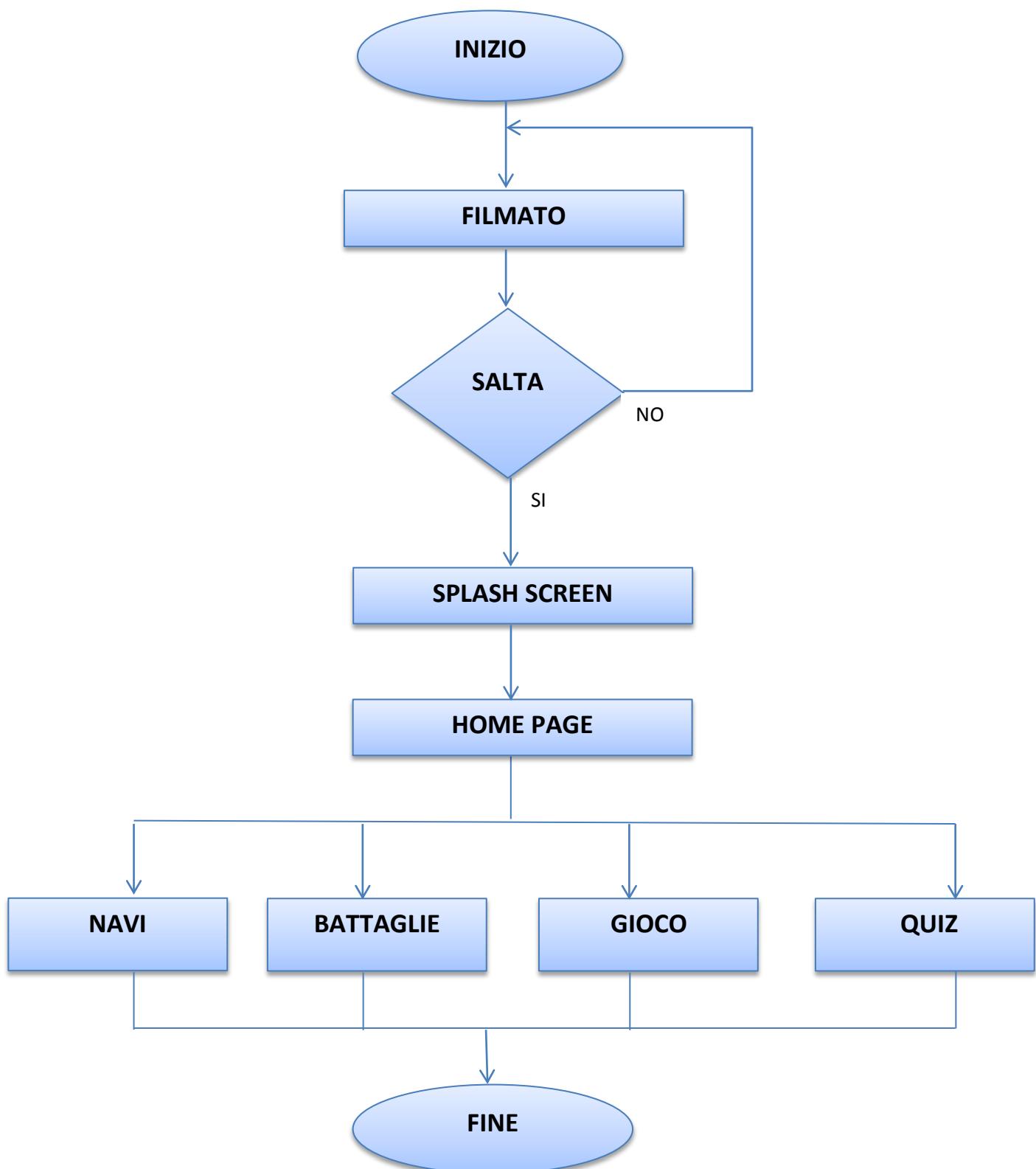
# richiesta uscita

si

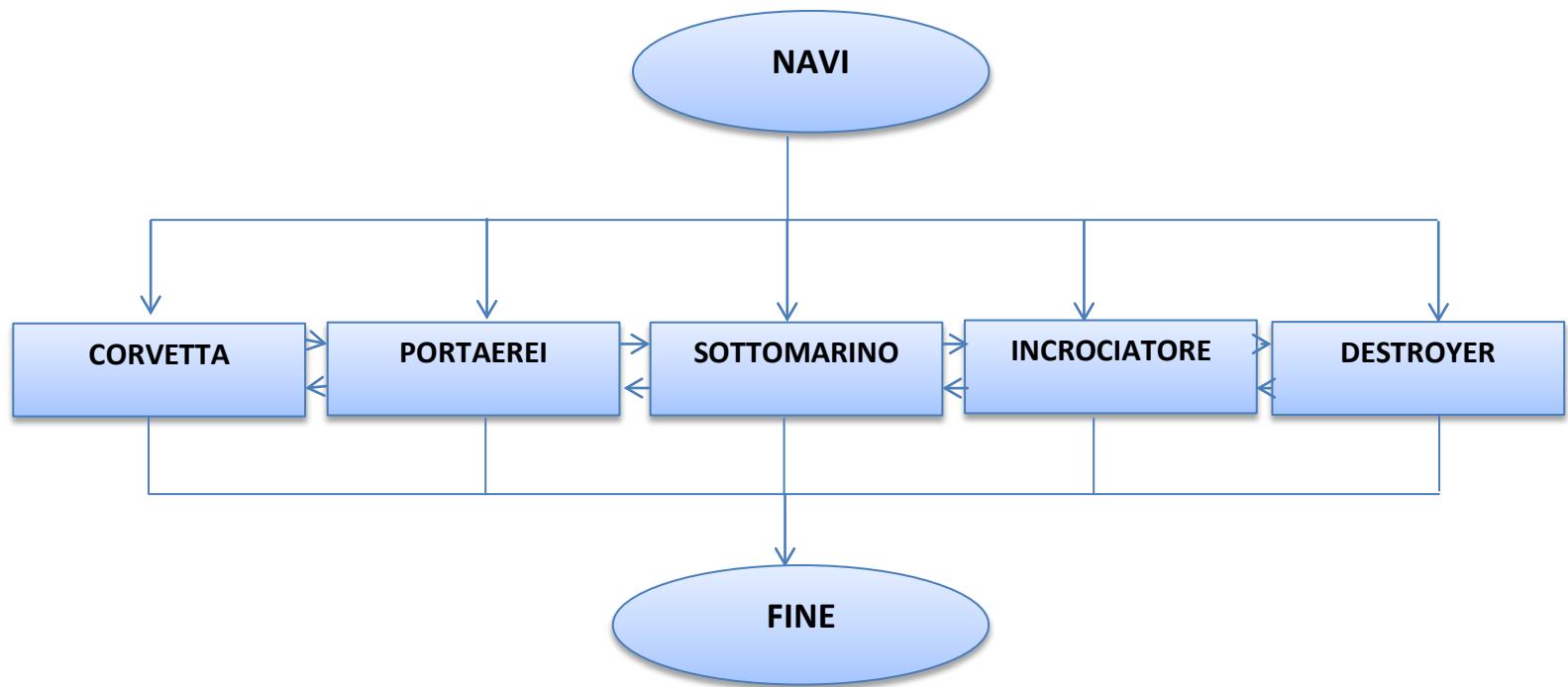
no

## 2.8. Flowchart

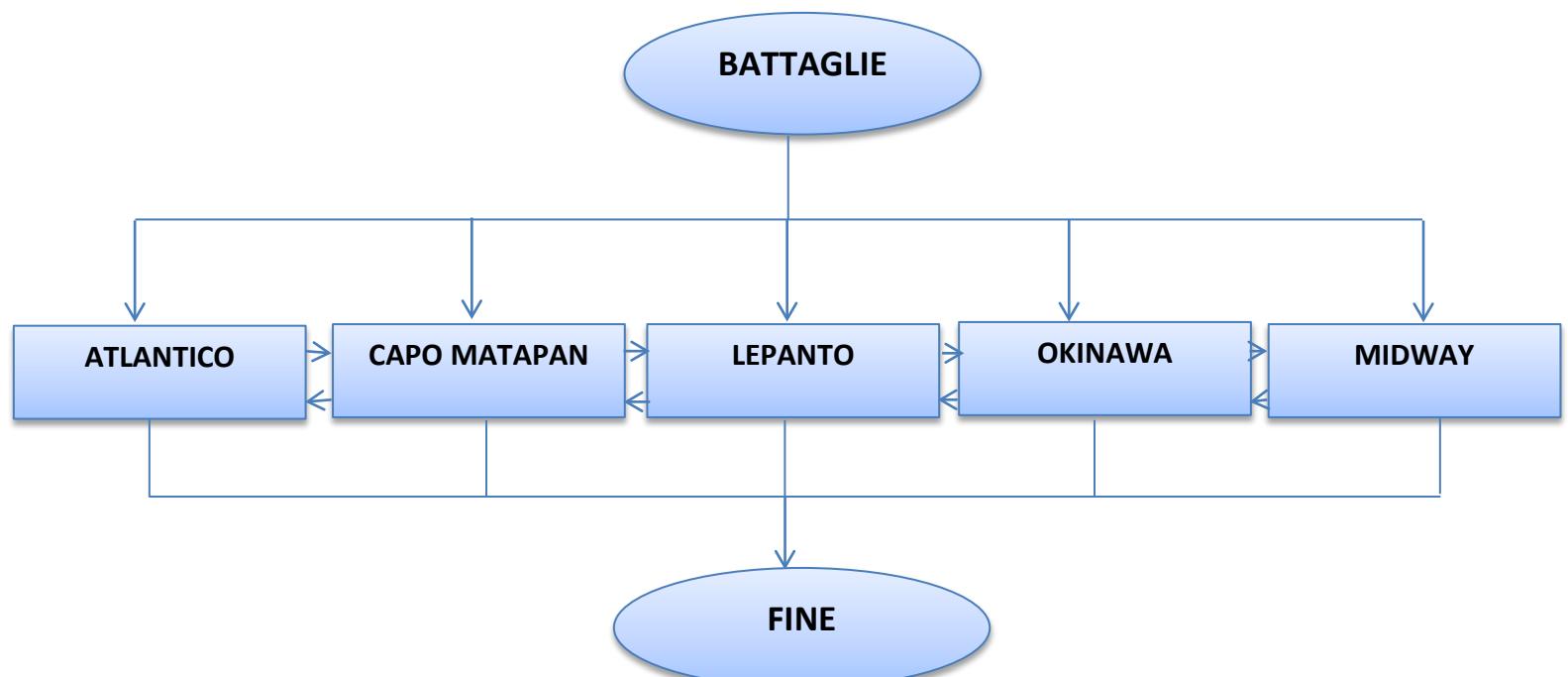
Flowchart di 1° livello: overview della sequenza del programma



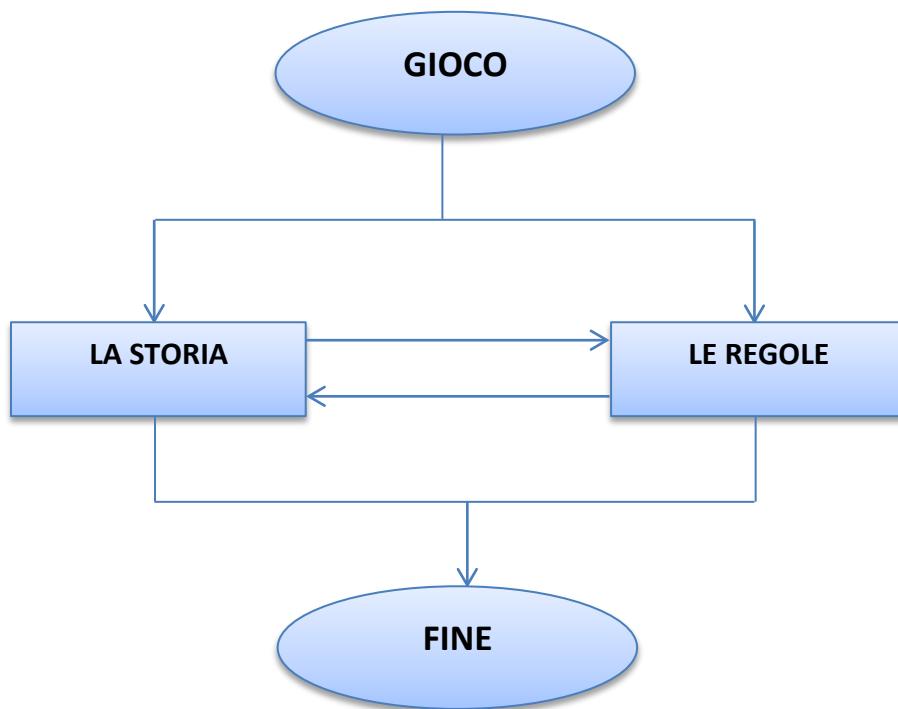
Flowchart di 2° livello per il box Navi:



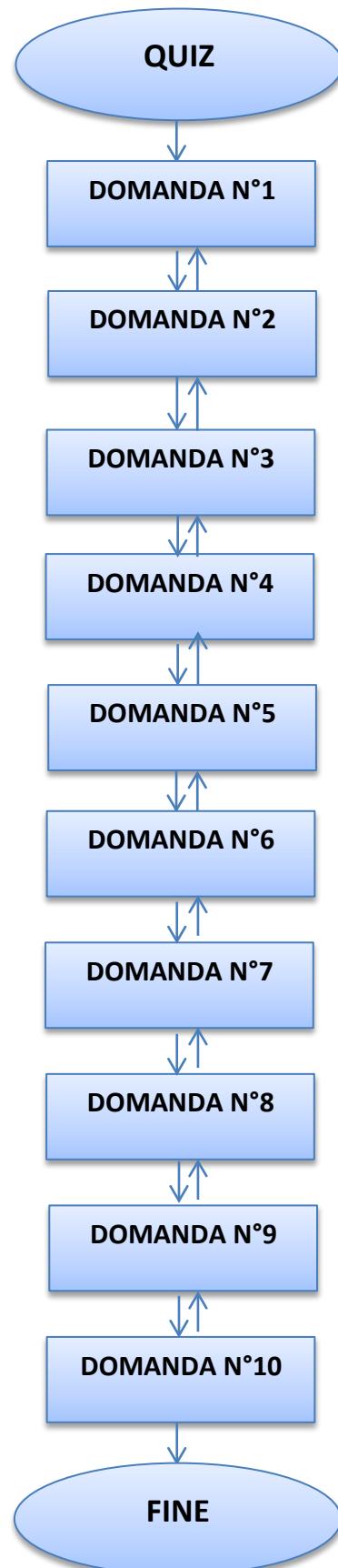
Flowchart di 2° livello per il box Battaglie:



*Flowchart di 2° livello per il box Gioco:*

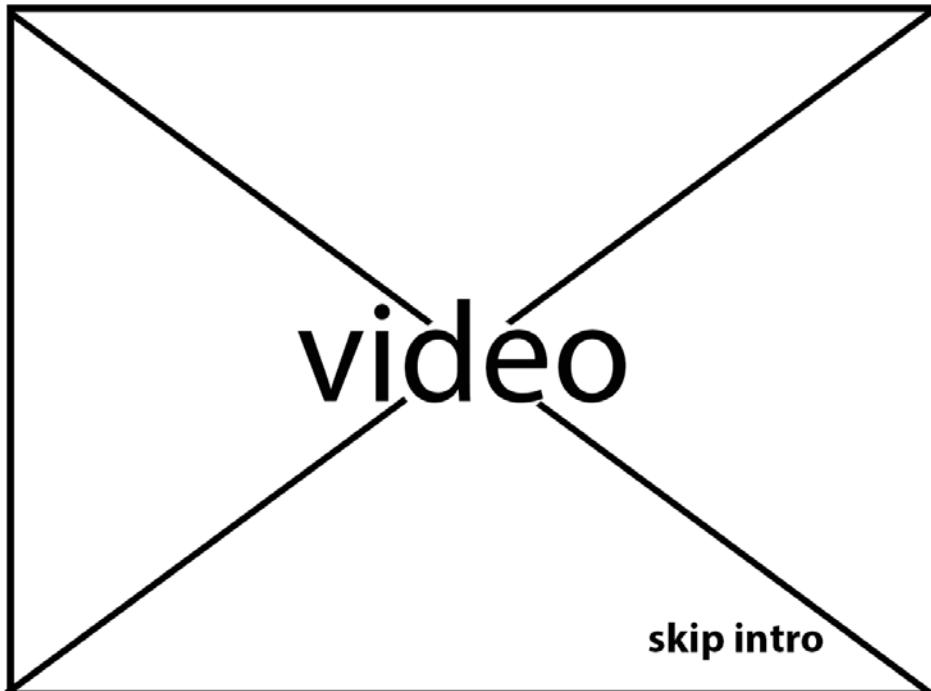


Flowchart di 2° livello per il box Quiz:



## 2.9. Storyboard

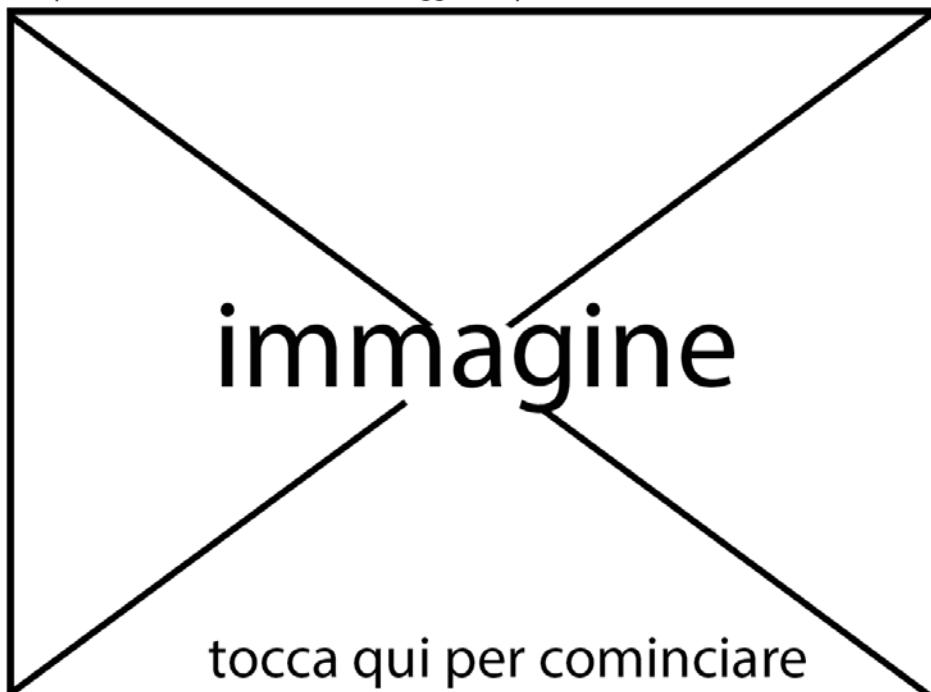
N.INTRO001 Scena:Introduzione Oggetto: Filmato Introduttivo



Informazioni

**Nome Filmato:** Intro  
**Formato:** .flv  
**Dimensioni:** 480 x 800 px  
**Durata:** 00:00:50  
**skip intro ->** Splash001-AS3

N.Splash001 Scena:Introduzione Oggetto: Splash Screen

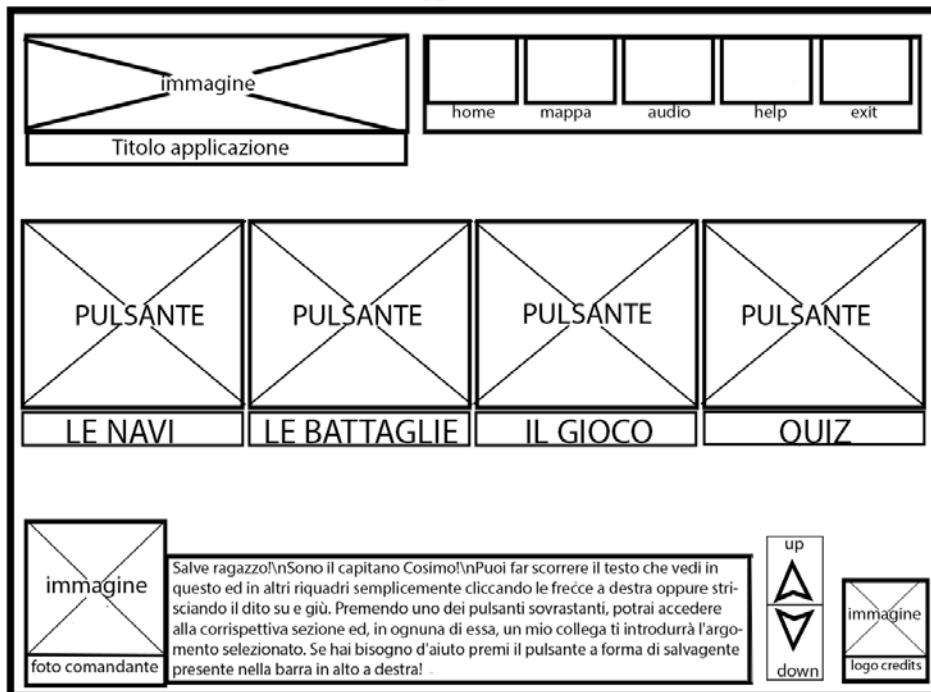


Informazioni

**PULSANTI:**  
**Tocca qui ->** Home001-AS3

N.Home001 Scena: Main

Oggetto: Home



Informazioni

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001-AS3

**PULSANTI MENU HOME:**

Le Navi -> Navi001-AS3

Le Battaglie -> Battaglie001-AS3

Il Gioco -> Gioco001-AS3

Quiz -> Quiz001-AS3

Up -> Scorrimento testo

verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo

verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

**TESTO DESCRIZIONE SEZIONE:**

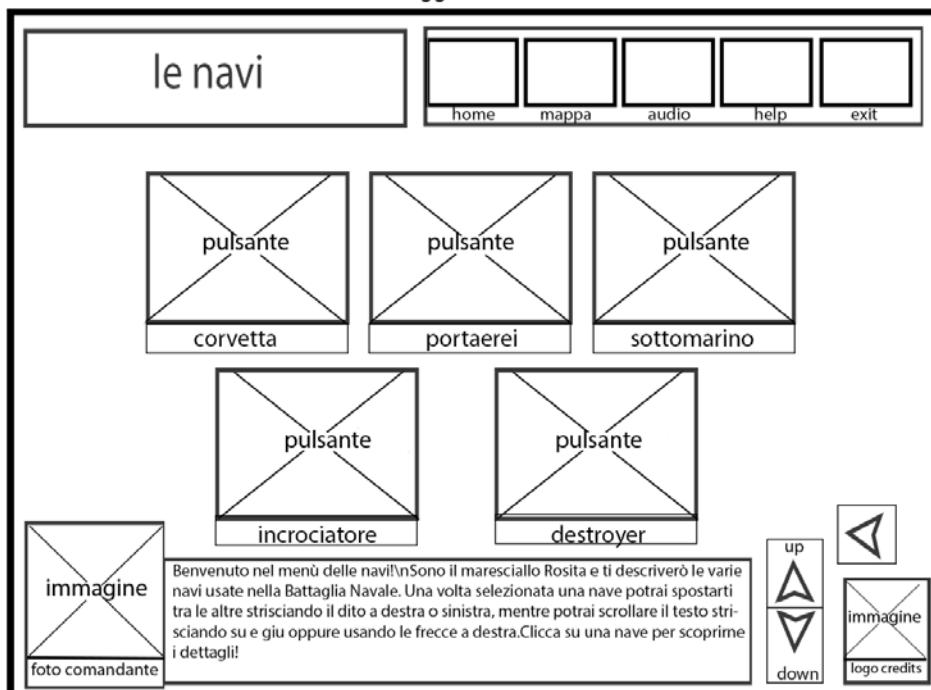
Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Navi001 Scena: Main

Oggetto: Menù Navi



Informazioni

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001-AS3

**PULSANTI MENU NAVI:**

Corvetta -> Nave001-AS3

Portaerei -> Nave002-AS3

Sottomarino -> Nave003-AS3

Incrociatore -> Nave004-AS3

Destroyer -> Nave005-AS3

Up -> Scorrimento testo

verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo

verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata  
dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO DESCRIZIONE SEZIONE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglie001 Scena: Main

Oggetto: Menù Battaglie

le battaglie

home mappa audio help exit

pulsante atlantico capo matapan lepanto

pulsante okinawa midway

immagine foto comandante

Benvenuto nel menù delle battaglie! Sono il pirata Biagio e ti descriverò le battaglie navali principali avvenute nel corso della storia. Una volta selezionata una battaglia potrai spostarti tra le altre strisciando il dito a destra o sinistra, mentre potrai scrollare il testo strisciando su e giù oppure usando le frecce a destra. Clicca su una battaglia per scoprirne i dettagli!

indietro up down immagine logo credits

Informazioni

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001-AS3

**PULSANTI MENU BATTAGLIE**

Atlantico -> Battaglia001-AS3

Capo Matapan -> Battaglia002-AS3

Lepanto -> Battaglia003-AS3

Okinawa -> Battaglia004-AS3

Midway -> Battaglia005-AS3

Up -> Scorrimento testo

verso l'alto-AS3

Down -> Scorrimento testo

verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO DESCRIZIONE SEZIONE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Gioco001 Scena: Main

Oggetto: Menù Gioco

il gioco

home mappa audio help exit

pulsante la storia le regole

immagine foto comandante

Benvenuto nel menù del gioco! Sono il comandante Cosimo e ti descriverò le regole e la storia del gioco di Battaglia Navale. Una volta selezionata una voce potrai spostarti tra le altre strisciando il dito a destra o sinistra, mentre potrai scrollare il testo strisciando su e giù oppure usando le frecce a destra. Clicca sul bottone delle regole o della storia per scoprirne i dettagli!

indietro up down immagine logo credits

Informazioni

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001-AS3

**PULSANTI MENU GIOCO:**

La Storia -> Il Gioco001-AS3

Le Regole -> Il Gioco002-AS3

Up -> Scorrimento testo

verso l'alto-AS3

Down -> Scorrimento testo

verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO DESCRIZIONE SEZIONE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Nave001

Scena: Main

Oggetto: Corvetta

# corvetta

- [home](#)
- [mappa](#)
- [audio](#)
- [help](#)
- [exit](#)

n navi/fine navi
up
down

indietro
immagine
logo credits

pulsante
voce

La corvetta è una piccola nave militare con elevate capacità di manovra e dotata di armamento leggero. In origine le corvette erano delle imbarcazioni a vela e fu la Marina francese ad usare il termine corvetta per indicare delle piccole navi da guerra con due o tre alberi verticali. Quest'ultime erano molto soggette a modifiche da parte dei filibustieri, specialmente per quanto riguarda il posizionamento di alcuni pezzi da caccia.

Nella marina militare francese del XIX secolo si distinguono tre tipi di corvetta a vela:

- la corvette de guerre (corvetta da guerra) caratterizzata da batterie coperte da 20 a 40 bocche da fuoco;
- la corvette aviso (corvetta a viso) caratterizzata dallo stesso numero di cannoni, ma con batterie scoperte in posizione più elevata, tale da poter essere direttamente guidate da un'altra nave o da terra;
- la corvette de charge (corvetta da carico) ha un armamento simile a quella da guerra, ma con dimensioni trasversali maggiori, per poter ospitare un carico di 800 tonnellate, e

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
 Mappa ->Mappa001-AS3  
 Audio -> Attiva/Disattiva  
 Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI CORVETTA:**

Gallery -> visualizza la gallery della nave-AS3  
 Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Sx ->Nave002 -AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
 Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3  
 Colore: Nero

**TESTO NAVE:**

Font: Vani Regular  
 Dimensione: 20 pt  
 Colore: Nero

N.Nave002

Scena: Main

Oggetto: Portaerei

# portaerei

- [home](#)
- [mappa](#)
- [audio](#)
- [help](#)
- [exit](#)

n navi/fine navi
up
down

indietro
immagine
logo credits

pulsante
voce

Una portaerei è una nave da guerra il cui ruolo principale è il trasporto in zona di operazioni, lancio e recupero di aerei, agendo in effetti come una base aerea capace di muoversi in mare. Le portaerei permettono pertanto ad una forza navale di proiettare la propria potenza aerea fino a grandi distanze senza dover dipendere da basi locali per gli aerei.

Le navi portaerei possiedono un ponte piatto, il ponte di volo, che serve da pista di decollo e di atterraggio per aerei. Gli aerei decollano ed atterrano con il vento a sfavore (controvento). Per favorire il decollo degli aerei una portaerei viaggia a massima velocità, per esempio 30 nodi (55 km/h), orientata contro vento, in modo da incrementare la velocità relativa del vento rispetto all'aereo. Stessa cosa per quanto riguarda l'appontaggio: procedendo controvento si riduce la velocità che l'aereo ha rispetto alla nave.

Le portaerei giocarono un ruolo significativo nella seconda guerra mondiale. All'inizio della guerra, con un totale di sette portaerei in attività la Royal Navy aveva un vantaggio

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
 Mappa ->Mappa001-AS3  
 Audio -> Attiva/Disattiva  
 Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI PORTAEREI:**

Gallery -> visualizza la gallery della nave-AS3  
 Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx ->Nave001 -AS3

Strisciatura Sx ->Nave003 -AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
 Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3  
 Colore: Nero

**TESTO NAVE:**

Font: Vani Regular  
 Dimensione: 20 pt  
 Colore: Nero

N.Nave003

Scena: Main

Oggetto: Sottomarino

**sottomarino**

home mappa audio help exit

n navi/fine navi

**pulsante**



gallery

**pulsante**



voce

Il sottomarino è un mezzo navale progettato per operare principalmente in immersione e questa caratteristica lo distingue dal sommergibile di cui costituisce un'evoluzione. Un sottomarino può essere impiegato per scopi militari, scientifici e di soccorso, i diversi ambiti d'impiego ne determinano le caratteristiche.

Nel linguaggio marinaresco i termini sottomarino e sommersibile individuano due differenti tipologie di unità. Il termine sottomarino si riferisce propriamente alle unità ottimizzate a navigare e combattere in immersione piuttosto che in superficie e si applica a tutte le unità moderne, mentre il termine sommersibile si riferisce invece a mezzi navali che presentano prestazioni in immersione (in particolare la velocità) inferiori rispetto a quelle in emersione.

Lo sviluppo tecnologico dei battelli subacquei presenta varie similitudini con quello che molto più tardi avrebbe interessato gli aeroplani. I primi studi teorici sulla costruzione di un sommersibile risalgono al 1680, quando Giovanni Alfonso Borelli illustrò per la prima volta la possibilità della

up



down

indietro



immagine



logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -&gt; Home001-AS3

Mappa -&gt; Mappa001-AS3

Audio -&gt; Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -&gt; Help001-AS3

Exit -&gt; Exit001 -AS3

**PULSANTI SOTTOMARINO:**

Gallery -&gt; visualizza la gallery della nave-AS3

Voce-&gt; attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -&gt; Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-&gt; Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -&gt; Credits001-AS3

Indietro -&gt; permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx -&gt; Nave002-AS3

Strisciatura Sx -&gt; Nave004-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO NAVE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Nave004

Scena: Main

Oggetto: Incrociatore

**incrociatore**

home mappa audio help exit

n navi/fine navi

**pulsante**



gallery

**pulsante**



voce

Nella terminologia militare moderna un incrociatore è una grande nave da guerra in grado di ingaggiare bersagli multipli simultaneamente. Storicamente era considerata la più piccola nave capace di azioni indipendenti — a differenza del cacciatorpediniere che di solito richiede l'assistenza esterna di navi appoggio — ma nell'accezione moderna questa differenza è scomparsa.

Il termine "incrociatore" è un'invenzione della metà del XIX secolo. Nell'epoca delle navi a vela le fregate erano navi piccole, veloci, a lungo raggio d'azione, leggermente armate ed utilizzate per missioni di esplorazione e per consegnare messaggi. La maggioranza delle flotte da guerra erano composte dai più lenti e grossi vascelli che ci si aspettava affrontassero i combattimenti che le fregate dovevano evitare.

Per molti anni gli incrociatori colmarono la nicchia tra le navi molto leggere come le torpedinieri e le navi che dovevano prendere parte al combattimento tra flotte, successivamente indicate come corazzate. Gli incrociatori erano

up

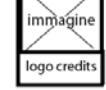


down

indietro



immagine



logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -&gt; Home001-AS3

Mappa -&gt; Mappa001-AS3

Audio -&gt; Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -&gt; Help001-AS3

Exit -&gt; Exit001 -AS3

**PULSANTI INCROCIATORE:**

Gallery -&gt; visualizza la gallery della nave-AS3

Voce-&gt; attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -&gt; Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-&gt; Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -&gt; Credits001-AS3

Indietro -&gt; permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx -&gt; Nave003-AS3

Strisciatura Sx -&gt; Nave005 -AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO NAVE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Nave005

Scena: Main

Oggetto: Destroyer

# destroyer

home mappa audio help exit

**pulsante**



gallery

**pulsante**



voce

n navi/fine navi

Un cacciatorpediniere (in inglese destroyer) è una nave da guerra veloce e manovrabile, dotata di grande autonomia, progettata per scortare vaselli di grandi dimensioni in una flotta o gruppo di battaglia e difenderli contro attaccanti più piccoli ed a corto raggio d'azione.

Le marine del mondo riconobbero il bisogno di un'arma difensiva e svilupparono il "cacciatorpediniere". L'idea base era di avere uno schermo di navi veloci armate con cannoni.

Nella prima parte del XX secolo i cacciatorpediniere crebbero in forza ed efficacia ed anche tecnologicamente introducendo, ad esempio, la propulsione a turbina, ed i bruciatori a petrolio piuttosto che carbone.

La costruzione del cacciatorpediniere continuò anche nel periodo tra le due guerre mondiali.

L'armamento principale è costituito da artiglierie e siluri; l'armamento accessorio da bombe antisommergibili, torpedini da rimorchio, apparecchi fumogeni, e, occasionalmente, da torpedini da blocco.

up



down

indietro



immagine



logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI DESTROYER:**

Gallery -> visualizza la gallery della nave-AS3

Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx -> Nave004-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO NAVE:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglia001 Scena: Main

Oggetto: Atlantico

# atlantico

home mappa audio help exit

**pulsante**



video

**pulsante**



voce

n° battaglia/totale battaglie

La battaglia dell'Atlantico, termine coniato nel 1941 dal primo ministro del Regno Unito Winston Churchill, fu la campagna militare navale ed aerea che si protrasse più a lungo e con maggiore continuità di tutta la seconda guerra mondiale.

All'inizio della guerra la Kriegsmarine impiegò unità di superficie e sottomarine al fine di limitare il flusso di approvvigionamenti, provenienti dagli Stati Uniti, alla Gran Bretagna e successivamente all'Unione Sovietica attraverso i convogli che attraversavano l'Atlantico, scortati da navi britanniche, canadesi e dopo il 7 dicembre 1941 anche statunitensi; dopo l'entrata in guerra dell'Italia alle unità sottomarine tedesche si unirono anche alcuni sommergibili della Regia Marina.

Le parti in conflitto erano consapevoli dell'importanza della battaglia dell'Atlantico per le sorti della guerra in Europa; il Regno Unito, memore del ruolo giocato dalla guerra sottomarina indiscriminata condotta dalla marina

up



down

indietro



immagine



logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI ATLANTICO:**

Video -> visualizza il video della battaglia-AS3

Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Sx -> Battaglia002-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO BATTAGLIA:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglia002 Scena: Main

Oggetto: Capo Matapan

# capo matapan

home mappa audio help exit

n° battaglia/totale battaglie

pulsante video

pulsante voce

Durante la seconda guerra mondiale, tra il 28 ed il 29 marzo 1941 nelle acque a sud del Peloponneso, fra l'isolotto di Gaudio e Capo Matapan, tra una squadra navale della Regia Marina italiana sotto il comando dell'ammiraglio di squadra Angelo Iachino, e la Mediterranean Fleet britannica (comprendente anche alcune unità australiane) dell'ammiraglio Andrew Cunningham fu combattuta la famosa battaglia di capo Matapan. La battaglia in sé si compone di due scontri distinti: uno combattuto nei pressi dell'isolotto di Gaudio tra la mattina ed il pomeriggio del 28 marzo, ed un secondo al largo di capo Matapan nella notte tra il 28 ed il 29 marzo. Purtroppo, nonostante il valore dei nostri marinai, tra i quali si ebbero più di 3000 morti, lo scontro fu sfavorevole alle forze italiane, che subirono la perdita dei tre incrociatori Fiume, Pola e Zara e il danneggiamento della corazzata Vittorio Veneto. Poiché gli inglesi si trovarono nelle acque greche ad attendere la flotta italiana, dimostrando così di conoscere in an-

up ▲  
down ▼

indietro ←

immagine ✎  
logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI CAPO MATAPAN:**

Video -> visualizza il video della battaglia-AS3

Voce -> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down -> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx -> Battaglia001-AS3

Strisciatura Sx -> Battaglia003-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO BATTAGLIA:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglia003 Scena: Main

Oggetto: Lepanto

# lepan

home mappa audio help exit

n° battaglia/totale battaglie

pulsante video

pulsante voce

La Battaglia di Lepanto, svolta il 7 ottobre del 1571, è uno degli episodi più importanti della guerra di Cipro che vede contrapposte le forze cattoliche e quelle del regno ottomano. La guerra scoppia a causa dell'occupazione ottomana dell'isola di Cipro, allora dominata da La Repubblica di Venezia. I turchi si sentono in qualche modo autorizzati a appropriarsi dell'isola per bloccare gli scali navali da cui partono i pirati che depredano le navi dirette a Costantinopoli. Secondo i turchi, la loro occupazione sarebbe ulteriormente legittimata dall'ottima accoglienza dei ciprioti, stanchi dell'eccessiva ingerenza veneziana. La questione di Cipro rientra però in un contesto più ampio, caratterizzato dallo scontro tra Occidente e Oriente per il dominio del Mediterraneo. L'espansionismo turco preoccupa molto i regni occidentali, e in particolare la Spagna. Così papa Pio V decide di approfittare della situazione per creare una Lega Santa, e riunire le forze cattoliche ormai divise intorno al vecchio spirito di crociata contro gli infedeli. Dopo la

up ▲  
down ▼

indietro ←

immagine ✎  
logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI LEPAUTO:**

Video -> visualizza il video della battaglia-AS3

Voce -> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down -> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx -> Battaglia002-AS3

Strisciatura Sx -> Battaglia004-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO BATTAGLIA:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglia004 Scena: Main

Oggetto: Okinawa

# okinawa

home mappa audio help exit

 pulsante
video

 pulsante
voce

n° battaglia/totale battaglie

La battaglia di Okinawa è uno degli scontri più cruenti avvenuto durante la guerra del Pacifico, dal marzo al giugno 1945, coinvolgendo sia le forze navali sia quelle terrestri. Dopo aver occupato le Filippine centrali e l'isola di Iwo Jima, le forze statunitensi intrapresero la conquista di Okinawa, a 350 miglia dall'isola giapponese del Kyushu. L'invasione incontrò una tenacissima resistenza; Okinawa aveva grandissima importanza strategica, poiché, oltre a essere molto vicina alle isole centrali del Giappone, fiancheggiava le linee di comunicazione giapponesi con la zona di Shanghai, dove erano situati numerosi ancoraggi e aeroporti. L'esercito giapponese aveva nell'isola oltre 80.000 soldati, cui se ne aggiungevano circa 40.000 arruolati fra la popolazione. La resistenza fu resa più efficace con sbarramenti trasversali nella metà meridionale dell'isola, che è popolosa e coltivata, mentre la parte settentrionale è montuosa e accidentata. Il 18 marzo 1945 ebbero inizio le azioni preli-

 up
 down
indietro
 immagine
 logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI OKINAWA:**

Video -> visualizza il video della battaglia-AS3

Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx ->Battaglia003-AS3

Strisciatura Sx ->Battaglia005-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO BATTAGLIA:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Battaglia005 Scena: Main

Oggetto: Midway

# midway

home mappa audio help exit

 pulsante
video

 pulsante
voce

n° battaglia/totale battaglie

La battaglia di Okinawa è uno degli scontri più cruenti avvenuto durante la guerra del Pacifico, dal marzo al giugno 1945, coinvolgendo sia le forze navali sia quelle terrestri. Dopo aver occupato le Filippine centrali e l'isola di Iwo Jima, le forze statunitensi intrapresero la conquista di Okinawa, a 350 miglia dall'isola giapponese del Kyushu. L'invasione incontrò una tenacissima resistenza; Okinawa aveva grandissima importanza strategica, poiché, oltre a essere molto vicina alle isole centrali del Giappone, fiancheggiava le linee di comunicazione giapponesi con la zona di Shanghai, dove erano situati numerosi ancoraggi e aeroporti. L'esercito giapponese aveva nell'isola oltre 80.000 soldati, cui se ne aggiungevano circa 40.000 arruolati fra la popolazione. La resistenza fu resa più efficace con sbarramenti trasversali nella metà meridionale dell'isola, che è popolosa e coltivata, mentre la parte settentrionale è montuosa e accidentata. Il 18 marzo 1945 ebbero inizio le azioni preli-

 up
 down
indietro
 immagine
 logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI MIDWAY:**

Video -> visualizza il video della battaglia-AS3

Voce-> attiva/disattiva la riproduzione vocale del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx ->Battaglia004-AS3

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO BATTAGLIA:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.II Gioco001 Scena: Main

Oggetto: La Storia

# la storia

**home** **mappa** **audio** **help** **exit**

**pulsante**  
voce

Secondo Whitehill, il gioco di Battleship, il conosciuto gioco di carta e matita è stato inizialmente prodotto come gioco commerciale nel 1930. I giochi in "stile Battleship" furono pubblicati sotto i nomi di Bordata - Il Gioco di Strategia Navale, Combattimento - Il Gioco di Battleship, e Salvo. Egli indica che il gioco di Salvo "nacque da dei soldati in Russia" proprio dopo la Prima Guerra Mondiale.  
Partlett (Oxford History of Board Games, 1999, pagina 360) indica che origini antecedenti potrebbero essere quelle del gioco militare della Prima Guerra Mondiale francese L'Attaque. Quando il gioco si evolse e venne pubblicato in Inghilterra, venne aggiunta una varietà aerea. Egli indica anche che il gioco è in relazione con Stratego, un altro dei Classic American Games di Whitehill.  
Sia come sia, dal 1970 (forse anche prima) se qualcuno voleva giocare a Battleship, ma non voleva disegnare una griglia su un foglio bianco, potevano comprare un foglio preparato per il gioco. Un pacco di questi fogli sono stati donati per collezione nel 1980. Ogni foglio è lungo 17.5cm

**up**  
**down**  
**indietro**  
**immagine**  
**logo credits**

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI LA STORIA:**

Voce-> attiva/disattiva  
la riproduzione vocale  
del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo  
verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo  
verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare  
alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Sx ->Il Gioco002

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata  
dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO GIOCO:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.II Gioco002 Scena: Main

Oggetto: Le Regole

# le regole

**home** **mappa** **audio** **help** **exit**

**pulsante**  
voce

Per giocare a battaglia navale occorrono quattro tabelle (due per giocatore), tutte di uguali dimensioni (per esempio 10x10 o un'altra dimensione concordata dai giocatori). I quadretti della tabella sono identificati da coppie di coordinate, corrispondenti a riga e colonna; tradizionalmente si usano lettere per le righe e numeri per le colonne (perciò le celle sono "A-1", "B-6", e così via).  
All'inizio, i giocatori devono "posizionare le proprie navi" segnandole su una delle loro due griglie (che terranno nascosta all'avversario per tutta la durata del gioco). Una "nave" occupa un certo numero di quadretti adiacenti in linea retta (orizzontale o verticale) sulla tabella. Due navi non possono toccarsi. I giocatori si accordano preliminarmente su quante navi disporre e di quali dimensioni. Si può notare che molti giocatori utilizzano (anche non sempre in modo consistente) una particolare terminologia per riferirsi alle navi delle varie dimensioni; per esempio un sottomarino è di solito una nave di dimensione 1, e le navi di lunghezza superiore sono incrociatori, portaerei e così via.

**up**  
**down**  
**indietro**  
**immagine**  
**logo credits**

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva  
Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI LE REGOLE:**

Voce-> attiva/disattiva  
la riproduzione vocale  
del testo-AS3

Up -> Scorrimento testo  
verso l'alto-AS3

Down-> Scorrimento testo  
verso il basso-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare  
alla sezione precedente-AS3

Strisciatura Dx ->Il Gioco001

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata  
dinamicamente -AS3

Colore: Nero

**TESTO GIOCO:**

Font: Vani Regular

Dimensione: 20 pt

Colore: Nero

N.Qui001

Scena: Main

Oggetto: Domanda1

**Quiz**

home mappa audio help exit

1-La battaglia di Capo Matapan venne combattuta tra inglesi e italiani nel corso di quale guerra?

R1  Prima Guera Mondiale  
R2  Seconda Guerra Mondiale  
R3  Prima Guerra D'Indipendenza

indietro domsucc

domprec domsucce

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA1:**

R1 -> seleziona la

prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la

seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la

terza risposta-AS3

Domsucc -> Quiz002-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Qui002

Scena: Main

Oggetto: Domanda2

**Quiz**

home mappa audio help exit

2-Nella famosa battaglia di Lepanto del 1571 la flotta cristiana quale flotta sconfisse?

R1  Turca  
R2  Anglicana  
R3  Greca

indietro domprec domsucce

domprec domsucce

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA2:**

R1 -> seleziona la

prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la

seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la

terza risposta-AS3

Dompref -> Quiz001-AS3

Domsucc -> Quiz003-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Qui003

Scena: Main

Oggetto: Domanda3

**Quiz**

home mappa audio help exit

3- Quante portaerei furono affondate durante la battaglia di Midway?

R1  Tre  
R2  Quattro  
R3  Cinque

indietro domprec domsucc

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
Mappa -> Mappa001-AS3  
Audio -> Attiva/Disattiva  
Audio-AS3  
Help -> Help001-AS3  
Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA3:**

R1 -> seleziona la  
prima risposta-AS3  
R2 -> seleziona la  
seconda risposta-AS3  
R3 -> seleziona la  
terza risposta-AS3  
Domprec -> Quiz002-AS3  
Domsucc -> Quiz004-AS3  
Logo Credits -> Credits001-AS3  
Indietro -> permette di tornare  
alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata  
dinamicamente -AS3  
Colore: Nero

N.Qui004

Scena: Main

Oggetto: Domanda4

**Quiz**

home mappa audio help exit

4-Quanti tipi di corvetta si distinguono nella marina militare francese del XIX  
secolo?

R1  Cinque  
R2  Sette  
R3  Tre

indietro domprec domsucc

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
Mappa -> Mappa001-AS3  
Audio -> Attiva/Disattiva  
Audio-AS3  
Help -> Help001-AS3  
Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA4:**

R1 -> seleziona la  
prima risposta-AS3  
R2 -> seleziona la  
seconda risposta-AS3  
R3 -> seleziona la  
terza risposta-AS3  
Domprec -> Quiz003-AS3  
Domsucc -> Qiuz005-AS3  
Logo Credits -> Credits001-AS3  
Indietro -> permette di tornare  
alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata  
dinamicamente -AS3  
Colore: Nero

N.Qui005

Scena: Main

Oggetto: Domanda5

**Quiz**

home mappa audio help exit

5-Da quali scafi e' composto il sottomarino?

R1  Scafo esterno e interno  
R2  Scafo superiore e inferiore  
R3  Scafo semplice e doppio

indietro domprec domsucc

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
Mappa -> Mappa001-AS3  
Audio -> Attiva/Disattiva  
Help -> Help001-AS3  
Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA5:**

R1 -> seleziona la prima risposta-AS3  
R2 -> seleziona la seconda risposta-AS3  
R3 -> seleziona la terza risposta-AS3  
Domprec -> Quiz004-AS3  
Domsucc -> Qiuz006-AS3  
Logo Credits -> Credits001-AS3  
Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3  
Colore: Nero

N.Qui006

Scena: Main

Oggetto: Domanda6

**Quiz**

home mappa audio help exit

6-Durante quale guerra e' avvenuta la battaglia di Okinawa?

R1  Guerra dell'Atlantico  
R2  Guerra del Pacifico  
R3  Guerra del Golfo

domprec domsucc

immagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3  
Mappa -> Mappa001-AS3  
Audio -> Attiva/Disattiva  
Help -> Help001-AS3  
Exit -> Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA6:**

R1 -> seleziona la prima risposta-AS3  
R2 -> seleziona la seconda risposta-AS3  
R3 -> seleziona la terza risposta-AS3  
Domprec -> Quiz005-AS3  
Domsucc -> Qiuz007-AS3  
Logo Credits -> Credits001-AS3  
Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret  
Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3  
Colore: Nero

N.Qui007 Scena: Main Oggetto: Domanda7

**Quiz**

home mappa audio help exit

7-Come si chiama il tipo di incrociatore più limitato?

R1  incrociatore leggero  
R2  incrociatore missilistico  
R3  incrociatore ausiliario

indietro domprec domsucc

immagine logo credits

**TESTO QUIZ:**  
Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA7:**

R1 -> seleziona la prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la terza risposta-AS3

Domprec -> Quiz006-AS3

Domsucc ->Qiu008-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Qui008 Scena: Main Oggetto: Domanda8

**Quiz**

home mappa audio help exit

8-Qual e' la battaglia che si protrasse piu' a lungo durante la Seconda Guerra Mondiale?

R1  Battaglia della Baia dell'imperatrice Augusta  
R2  Battaglia dell'Atlantico  
R3  Battaglia di Ushant

indietro domprec domsucc

immagine logo credits

**TESTO QUIZ:**  
Font: Top Secret Without Lines  
Dimensione: 18pt  
Colore: Bianco  
Verde (Risposta esatta)  
Rosso(Risposta errata)

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA8:**

R1 -> seleziona la prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la terza risposta-AS3

Domprec -> Quiz007-AS3

Domsucc ->Qiu009-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Qui009

Scena: Main

Oggetto: Domanda9

**Quiz**

home mappa audio help exit

9-In quale anno si svolse la battaglia delle Midway?

R1  1942  
R2  1935  
R3  1957

indietro domprec domsucc

...  

imagine logo credits

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001

**PULSANTI DOMANDA9:**

R1 -> seleziona la

prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la

seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la

terza risposta-AS3

Domprec -> Quiz008-AS3

Domsucc ->Qiu010-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Qui010

Scena: Main

Oggetto: Domanda10

**Quiz**

home mappa audio help exit

10-Quale principio fisico si sfrutta durante le operazioni di emersione e immersione di un sottomarino?

R1  Principio di Pascal  
R2  Principio di Stavino  
R3  Principio di Archimede

indietro domprec

restart quiz Esito

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

**PULSANTI DOMANDA10:**

R1 -> seleziona la

prima risposta-AS3

R2 -> seleziona la

seconda risposta-AS3

R3 -> seleziona la

terza risposta-AS3

Domprec -> Quiz009-AS3

Esito -> (Conferma le risposte)

->Esito001

RestartQuiz -> Quiz001-AS3  
(appare dopo aver confermato le risposte)

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare

alla sezione precedente-AS3

**TESTO QUIZ:**

Font: Top Secret Without Lines

Dimensione: 18pt

Colore: Bianco

Verde (Risposta esatta)

Rosso(Risposta errata)

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata

dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Esito001

Scena: Main

Oggetto: Esito

## RISULTATI

Risposte esatte:n risposte /10  
Risposte errate:n risposte/10



### PULSANTI ESITO

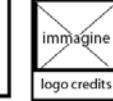
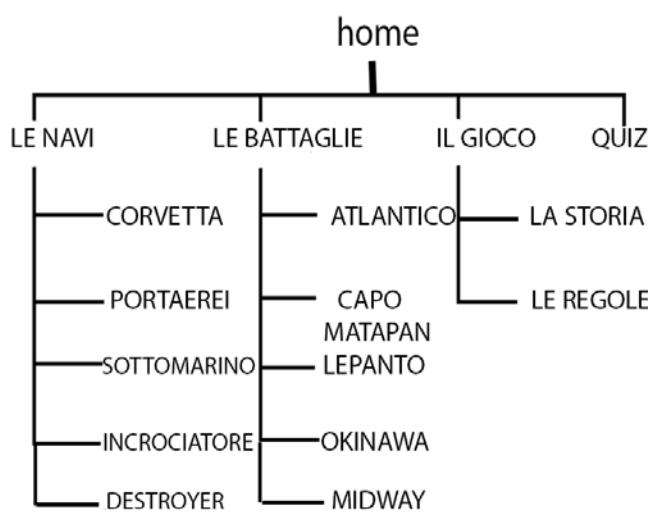
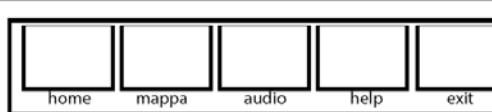
Ok -> Visualizza la correzione del quiz per ciascuna domanda

### TESTO ESITO

Font: Stencil  
Dimensione: 55pt  
Colore: Grigio

N.Mappa001 Scena: Main

Oggetto: Mappa



### PULSANTI BARRA STRUMENTI:

Home -> Home001-AS3

Mappa ->Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva  
Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit ->Exit001 -AS3

### PULSANTI MAPPA:

Home-> Home001-AS3

Le Navi -> Navi001-AS3

Le Battaglie -> Battaglia001-AS3

Giochi -> Giochi001-AS3

Quiz -> Quiz001-AS3

Corvetta-> Nave001-AS3

Portaerei-> Nave002-AS3

Sottomarino-> Nave003-AS3

Incrociatore-> Nave004-AS3

Destroyer-> Nave005-AS3

Atlantico-> Battaglia001-AS3

CapoMatapan-> Battaglia002-AS3

Lepanto-> Battaglia003-AS3

Okinawa-> Battaglia004-AS3

Midway-> Battaglia005-AS3

Storia ->Il Gioco001-AS3

Regole-> Il Gioco002-AS3

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

N.Help001 Scena: Main

Oggetto: Help

# help

	Permette di accedere alla mappa dell'applicazione		Permette di attivare/disattivare l'audio dell'applicazione		Permette di attivare/disattivare la riproduzione vocale del testo
	Permette di accedere all'aiuto dell'applicazione		Permette di chiudere l'applicazione		Permette di chiudere il video di una battaglia o la gallery di una nave
	Permette di tornare alla homepage dell'applicazione		Permette di visualizzare il video della battaglia		Permette di visualizzare la gallery delle navi
	Permette di tornare alla sezione precedente dell'applicazione		Permette di confermare le risposte date nel quiz e di saperne l'esito.		Permette di riavviare il quiz. Appare solo dopo aver confermato le risposte. Appare soltanto se si è risposto a tutte le domande
	Permettono di cambiare domanda nei quiz		Permettono di far scorrere verso l'alto e verso il basso il testo comunicato dal comandante e/o le varie notizie		Indietro

Informazioni

**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001-AS3

**PULSANTI HELP:**

Logo Credits -> Credits001-AS3

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO HELP:**

Font: Verdana Bold

Dimensione: 16 pt

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

N.Exit001 Scena: Main

Oggetto: Uscita

# Vuoi davvero uscire?

**PULSANTI USCITA:**

Si -> chiusura dell'applicazione<sub>AS3</sub>

No -> Torna all'ultima sezione

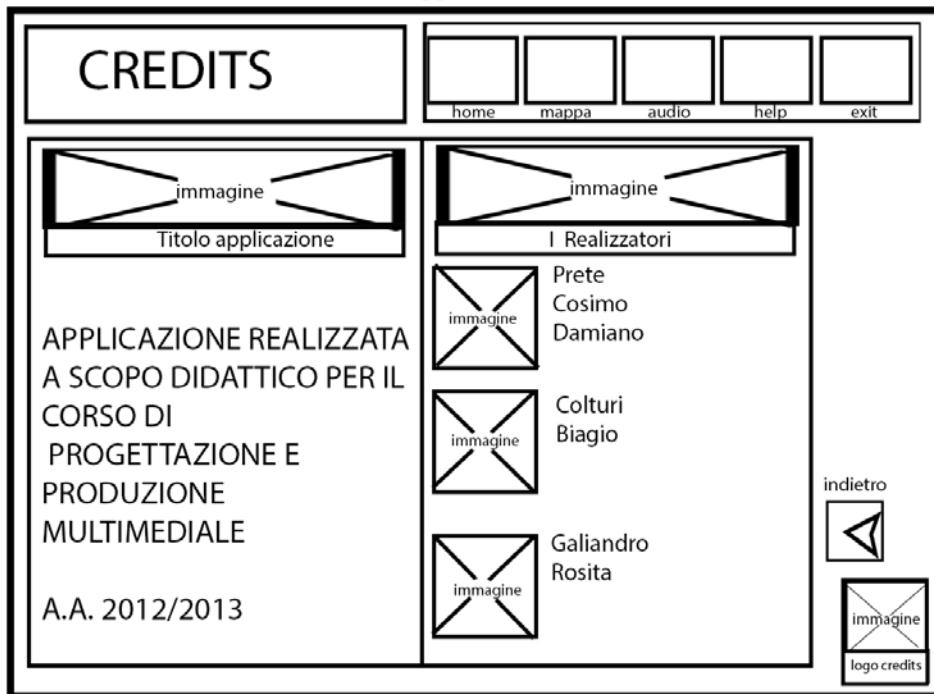
attualmente visitata-AS3

**TESTO USCITA:**

Font: Stencil

Dimensione: 75pt

Colore: Grigio



**PULSANTI BARRA STRUMENTI:**

Home -> Home001-AS3

Mappa -> Mappa001-AS3

Audio -> Attiva/Disattiva

Audio-AS3

Help -> Help001-AS3

Exit -> Exit001-AS3

**PULSANTI CREDITS:**

Indietro -> permette di tornare alla sezione precedente-AS3

**TESTO CREDITS**

Font: STENCIL

Dimensione: 36pt

Colore: nero

**TESTO TITOLO:**

Font: Top Secret

Dimensione: Impostata dinamicamente -AS3

Colore: Nero

### **2.9.1. Definizione degli elementi grafici: i pulsanti**



L'immagine del faro con la casetta è stata scelta per simboleggiare il richiamo alla homepage. La maggior parte delle applicazioni o dei siti internet utilizza questa icona.



L'immagine dell'altoparlante attivo e disattivo simboleggia che possiamo attivare e disattivare l'audio dell'ipermedia.



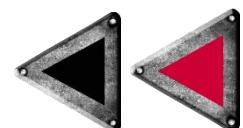
L'immagine sta a simboleggiare il richiamo della mappa. Attraverso questo pulsante l'utente potrà visualizzare la struttura dell'applicazione ipermediale.



Il simbolo del salvagente è il riferimento per l'help dell'ipermedia; tramite questo pulsante sarà possibile avere informazioni sulle funzionalità dei pulsanti dell'applicazione.



Il simbolo di una "X" è il riferimento più indicato per simboleggiare l'uscita dall'ipermedia.



Questo pulsante permetterà all'utente di raggiungere la pagina testuale precedente a quella in cui si trova in quell'istante.



Questo pulsante permetterà all'utente di far scorrere il testo in avanti.



Questo pulsante permetterà all'utente di far scorrere il testo indietro.



Questo pulsante sta a simboleggiare i crediti dell'applicazione.



Un pulsante come questo o simile permette di aprire la scheda relativa all'istanza selezionata.



Questo pulsante permette di aprire la galleria di immagini della nave in cui ci si trova.



Questo pulsante permette di aprire il video della battaglia in cui ci si trova.



Questo pulsante permette di attivare\disattivare la riproduzione vocale del testo.



Questo pulsante permette di riprovare i quiz.



Questo pulsante permette di confermare le risposte date al quiz e quindi calcolare quelle corrette e quelle errate.



Consente di selezionare una risposta della domanda del quiz.



Questo pulsante conferma l'uscita dall'applicazione.



Questo pulsante annulla l'uscita dall'applicazione.



Questo pulsante permette di uscire dalla riproduzione del video o della gallery che si sta visionando.

### **2.9.2. Definizione degli elementi grafici: le animazioni**



*Oggetto:* mappa dell'applicazione

*Animazione:* apertura, a sinistra, e chiusura, a destra

*Tipo d'animazione:* Interpolazione classica con maschera



*Oggetto:* pagina dei credits dell'applicazione

*Animazione:* apertura, a sinistra, e chiusura, a destra

*Tipo d'animazione:* Interpolazione di movimento 3D con rotazione sull'asse Y

## 2.10. Alcune schermate complete

➤ Lo splashscreen



➤ L'Home page



➤ Il menù: Le navi



➤ Il menù: Le battaglie



➤ *Le navi (Sottomarino)*

# SOTTOMARINO



NAVE: 3/5

Il sottomarino è un mezzo navale progettato per operare principalmente in immersione e questa caratteristica lo distingue dal sommersibile di cui costituisce un'evoluzione. Un sottomarino può essere impiegato per scopi militari, scientifici e di soccorso, i diversi ambiti d'impiego ne determinano le caratteristiche.

Nel linguaggio marinaresco i termini sottomarino e som-

➤ *Le battaglie (Battaglia delle Midway)*

# MIDWAY



BATTAGLIA: 5/5

La Battaglia delle Midway fu combattuta durante la 2<sup>a</sup> Guerra Mondiale tra il 4 e il 6 giugno 1942, dove la Marina degli Stati Uniti sventò un attacco della Marina Imperiale Giapponese di fronte alle Isole Midway, affondando quattro [portaerei](#) nemiche e segnando così il punto di svolta nella guerra del Pacifico. Midway fu la seconda battaglia navale condotta tra [portaerei](#).

L'attacco alle Isole Midway era un piano dei

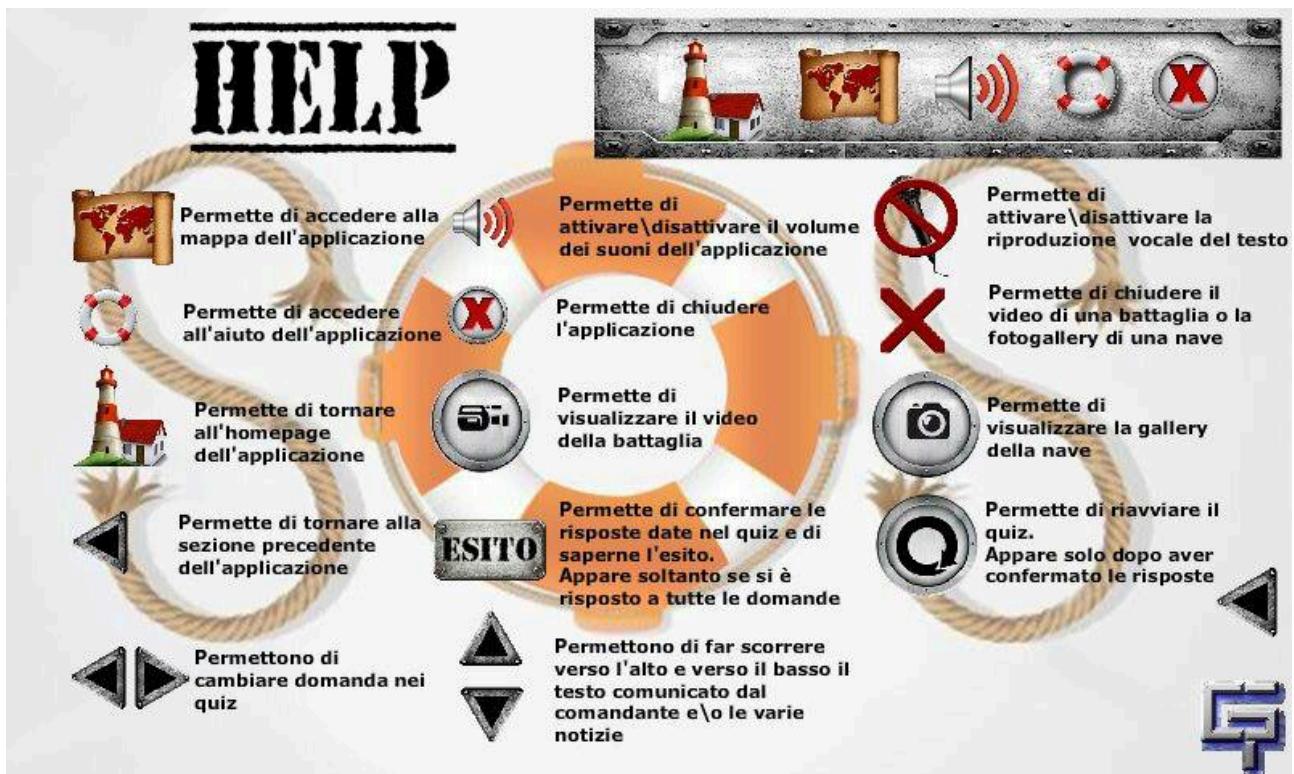
➤ *Il menù: Il gioco*



➤ *Il gioco (Storia)*



➤ *L'Help*



➤ *La Mappa*

