

Proposal

University Escape - Daniel Alejandro Horna, Simone Brunelli, Davide Amantini, Tommaso Nori, Mattia Pozzati

Email dei componenti:

- daniel.horna@studio.unibo.it
- Simone.brunelli3@studio.unibo.it
- davide.amantini@studio.unibo.it
- tommaso.nori@studio.unibo.it
- mattia.pozzati3@studio.unibo.it

Il progetto

Il gruppo si pone l'obiettivo di creare un videogioco di avventura basato sull'esplorazione e risoluzione di enigmi per fuggire dall'università. Il progetto segue l'architettura Model-View-Controller (MVC) per garantire modularità, manutenibilità ed estendibilità.

Il gioco

Il gioco si svolge all'interno di un'università con **cinque stanze**: quattro ai quattro angoli della mappa e una centrale, il **giardino**, che funge sia da punto di partenza che da stanza finale.

Ogni stanza è popolata da un **NPC** che propone una sfida o due minigiochi. Una volta completati tutti i minigiochi, il giocatore potrà tornare al giardino centrale e uscire dall'università tramite la porta finale.

Funzionalità minime obbligatorie:

- Implementazione della logica di navigazione tra le stanze con blocco delle porte.
- Creazione e gestione degli NPC con interazioni e minigiochi.
- Implementazione della logica di sblocco della porta finale.
- Interfaccia utente di base per la visualizzazione dello stato di gioco.

- Utilizzo del pattern MVC per una gestione modulare del codice.

Funzionalità opzionali:

- Raccolta di oggetti.
- Effetti grafici e sonori avanzati per un'esperienza più immersiva.

Challenge principali:

- Gestione della chiusura e riapertura delle porte in modo dinamico.
- Creazione di NPC interattivi con dialoghi e minigiochi.
- Implementazione di transizioni fluide tra le stanze senza problemi di gameplay.
- Strutturazione del codice in modo da permettere futuri aggiornamenti.

Suddivisione del lavoro:

- **Davide Amantini:** Implementazione delle stanze e dei minigiochi, sviluppo del menù iniziale.
 - **Daniel Alejandro Horna:** Implementazione delle stanze e dei minigiochi, gestione del sistema di punteggi.
 - **Simone Brunelli:** Implementazione delle stanze e dei minigiochi, sviluppo del sistema di movimento del player.
 - **Tommy Nori:** Implementazione delle stanze e dei minigiochi, creazione della schermata finale.
 - **Mattia Pozzati:** Implementazione delle stanze e dei minigiochi, gestione delle interazioni con gli NPC.
-