**Healthy Catering**

**Eventuale sottotitolo**

Versione documento 1.0

del 2.04.2020

AUTORI

Francesco Saverio Cassano

Alessandro Carella

# INDICE

[Titolo applicazione 1](#_Toc36709243)

[INDICE 2](#_Toc36709244)

[Pianificazione 3](#_Toc36709245)

[Scopo dell’applicazione 3](#_Toc36709246)

[Destinatari dell’applicazione 4](#_Toc36709247)

# Pianificazione

## Scopo dell’applicazione

Il videogioco ha lo scopo di sensibilizzare e far apprendere al player la corretta alimentazione (in base ai criteri di salute e impatto ambientale). In termini di gameplay, il gioco è un gestionale di un ristorante, che in base alle richieste ed alle patologie del cliente, deve servire il piatto più adatto, ricevendo un punteggio in base alla correttezza della consegna. In più il giocatore deve anche far fronte all’inventario del proprio negozio (andando a comprare i prodotti adatti per la cucina salutare ed ecosostenibile). I clienti rilasciano dei commenti/punteggi in base alla accuratezza del piatto servito. Più punti accumula il giocatore più clienti avrà da servire e quindi anche un maggior guadagno.

## Destinatari dell’applicazione

Il destinatario del videogioco è un pubblico adulto che vuole approfondire e comprendere al meglio i vantaggi di una alimentazione sana e eco-sostenibile.