**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).

Per quanto riguarda il gameplay, il gioco è un gestionale a tema ristorazione; in base alle richieste ed alle patologie del cliente, il giocatore dovrà servire il piatto più adatto al cliente.

In base all’affinità del piatto al cliente il player riceverà un punteggio.

Più punti accumulerà il giocatore più clienti entreranno nel ristorante e ci sarà quindi anche un maggior guadagno.

Inoltre, il giocatore dovrà anche far fronte all’inventario del proprio negozio (andando a comprare i prodotti adatti per la cucina salutare ed ecosostenibile).

Il giocatore dovrà inoltre confrontare il punteggio del suo ristorante con quello di altri ristoranti affini (con punteggi prestabiliti) e dovrà migliorarsi sempre di più per competere contro di loro

Quindi il ristorante del player continuerà a crescere fin quando non diverrà il ristorante con più clienti e più ecosostenibile di tutti.

## Destinatari dell’applicazione

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

Il gioco è strutturato in maniera competitiva così da spingere il giocatore a migliorare sempre di più la sua conoscenza della cucina sana e ecosostenibile così che possa applicarla anche nella vita di tutti i giorni.