**Healthy Catering**

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, e in base all’affinità del piatto servito 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).

## 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 ed ecosostenibile così che possa applicarla anche nella vita di tutti i giorni.