# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: | Cognome: |
|  | Alessandro | Castelli |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | 88601 Sviluppo di applicazioni  88602 Informatica aziendale  88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: | Cognome: |
| Geo | Petrini |
| **Responsabile**  **Progetti** | Nome: | Cognome: |
| Geo | Petrini |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | 09.09.2022 – 23.12.2022 | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 78 ore scolastiche (54 ore) | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 50% | |
| Test: 10% | |
| Documentazione: 30% | |

# PROCEDURA

* L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
* Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
* L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
* L’allievo è responsabile dei suoi dati.
* In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
* L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
* Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

# TITOLO

Spacewar remake

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

PC fornito dalla scuola con gli strumenti necessari per lo svolgimento del progetto (Python)

# PREREQUISITI

Conoscenze di sviluppo applicativo in python

Avere una macchina virtuale su cui lavorare

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Lo scopo del progetto è quello di creare un remake del gioco Spacewar.

Specifiche

* L’applicativo dovrà avere la possibilità di giocare da 1 a 2 giocatori dalla stessa tastiera
* Possibilità di scegliere se avere il pianeta con la forza di gravità o no
* Le navicelle dovranno poter sparare laser o missili
  + Laser con una lunghezza massima
  + Energia che si scarica sparando
* Navicelle dotate di scudi

# RISULTATI FINALI

L’allievo è responsabile della consegna al docente:

* Una pianificazione iniziale (entro il primo giorno)
* Una documentazione del progetto
* Un diario di lavoro entro le 18:00 del giorno del progetto
* Implementazione …

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

-

# FIRMA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Allievo** |  | **Docente** |
|  |  | Canobbio, 30.08.2021 |  | Canobbio, |
|  |  |  |  |  |