# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Alessandro Benito Domenico | Cognome: Curiale |
|  | 📪 alessandro.curiale@samtrevano.ch | 🕿 +41 78 666 38 09 |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | 88601 Sviluppo di applicazioni  88602 Informatica aziendale  88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Geo | Cognome: Petrini |
| 📪 geo.petrini@edu.ti.ch | 🕿 |
| **Responsabile**  **Progetti** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | Inizio: 09.09.2022 Fine 23.12.22 | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 54h o 78h (da 45m) | |
| **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

Fruit ninja webcam

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

# PREREQUISITI

-

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto vuole creare un’applicazione di svago, che riproduce il gioco “Fruit ninja”. Esso riceve gli input di “taglio” tramite il movimento della webcam.

* Musica di sottofondo
* Ogni frutto tagliato 2pt
  + Più frutti tagliati con lo stesso taglio minimo 3, punti bonus (nF +1 = pt es: 3 frutti = 4punti)
* Game Over
  + In caso in cui si taglia una bomba + -10pt
  + In caso l’utente manca 3 frutti perde
    - Si accede ad un high score che mostra i migliori 10
    - L’utente può decidere se riprovare o tornare al menu
* Menu
  + Scelta della modalità
    - tempo
    - punti
  + Optional scia taglia
* Max 2 persone (2 mani per persona)
* Piccolo scatto per attivare il taglio
* Zona di taglio a proporzioni fisse (overflow con decorazioni)
* Macchie di succo con taglio

# 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, |
|  |  |  |  |  |