**SLIDE 1**

Buongiorno a tutti, sono Alessandro Perri della classe I3BB e oggi vi presenterò il mio progetto del primo semestre che consiste nel ricreare il gioco spacewar utilizzando phaser 3.

**SLIDE 2**

1. Introduzione 🡪 Inizialmente farò un introduzione generale del progetto
2. Pianificazione 🡪 poi vi mostrerò la pianificazione iniziale svolta prima di iniziare l’implementazione del gioco e successivamente quella finale.
3. Use case 🡪 Vi farò vedere lo use case
4. Design 🡪 Il design del gioco
5. Struttura 🡪 La struttura generale dell’implementazione
6. Mancanze 🡪 le mancanze, perché si purtroppo non sono riuscito a terminarlo correttamente
7. Sviluppi futuri 🡪 Gli sviluppi futuri
8. Conclusioni 🡪 Ed infine le conclusioni finali

**SLIDE 3**

Scopo 🡪 per chi non conoscesse il gioco è un gioco vecchio in cui due navicelle devono sfidarsi e cercare di distruggersi a vicenda.

Funzionalità 🡪 spiegare.

**SLIDE 4**

Tra gantt preventivo e gantt consuntivo le attività sono quasi le stesse, una cosa che cambia e l’ordine logico con la quale ho fatto le attività.

Ad esempio, lo sviluppo della navicella e la creazione dei laser e dei missili.

**SLIDE 5**

Perché per poter sviluppare la navicella che spara laser e missili ho dovuto prima crearli e poi sviluppare la navicella.

Un’altra cosa che nel gantt preventivo mancava è la creazione dello score nel gioco ovvero le vite, l’energia e il potere speciale che vi mostrerò alla fine nella demo.

**SLIDE 6**

Questo è lo use case che avevo realizzato all’inizio, e la maggior parte degli elementi rispecchia il gioco finale tranne due elementi: la gravità e il programma che sarebbe il bot che vi spiegherò dopo

**SLIDE 7**

La parte di design iniziale è uguale a quella finale del gioco come mostrerò nella demo

**SLIDE 9**

La struttura delle cartelle è molto chiara, abbiamo gli assets dove al suo interno troveremo la libreria di phaser e tutte le immagini utilizzate

Successivamente avremo la cartella js dove al suo interno troveremo le scene e le sprites

**SLIDE 10**

Modalità single player 🡪 non sono riuscito ad implementare la parte del bot

Gravità 🡪 codice non funzionante

**SLIDE 11**

3) Esempio: navicelle da selezionare, scegliere il potere che si desidera, i comandi da utilizazre

4) Per complicare il gioco

5) Classe proiettile che implementa altre sottoclassi come missile e l