Alessio Modonesi 3F 31/03/2020

**Descrizione regolamento del gioco**

**Da cosa è costituito?**

Il gioco sarà basato su Windows Form, utilizzando C#.

Sarà essenzialmente un gioco di sopravvivenza dagli zombie, proprio come i classici giochi arcade degli anni ‘80.

La finestra presenterà:

* Il nostro personaggio principale;
* Numerosi zombie che appariranno nella mappa di gioco e che cercheranno di attaccare il nostro personaggio.

**Come si gioca?**

Il nostro personaggio potrà muoversi utilizzando i classici tasti w-a-s-d:

* “w” per andare avanti;
* “a” per muoversi a sinistra;
* “s” per muoversi indietro;
* “d” per muoversi a destra.

Il personaggio potrà sparare con il tasto sinistro del mouse.

P.S. i comandi potrebbero cambiare.

**Quali sono le regole?**

Il nostro personaggio presenterà una barra della vita, che scenderà ogni volta che verrà colpito da uno zombie.

Aggiungerò poi un contatore delle munizioni rimaste per l’arma, implementando la raccolta da terra delle munizioni che spawneranno solo quando il personaggio avrà 1 o meno munizioni.

Avremo poi la gestione dei punti (sotto forma di “kill” o di “score”).

Quando si avvierà il gioco, inizieranno a spawnare diversi zombi, cha aumenteranno col passare del tempo di gioco. L’obiettivo dell’utente sarà quello di scappare e, allo stesso tempo, uccidere gli zombi. Il gioco termina quando il personaggio esaurisce la vita a sua disposizione.

P.S. potrò aggiungere anche il “record score”, ovvero il punteggio massimo ottenuto su tutte le partite giocate.

Alessio Modonesi