# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Alessandro | Cognome: Perri |
|  | 📪 @samtrevano.ch | 🕿 |
| **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: |
| 📪 @edu.ti.ch | 🕿 |
| **Responsabile**  **Progetti** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | 09.09.2022 – 23.12.2022 | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 78h (da 45 minuti), 64h (da 60 minuti) | |
| **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

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

* Hardware: PC fornito dalla scuola con gli strumenti necessari per lo svolgimento del progetto.
* Software: phaser

# PREREQUISITI

* Conoscenze di phaser.

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto consisterà nel creare il videogioco SpaceWar, in questo gioco ci saranno due navicelle che sparano laser all’interno di un pianeta, con lo scopo di eliminarsi a vicenda.

* Gioco:
  + 2 navicelle che sparano laser e missili
    - Delay tra i colpi
    - Lunghezza massima dei laser
    - Laser distrugge i missili
    - Sparare diminuisce l’energia
    - Essere colpiti diminuisce lo scudo
  + Ostacoli opzionali:
    - Pianeta al centro
    - Gravità
  + Poteri speciali:
    - Tolgo energia e ricarico lo scudo
    - Turbo
  + Movimento:
    - Solo accelerazione
    - Curvare
  + Modalità di gioco
    - Single player (Player contro PC)
    - Dual player hotseat
  + Scelta navicella
  + Exit

# 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 la fine 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, |
|  |  |  |  |  |