***Asteroid*** *by Maglione Riccardo*

**Schermata di gioco**

* **Nave**

1. Movimento: la nave si muove tramite la forza di unite per simulare un movimento senza gravità.
2. Shot: la nave può sparare un proiettile in grado di distruggere gli asteroidi.
3. Morte: la nave dopo un numero di volte designate dalle vite, muore.
4. Screen Cross: la nave quando esce dallo schermo viene teletrasportata nella sua direzione opposta.

* **Asteroidi**

1. Spawn: vengono spawnati con direzione, rotazione e movimento casuale.
2. Morte: vengono distrutti quando colpiti dalla nave o dai proiettili.
3. Sdoppiamento: quando gli asteroidi grandi o medi vengono distrutti, essi si sdoppiano in due più piccoli.
4. Movimento: l’asteroide si muove seguendo la sua direzione di spawn, quando spawna li viene impartita una direzione e rotazione casuale per variare la mesh visibile.
5. Screen Cross: gli asteroidi quando escono dallo schermo vengono teletrasportati nella loro direzione opposta.

* **Shot**

1. Spawn: viene spawnato quando viene premuta la barra spaziatrice.
2. Movimento: il movimento è rettilineo in base alla direzione della nave.
3. Effetto: distrugge gli asteroidi.
4. Morte: viene distrutto quando colpisce un asteroide o quando colpisce un limite.

* **Limiti**

1. Compito: delimitano il campo di gioco, distruggono i proiettili, e se la nave o gli asteroidi si scontrano con i limiti vengono teletrasportati.

**Sezione canvas**

* **Score**

1. Punteggio: viene assegnato alla distruzione degli asteroidi, 3 quelli grandi, 2 quelli medi e 1 quelli piccoli.

* **Vita**

1. Conteggio: il numero delle vite viene deciso tramite delle variabili public e simulano le vite della nave, cioè quante volte può essere colpita senza morire definitivamente.

**Schermata di menù e di opzioni**

*Contiene tutte le varie opzioni che l’utente può selezionare*

* **Titolo:** da un nome a un gioco.
* **Crediti:** definisce chi ha creato quel gioco o versione.
* **Opzioni:** da all’utente opzioni di personalizzazione o da istruzione sull’uso del gioco.