

AGAR Project Seconda revisione

Alessia Boní, Giovanni Bonura,
Andrea Spinelli, Raffaele Terracino



Cos'è AGAR?

Gioco di ruolo

Tecnologie utilizzate





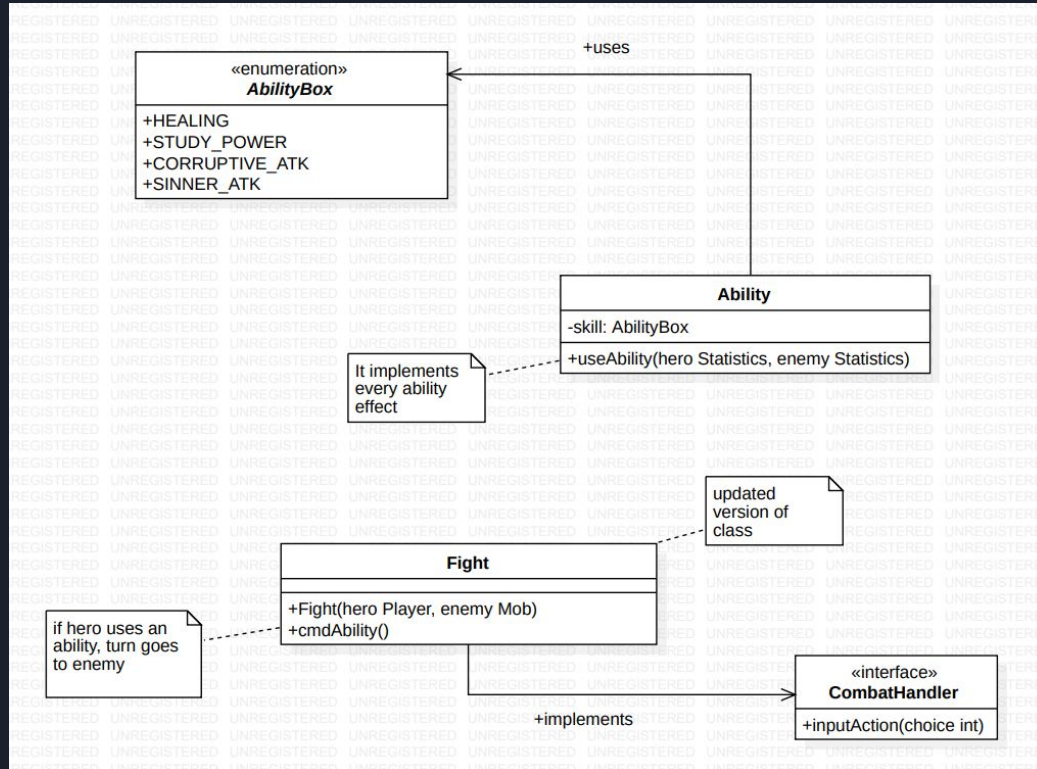
Punti della prima revisione

- Product backlog, primo sprint backlog
- Architettura del gioco (MVC)
- Inizializzazione e avvio del gioco
- Sistema di combattimento a turni: attacco
- Esplorazione del mondo di gioco
- Avvio del combattimento
- Prima progettazione database
- Storia del gioco

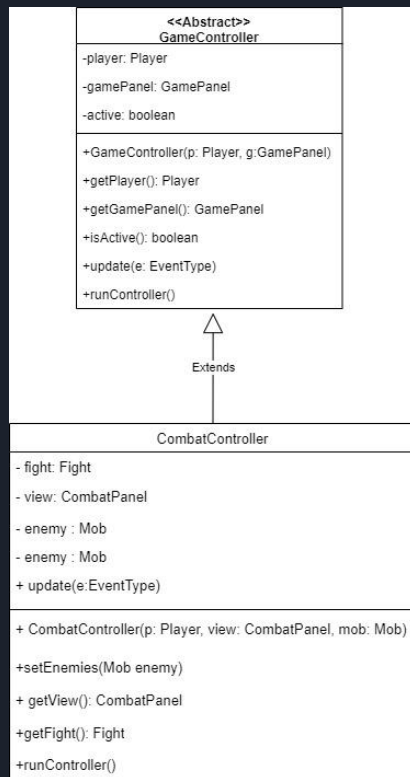
Secondo sprint backlog

Goal: Completare il primo livello			IEH:	100						
ID	Item/Acceptance Criteria	Tasks	SP	Owner	Planned hours	Giov	Ven	Sab	Mer	Giov
6	"In qualità di giocatore, voglio poter utilizzare le abilità in modo tale da avere vantaggi in combattimento"		M			Remaining hours				
	Il giocatore deve poter: - Premere un bottone - Scegliere l'abilità - Attaccare il nemico	Business logic: sistema di abilità e combattimento Controller combattimento: abilità View abilità		Giovanni Alessia Andrea						
7	"In qualità di giocatore, voglio poter prendere decisioni in modo tale poter influenzare il proseguimento del gioco"		L			Remaining hours				
	"Il giocatore deve poter: - Visualizzare almeno due pulsanti - Sceglierne solo uno - Influenzare (aumentare/diminuire) le caratteristiche del gioco"	Business logic: NPC e dialoghi Disegno NPC su schermo Controller: dialoghi Business logic: sistema decisionale Controller: sistema decisionale Realizzazione sprite NPC View: dialoghi		Andrea Raffaele Andrea Raffaele Raffaele Andrea Andrea						
8	"In qualità di sistema, voglio poter fornire un primo livello di gioco in modo tale da introdurre la storia "		L			Remaining hours				
	Il primo livello deve corrispondere alla parte iniziale della storia di gioco, contenere due mappe di gioco con varie situazioni di stallo	Connessione al DB Business logic: livelli e mappe Realizzazione sprite seconda mappa Controller livelli e mappe		Giovanni Alessia Andrea Raffaele						
25	Bug: più finestre si aprono durante lo switch tra combattimento e esplorazione Deve essere presente un solo JFrame comune per esplorazione e combattimento, per tutto il gioco		M	Andrea						

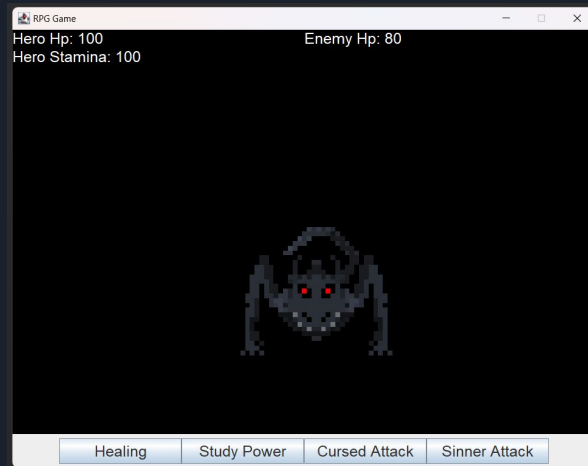
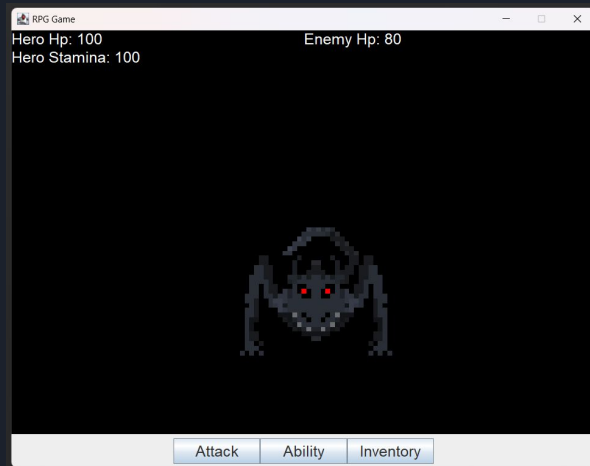
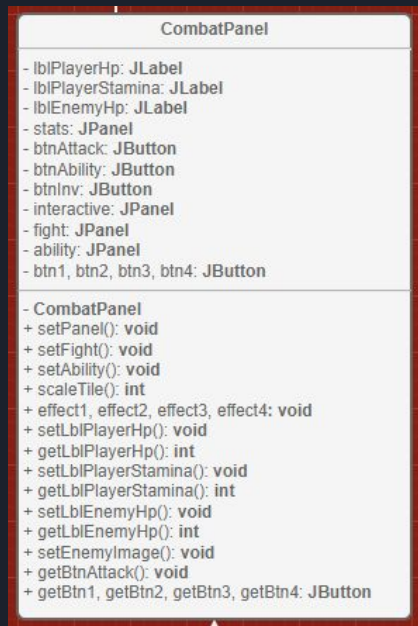
Sistema di abilità - Bonura



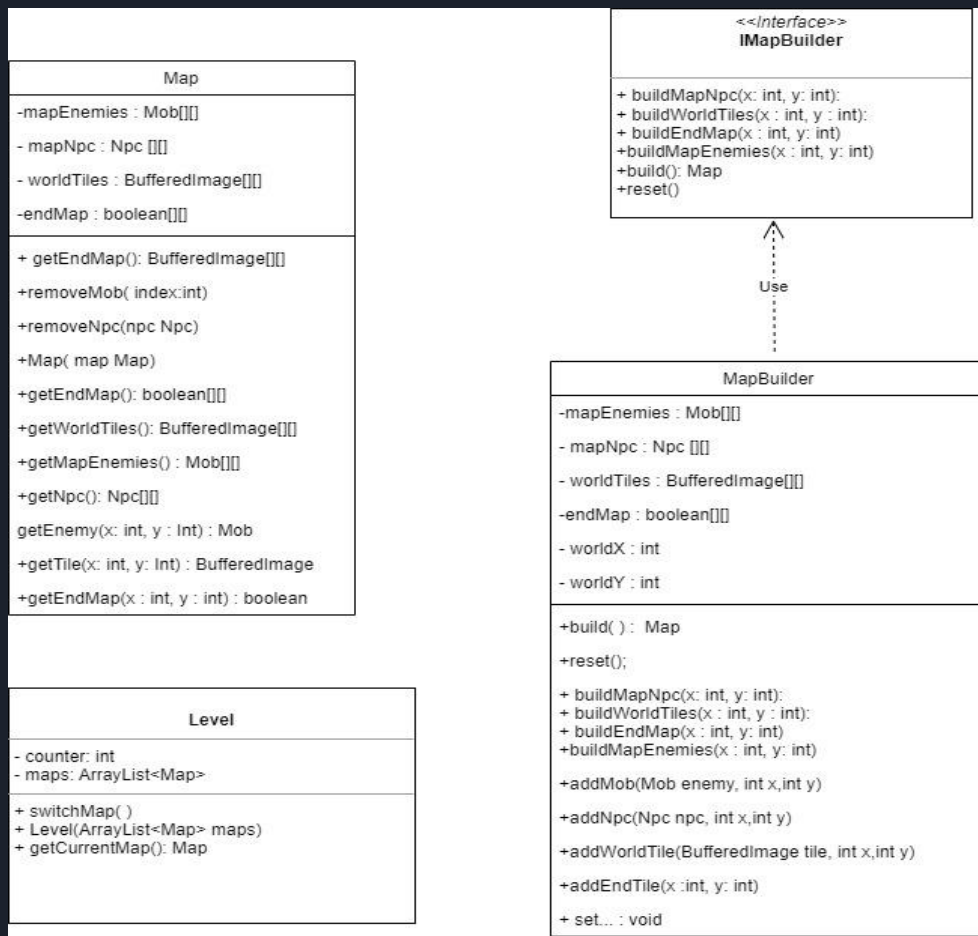
Controller delle abilità - Boni



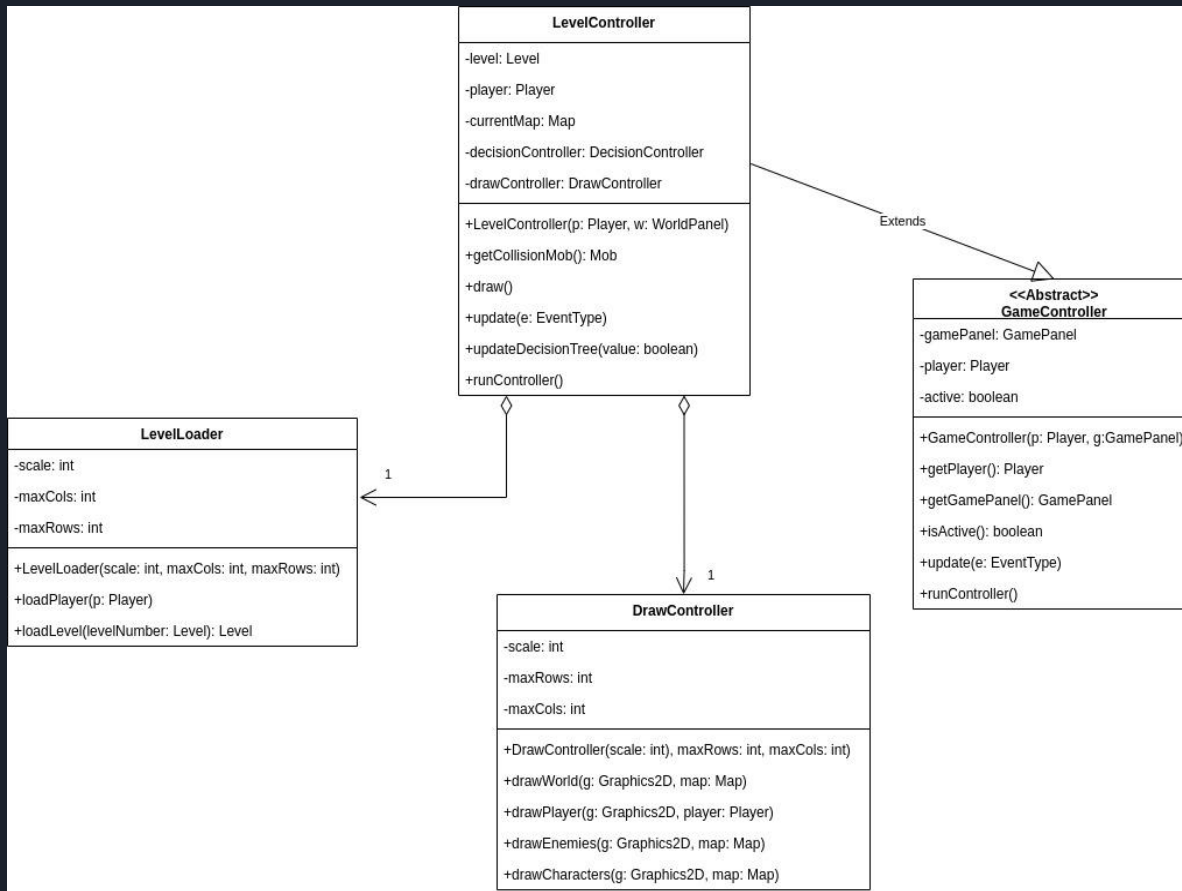
View: Abilità - Spinelli



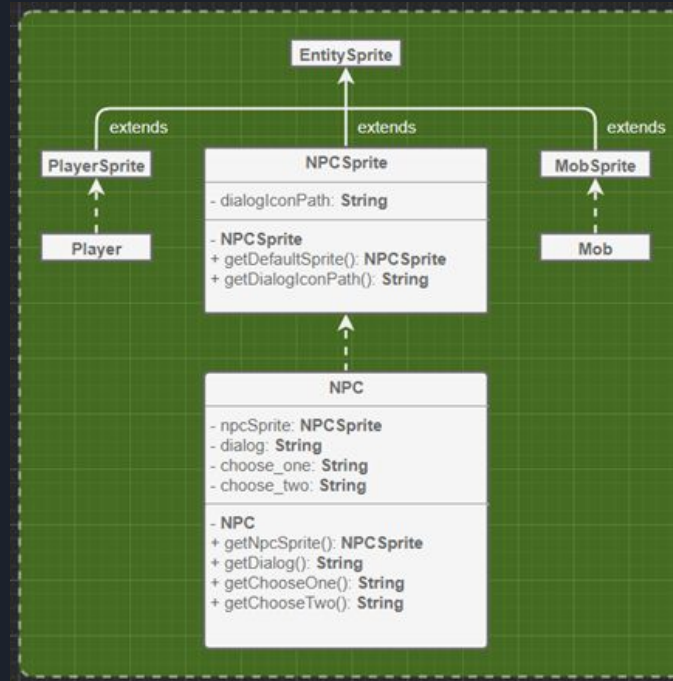
Sistema di mappe e livelli - Boni



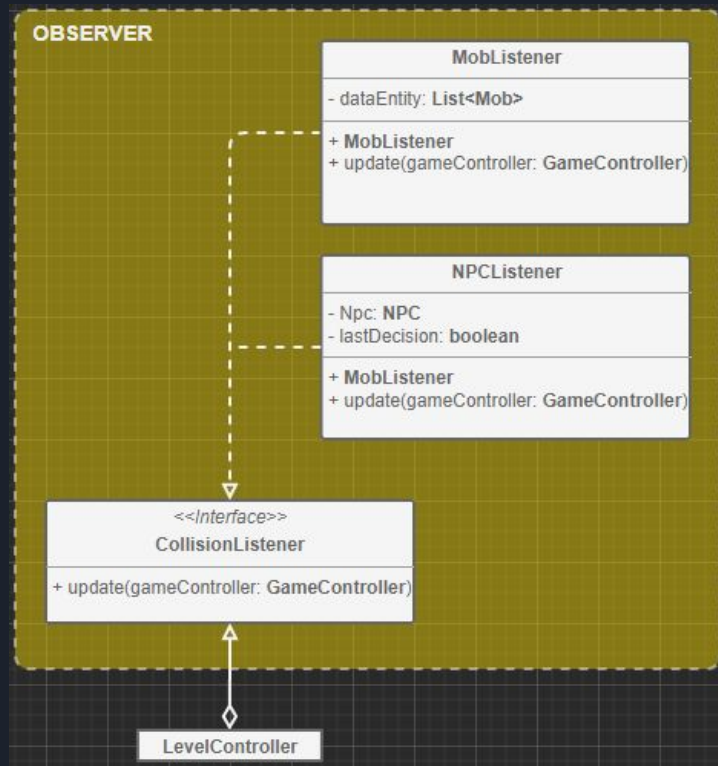
Controller livelli e mappe - Terracino



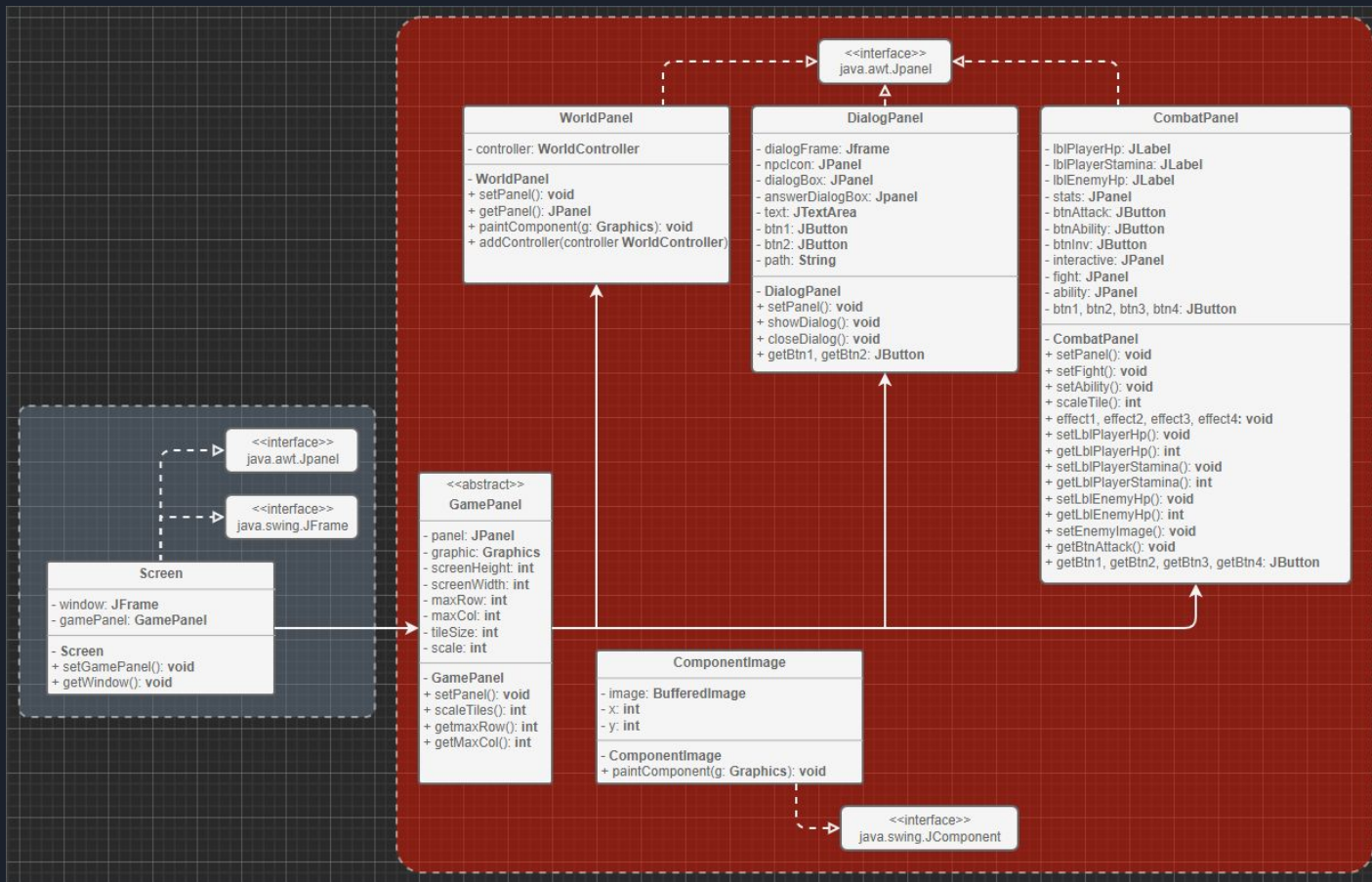
NPC e controller dialoghi, Business Logic - Spinelli



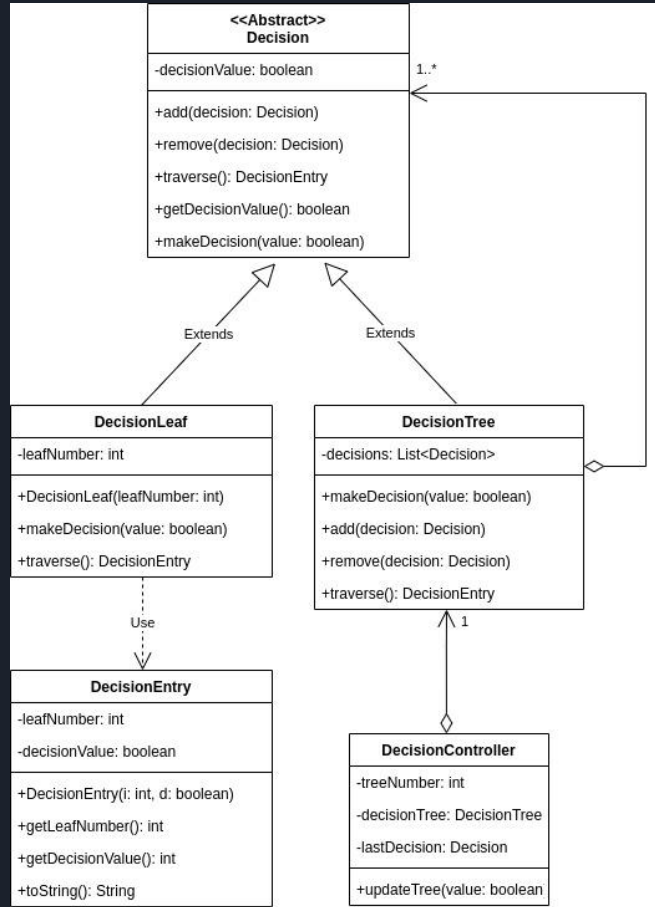
NPC e controller dialoghi, Controller - Spinelli



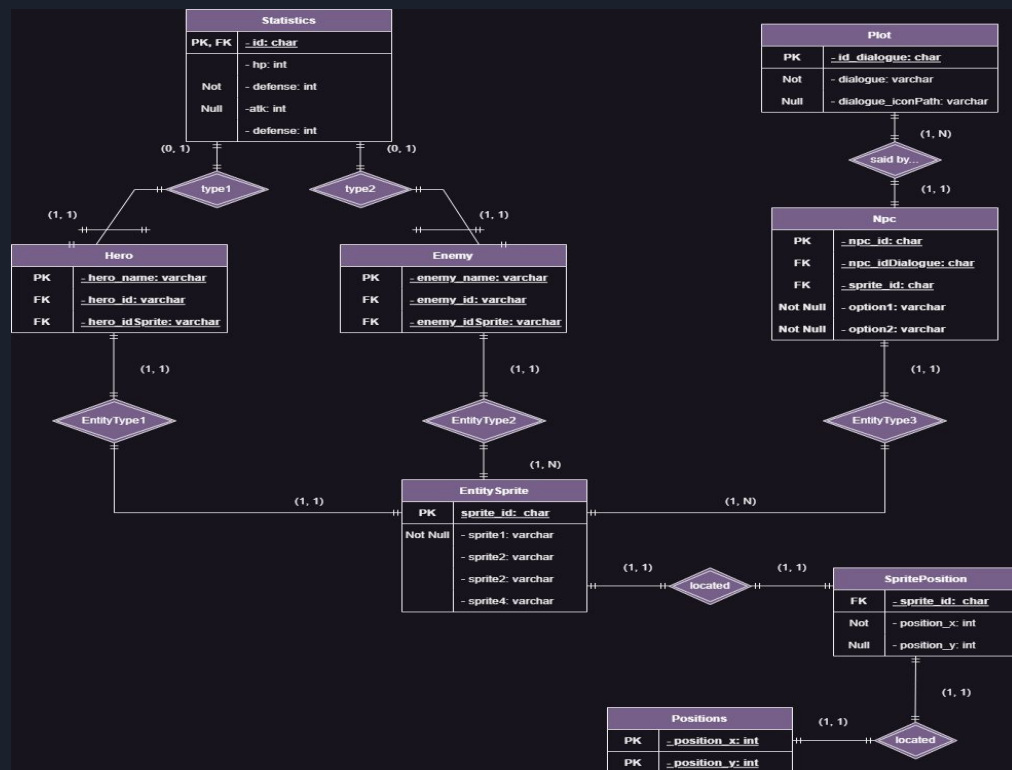
NPC e controller dialoghi, View - Spinelli



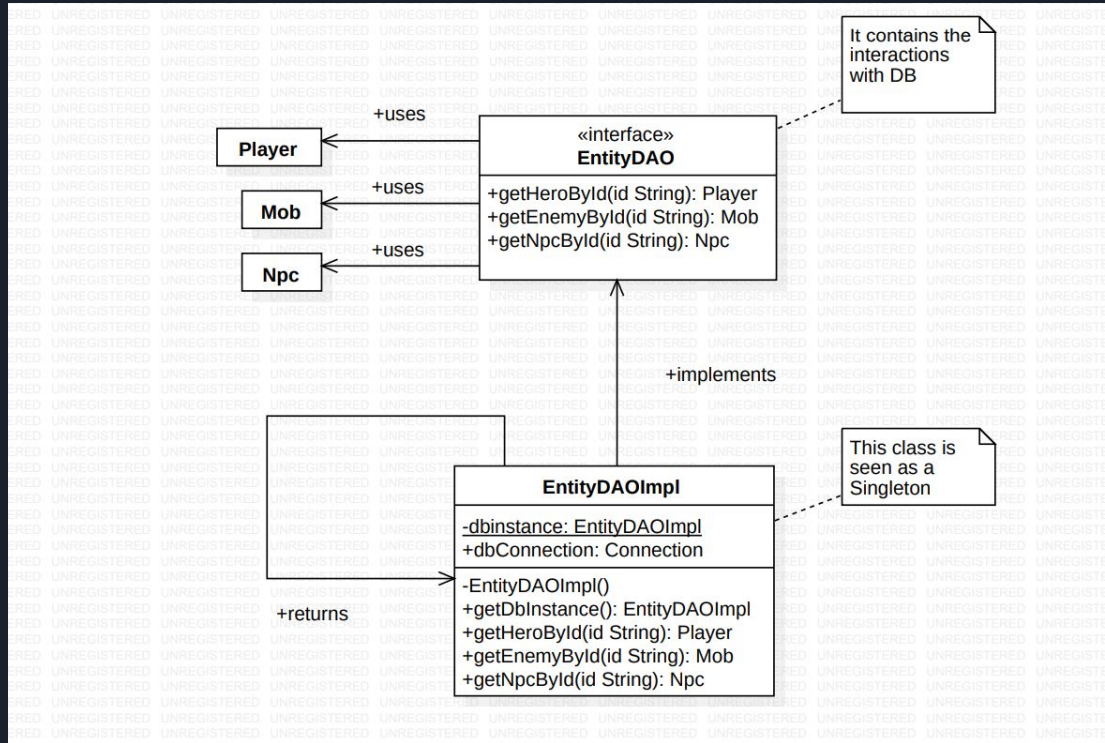
Sistema decisionale - Terracino



Database delle entità di gioco - Bonura



Connessione al database - Bonura



A decorative graphic on the left side of the slide. It consists of a blue parallelogram and a light green parallelogram, both tilted at an angle. The blue shape is in the foreground, and the green shape is partially behind it. They are set against a dark blue background with faint, lighter blue diagonal stripes.

TDD e incremento del secondo sprint