

A decorative graphic on the left side of the slide consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is light green. They are positioned diagonally, with the blue one partially covering the green one.

# AGAR Project Prima revisione

Alessia Boní, Giovanni Bonura,  
Andrea Spinelli, Raffaele Terracino

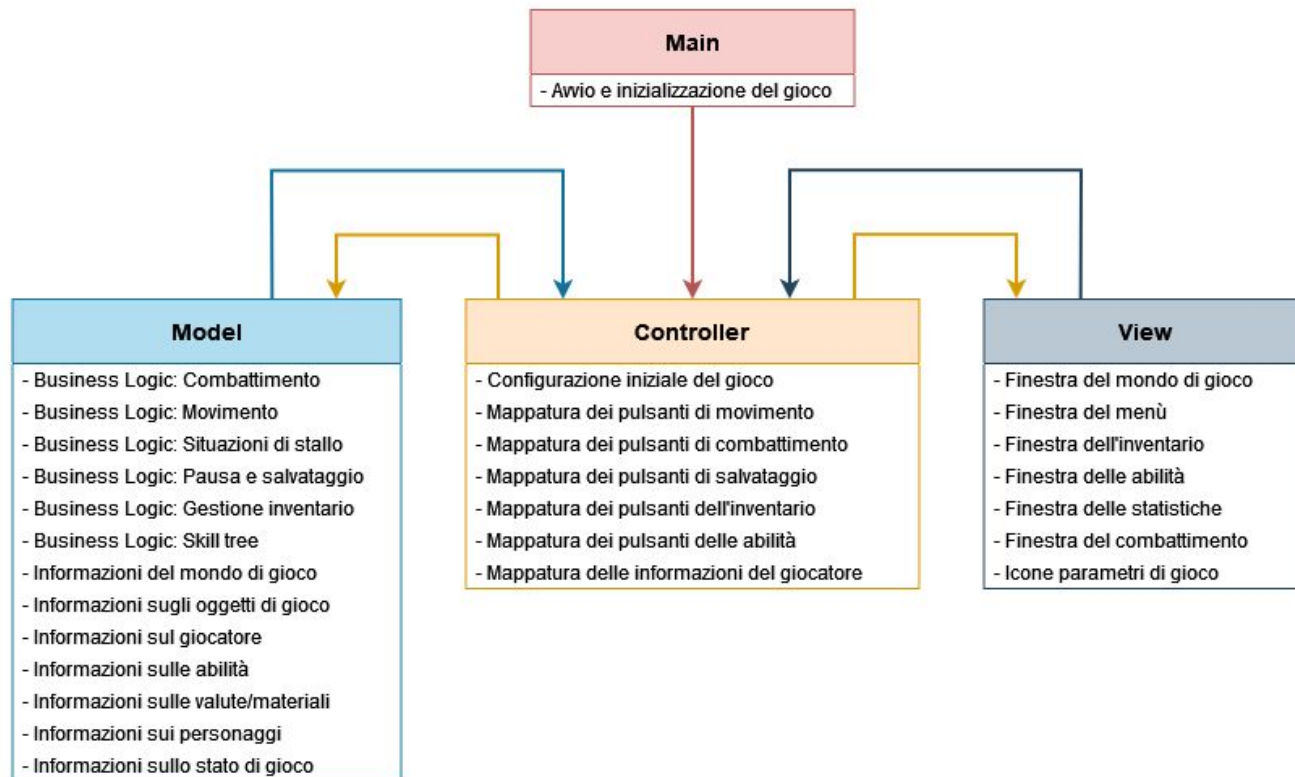
# Product backlog (una parte)

ID	Priority	Type	Item	Criteria	Theme	SP	Status
1	1	Story	In qualità di giocatore, voglio potermi muovere nei livelli in modo tale da poterli esplorare	Il giocatore deve poter: - Premere uno tra i pulsanti W,A,S,D - Visualizzare il personaggio muoversi verso le rispettive direzioni SU,GIU', SX e DX	Meccaniche	L	
2	1	Story	In qualità di giocatore, voglio poter avviare un combattimento con un nemico in modo tale da avanzare nella storia	Il giocatore deve poter: - Visualizzare i nemici nella mappa di gioco - Decidere se affrontarli - Avviare un combattimento	Meccaniche	M	
3	1	Story	In qualità di giocatore, voglio poter attaccare con l'arma in modo tale da infliggere al nemico danni in combattimento	Il giocatore deve poter: - Premere un tasto durante il combattimento - Infliggere un certo danno in base alle proprie statistiche	Meccaniche	M	
4	2	Story	In qualità di giocatore, voglio poter visualizzare la mia salute e stamina, durante l'esplorazione, in modo tale da decidere come proseguire il combattimento	Il giocatore deve poter: - Visualizzare nella schermata delle barre che indicano la salute e la stamina del personaggio	Meccaniche	S	
5	2	Story	In qualità di giocatore, voglio poter visualizzare il mio attuale obiettivo in modo tale da sapere cosa devo fare	Il giocatore deve poter: - Visualizzare nella schermata una finestra con scritto l'obiettivo attuale	Meccaniche	M	
6	2	Story	In qualità di giocatore, voglio poter utilizzare le abilità in modo tale da infliggere danni al nemico in combattimento	Il giocatore deve poter: - Premere un bottone - Scegliere l'abilità - Attaccare il nemico	Meccaniche	M	
7	2	Story	In qualità di giocatore, voglio poter prendere decisioni in modo tale poter influenzarne il proseguimento	Il giocatore deve poter: - Visualizzare almeno due pulsanti - Sceglierne solo uno - Influenzare (aumentare/diminuire) le caratteristiche del gioco	Meccaniche	L	
8	2	Epic	In qualità di sistema, voglio poter suddividere il gioco in livelli in modo tale da strutturare la storia	Ogni livello deve corrispondere a una specifica parte della storia, contenendo oggetti, personaggi, nemici e sfide uniche del livello. Il completamento di un livello fornisce l'accesso al successivo.	Sistema	XL	

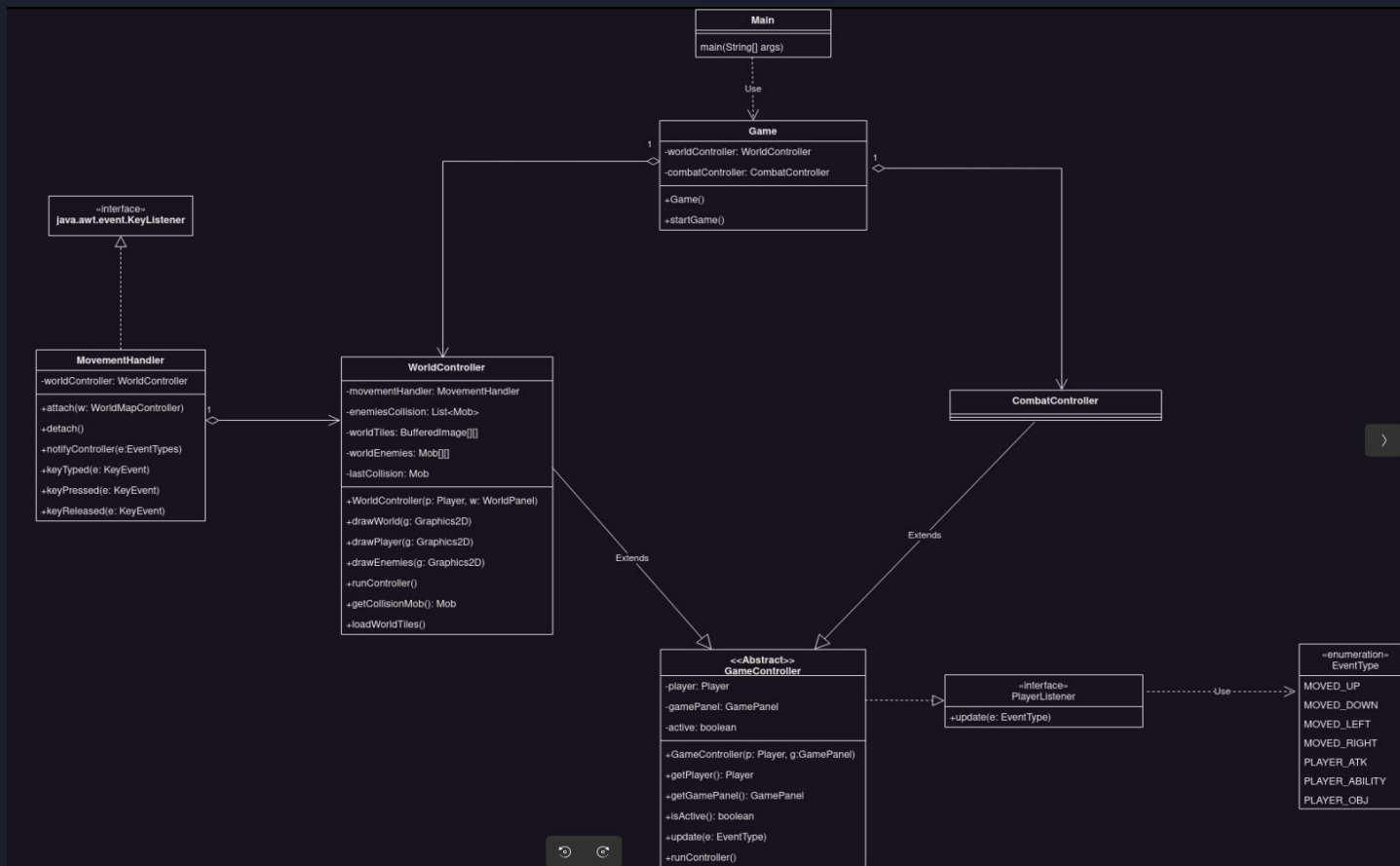
# Sprint backlog del primo sprint

Goal: Completare le meccaniche di movimento e combattimento basilari				IEH:	100					
ID	Item/Acceptance Criteria	Tasks	SP	Owner	Planned hours	Giov	Ven	Sab	Mer	Giov
1	In qualità di giocatore, voglio potermi muovere nei livelli in modo tale da poterli esplorare		L			Remaining hours				
		- Premere uno tra i pulsanti W,A,S,D		Creare view mappa di gioco	Andrea					
		- Visualizzare il personaggio muoversi verso le rispettive direzioni SU,GIU', SX e DX		Controller movimento personaggio	Raffaele					
				Business logic: movimento personaggio	Raffaele					
				Disegno delle entità di gioco su schermo	Raffaele					
2	In qualità di giocatore, voglio poter avviare un combattimento con un nemico in modo tale da avanzare nella storia		M			Remaining hours				
		- Visualizzare i nemici nella mappa di gioco		Creare view combattimento	Andrea					
		- Decidere se affrontarli		Business logic: avvio di un combattimento	Andrea					
		- Avviare un combattimento		Creare controller combattimento	Alessia					
3	In qualità di giocatore, voglio poter attaccare con l'arma in modo tale da infliggere al nemico danni in combattimento		M			Remaining hours				
		- Premere un tasto durante il combattimento		Business logic: sistema di statistiche	Alessia					
		- Infliggere un certo danno in base alle proprie statistiche		Business logic: combattimento a turni	Giovanni					
				Progetto database entità di gioco	Giovanni					

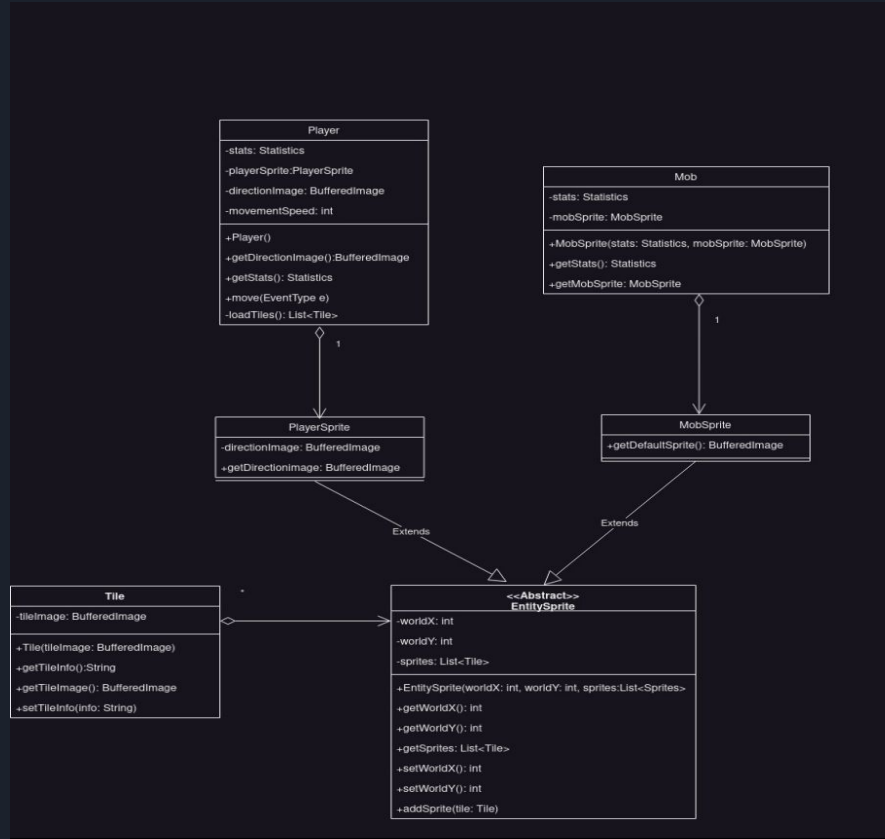
# Architettura del gioco



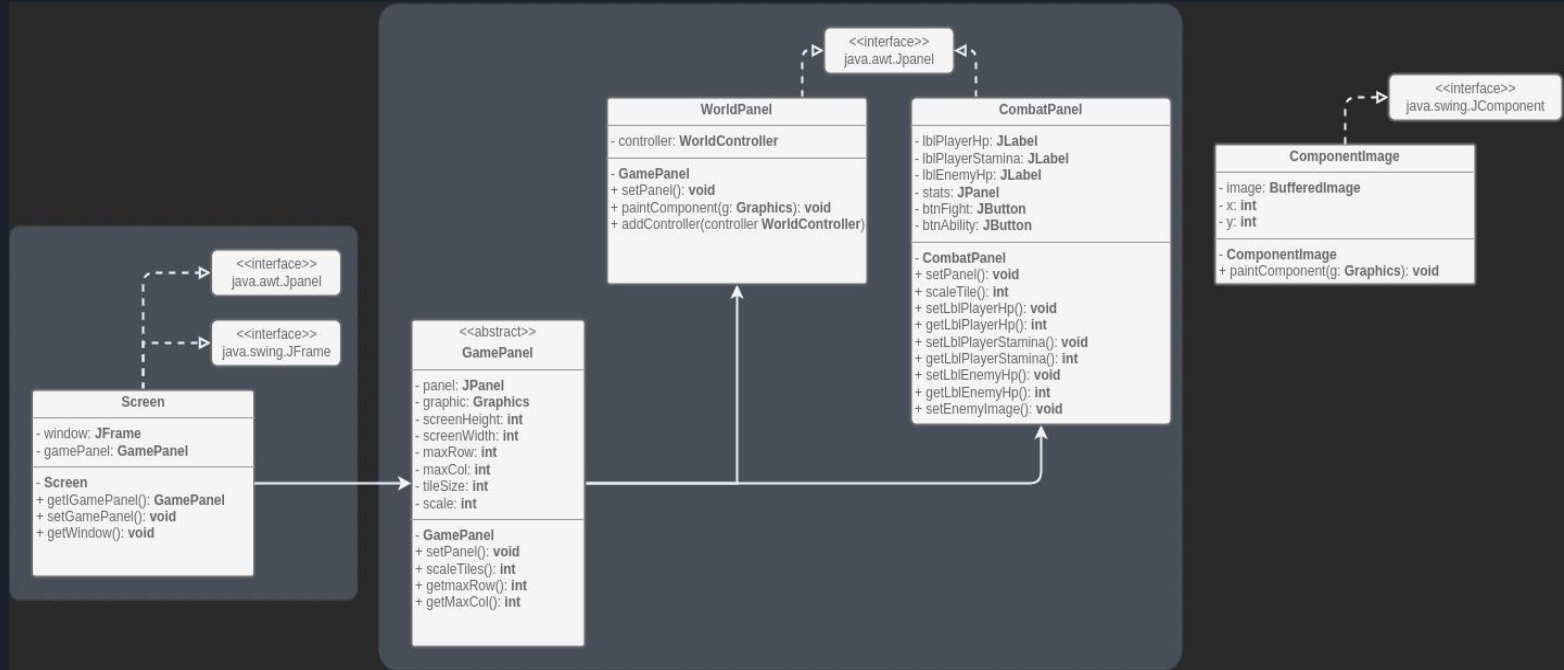
# Inizializzazione gioco e movimento personaggio - Terracino



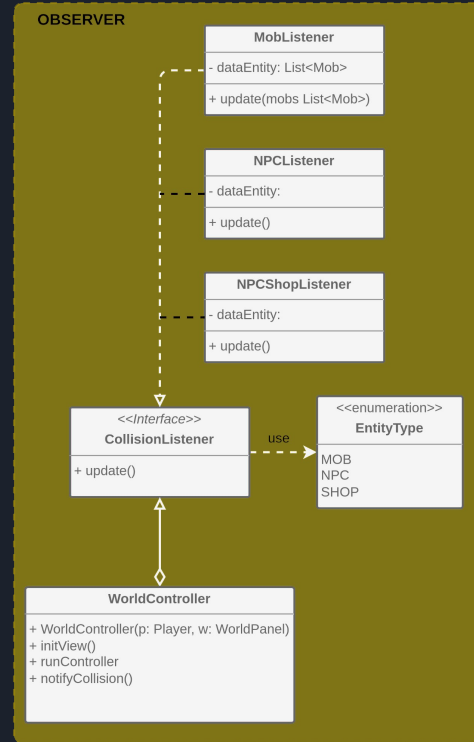
# Disegno entità su schermo - Terracino



# View combattimento e mondo di gioco - Spinelli



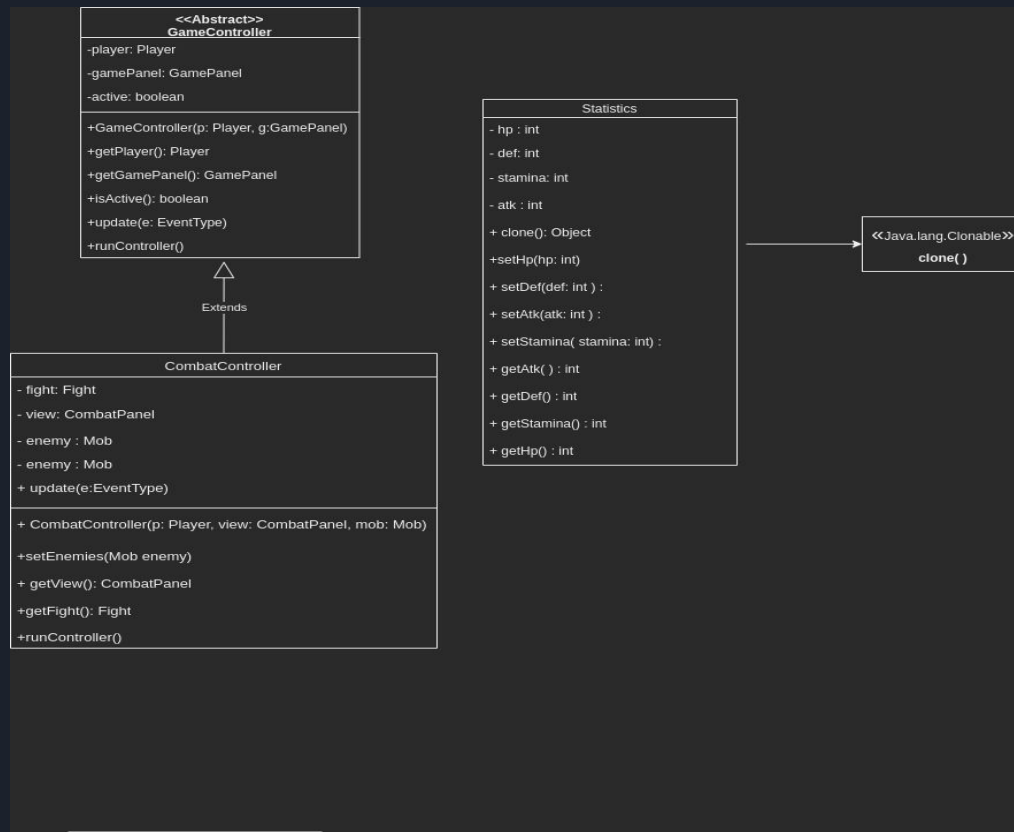
# Sistema di collisioni - Spinelli



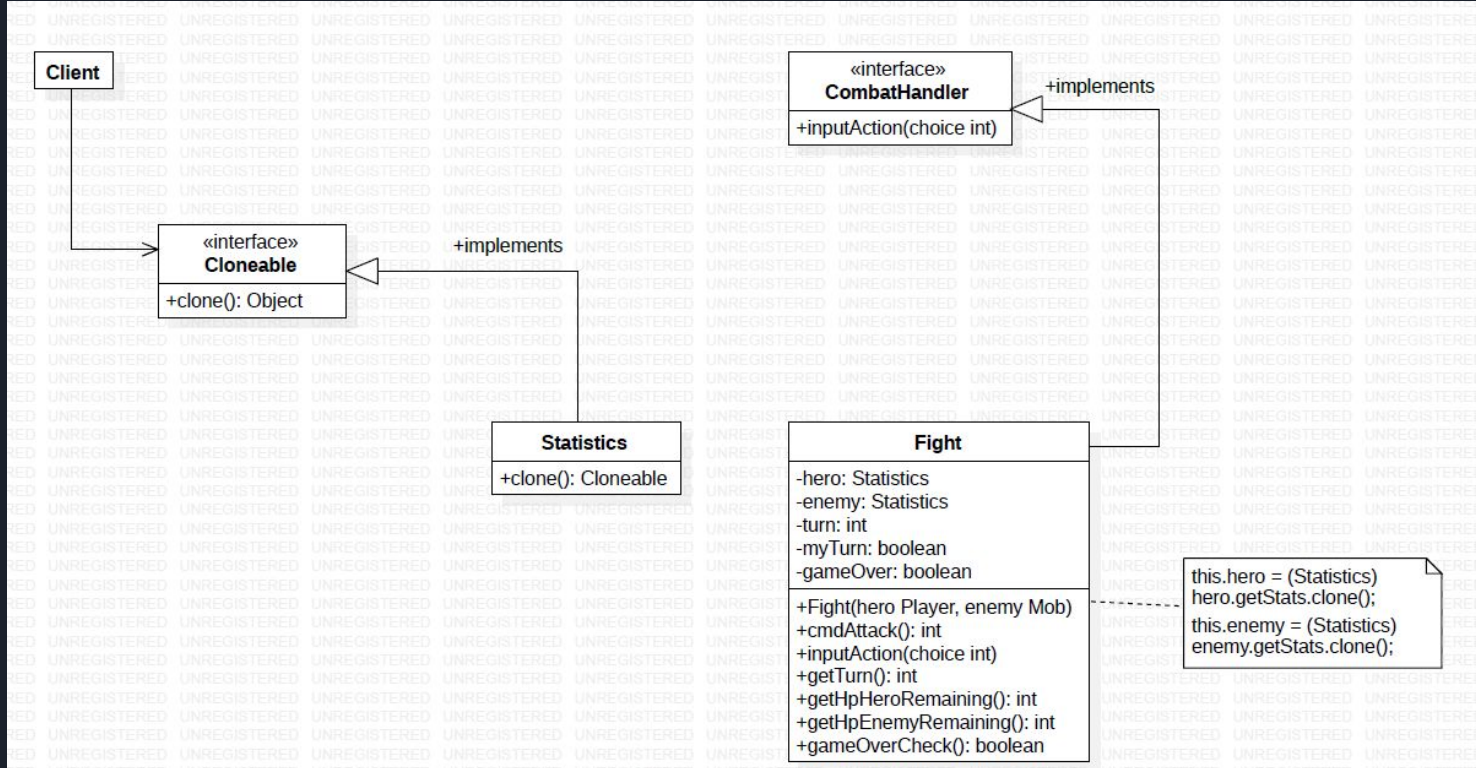


# Sistema di statistiche e controller combattimento

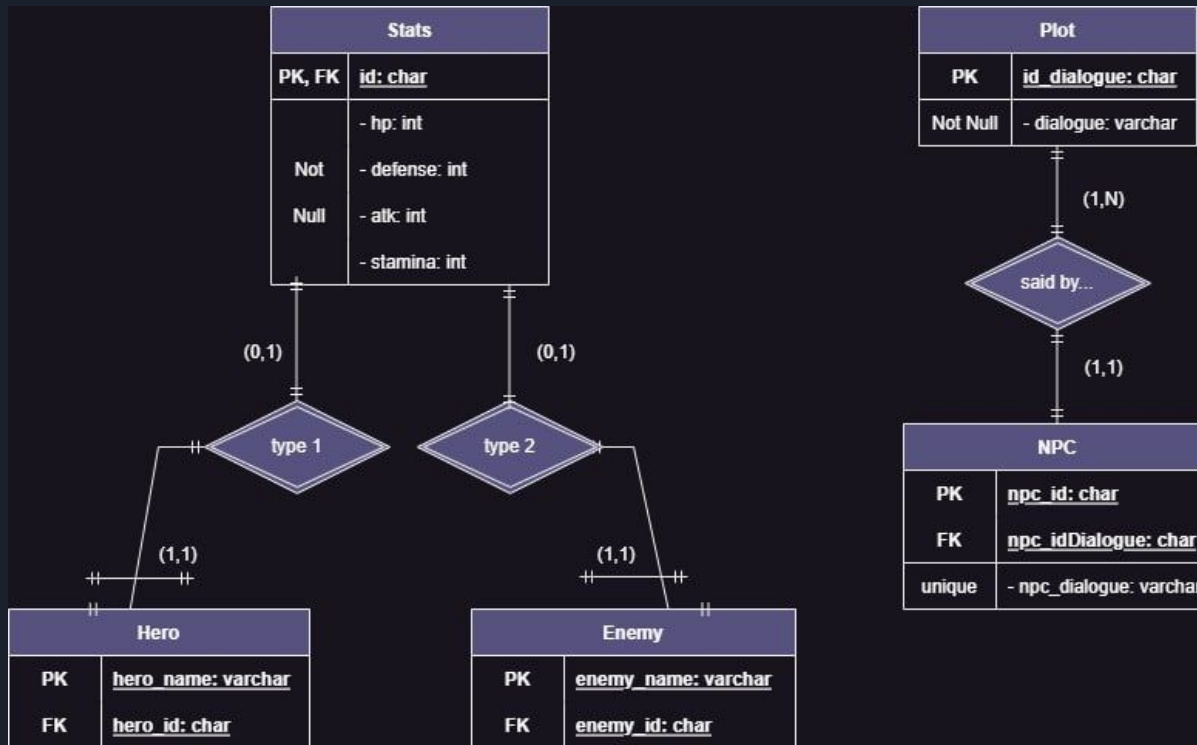
## Boní



# Combattimento a turni - Bonura



# Database delle entità di gioco - Bonura





# Storia del gioco


L'idea del gioco è che il protagonista affronti un certo numero di livelli e sfide, a ognuno legato un particolare tema, inoltre al relativo tema sarà legato anche un nuovo personaggio che si aggiungerà al gruppo ad ogni livello.

Durante il viaggio verranno svelati i motivi dietro al male che sta corrompendo il mondo (7 peccati capitali) e si scoprirà la mente dietro a tutto questo.

In base alle scelte compiute durante il gioco il protagonista può scegliere se arrivare a un finale buono o a un finale cattivo.

I finali si avviano nei seguenti casi:

- Vinta la battaglia finale, parte il finale buono: Il protagonista, insieme agli alleati, salverà il mondo dalla corruzione.
- Persa la battaglia, si può scegliere:
  - se rinunciare alla proposta del Boss finale, ripartendo dall'ultimo salvataggio;
  - se accettare la proposta del Boss finale, parte il finale cattivo: Il protagonista, insieme ai suoi compagni, diverranno i nuovi idoli del male del mondo.



# TDD e incremento del primo sprint