

A decorative graphic on the left side of the slide consists of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is a 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

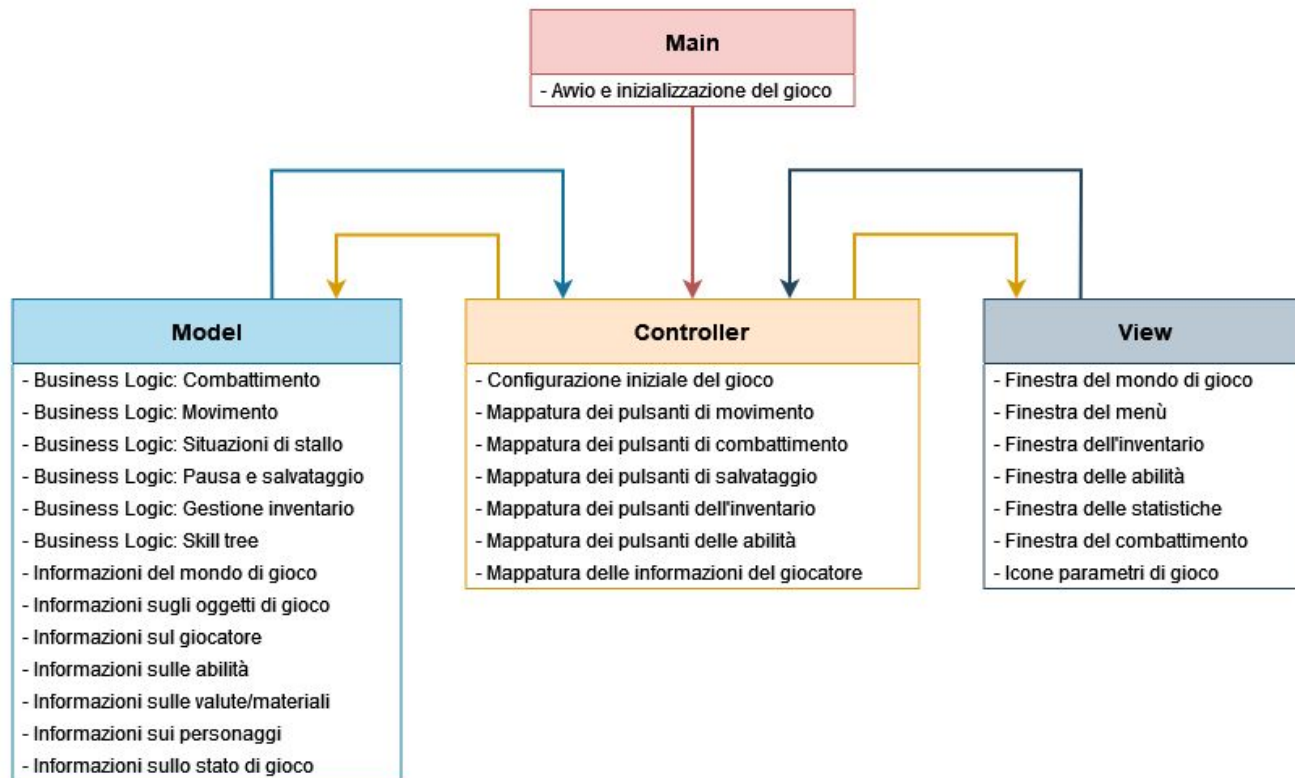
# Product backlog (una parte)

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 i combattimenti, 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	M	
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 da poter influenzare 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	

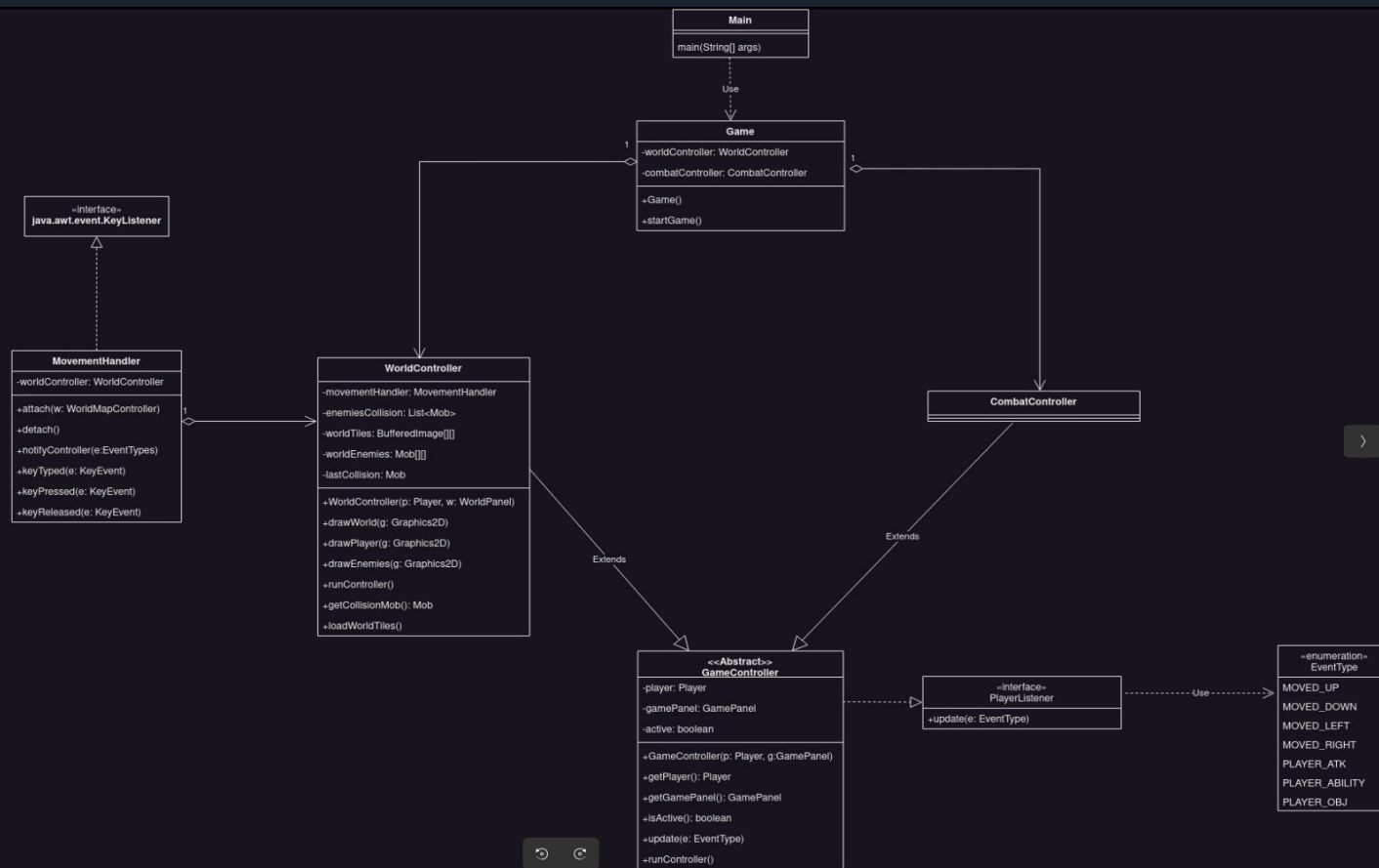
# Sprint backlog del primo sprint

Goal: <i>Completare le meccaniche di movimento e combattimento basilari</i>				IEH:	84					
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						

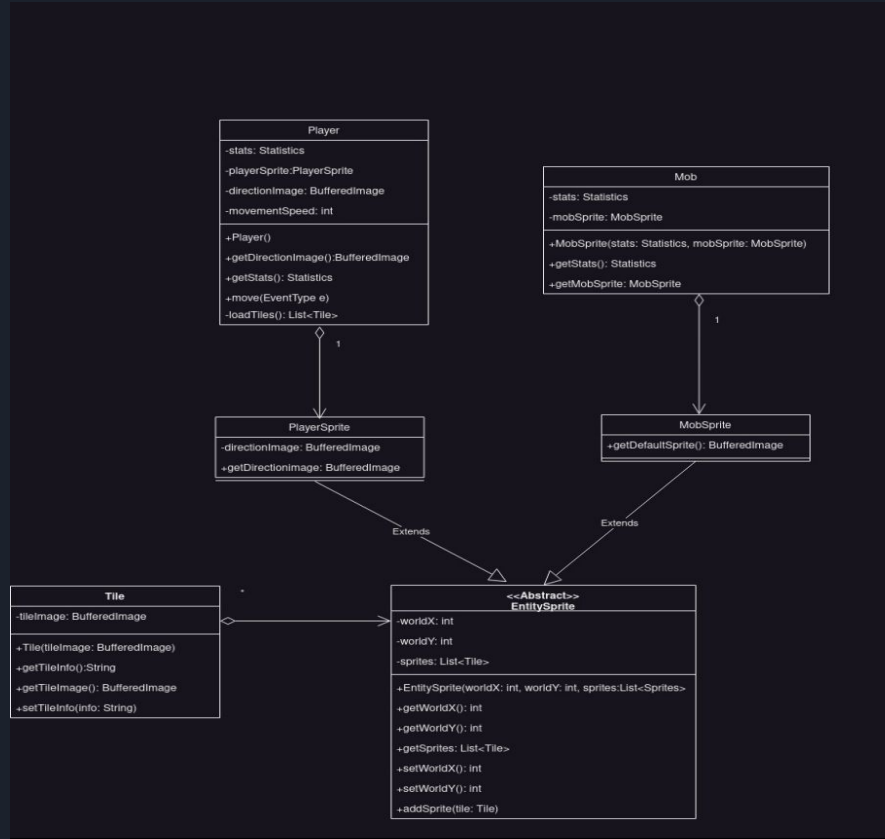
# Architettura del gioco



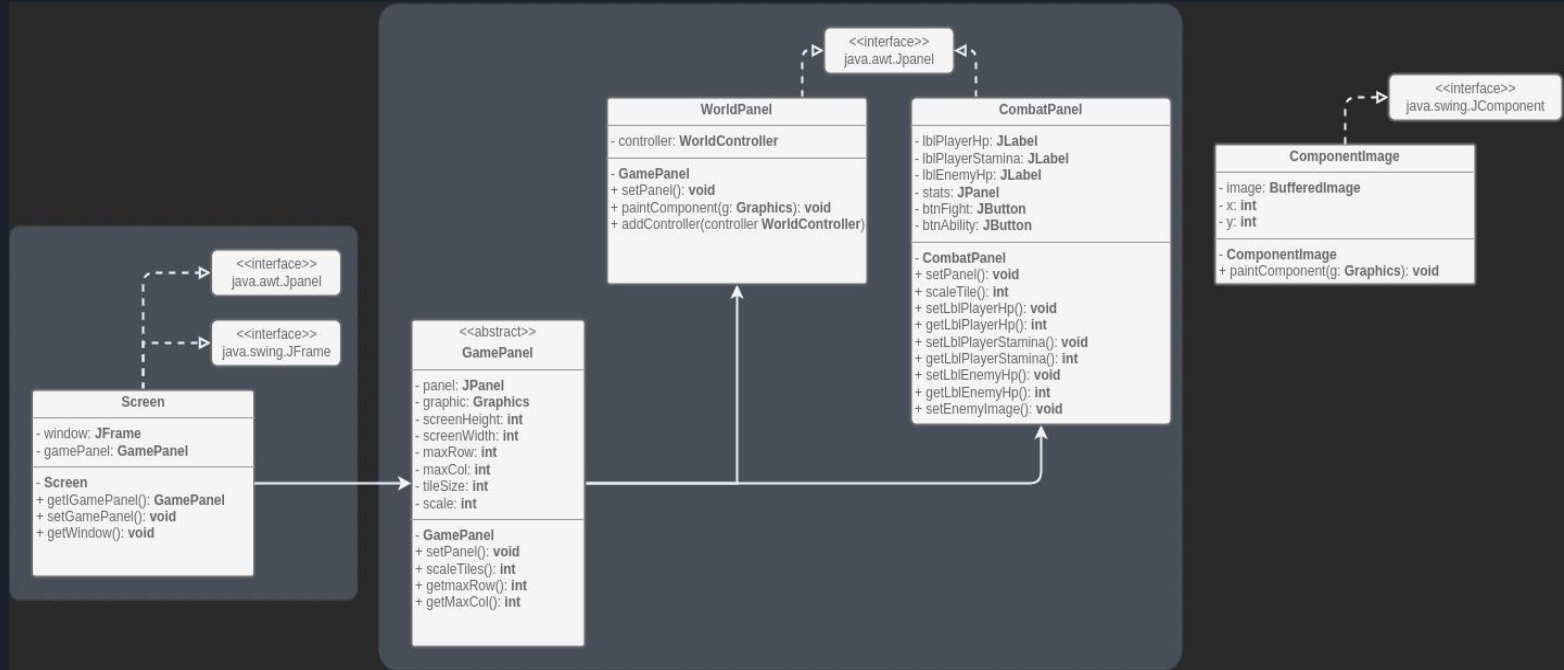
# Movimento personaggio- Terracino



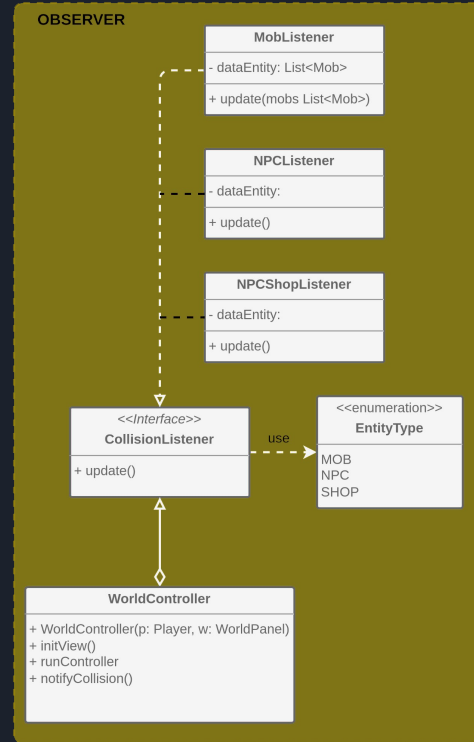
# Disegno entità su schermo - Terracino



# View combattimento e mondo di gioco - Spinelli



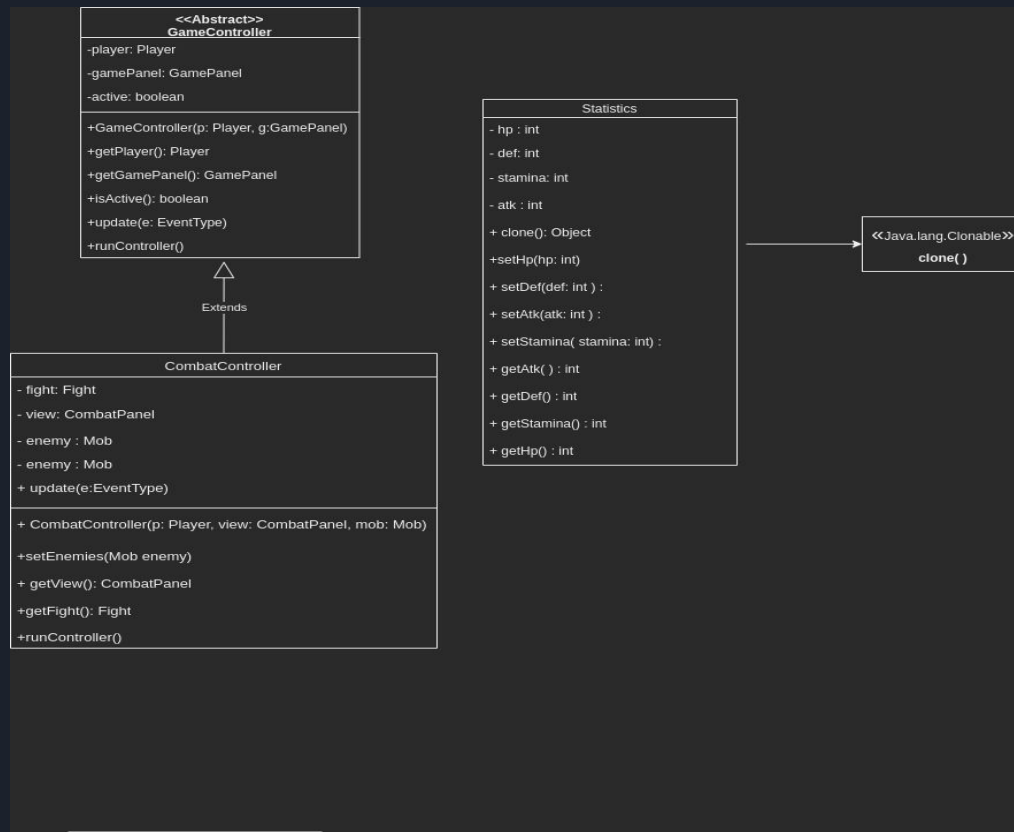
# Sistema di collisioni - Spinelli



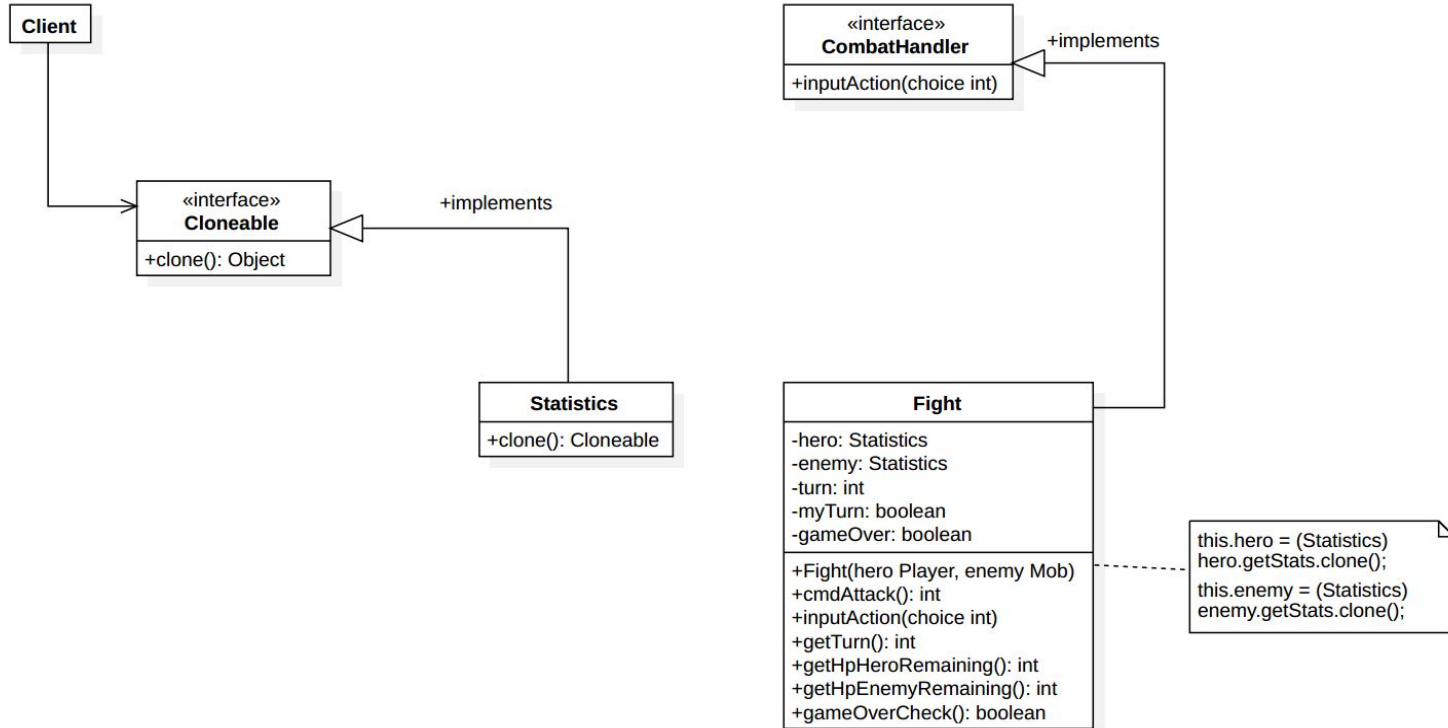


# Sistema di statistiche e controller combattimento

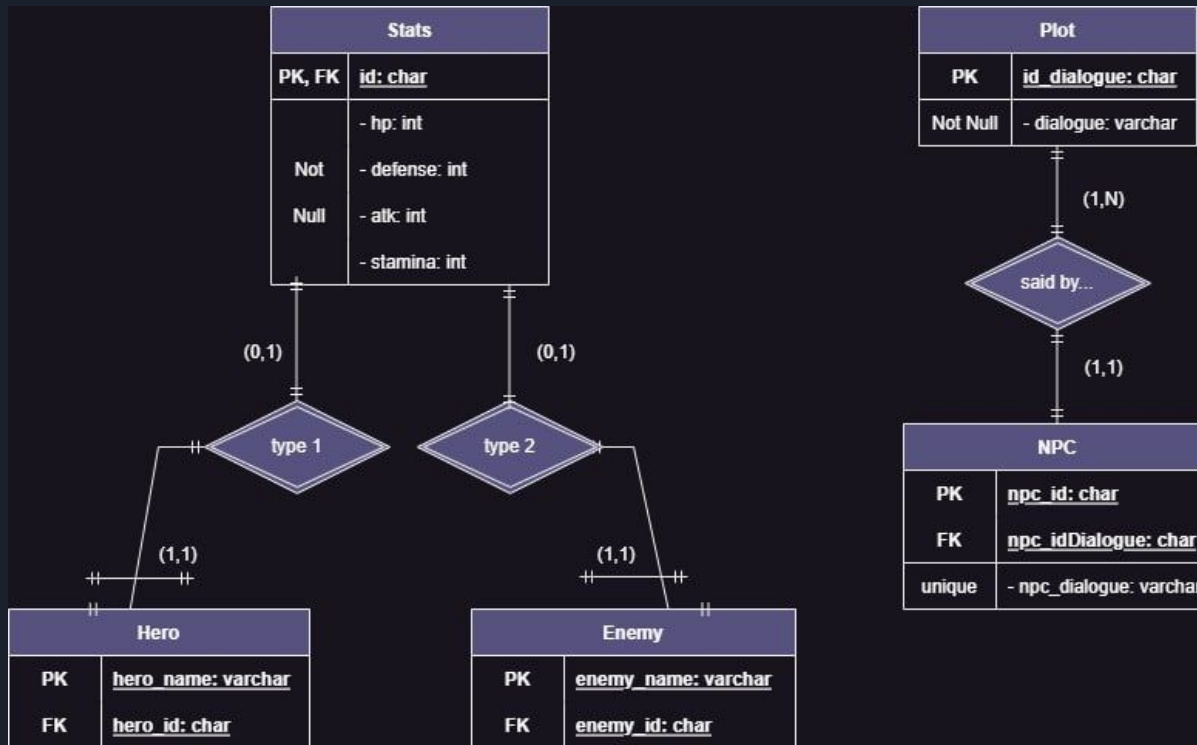
## Boní



# 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, ricominciando 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