Chrome Dino

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

1.3 Scopo 3

Analisi 4

1.4 Analisi del dominio 4

1.5 Analisi e specifica dei requisiti 4

1.6 Use case 5

1.7 Pianificazione 5

1.8 Analisi dei mezzi 5

1.8.1 Software 5

1.8.2 Hardware 5

2 Progettazione 6

2.1 Design dell’architettura del sistema 6

2.2 Design dei dati e database 6

2.3 Design delle interfacce 6

2.4 Design procedurale 6

3 Implementazione 7

4 Test 7

4.1 Protocollo di test 7

4.2 Risultati test 7

4.3 Mancanze/limitazioni conosciute 7

5 Consuntivo 7

6 Conclusioni 7

6.1 Sviluppi futuri 7

6.2 Considerazioni personali 7

7 Bibliografia 7

7.1 Bibliografia per articoli di riviste: 7

7.2 Bibliografia per libri 7

7.3 Sitografia 7

8 Allegati 7

# Introduzione

## Informazioni sul progetto

Allievo coinvolto nel progetto: Sara Bressan

Classe: 3AC della sezione Informatica presso la Scuola Arti e Mestieri di Trevano

Docente responsabile: Geo Petrini

Data di inizio: 2020-09-03

Data di consegna:

## Abstract

## Scopo

# Analisi

## Analisi del dominio

Questo progetto ha come obbiettivo la realizzazione di una versione hotseat del gioco Chrome Dino, questa versione deve aver la possibilità di essere giocata in modalità multigiocatore locale.

## Analisi e specifica dei requisiti

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-1** | |
| **Nome** | Il gioco deve essere una versione di Chrome Dino |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Il gioco deve essere multi giocatore hotseat |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-2** | |
| **Nome** | Possibilità di avere più giocatori contemporaneamente |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Il numero di giocatori minimo è 1 |
| **002** | Il numero massimo di giocatori deve essere almeno 4 |
| **003** | Tutti dinosauri devono essere visibili contemporaneamente per tutta la durata del gioco, lo schermo viene diviso in base al numero di giocatori |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-3** | |
| **Nome** | La grafica deve essere 8-Bit |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | La grafica può essere semplice |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-4** | |
| **Nome** | I Dinosauri devono essere personalizzabili |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Si può cambiare il colore del dinosauro |
| **002** | Si può cambiare la forma del dinosauro (mantenendo delle grandezze standard) |
| **003** | Il giocatore può inserire il proprio nome, se il nome non viene inserito viene messo un nome di default (“Dino” + numero del giocatore) |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-5** | |
| **Nome** | I giocatori possono usare molteplici controlli di input |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Basta un tasto per giocatore |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-6** | |
| **Nome** | Lo sfondo deve avere due livelli in parallasse |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | La generazione del terreno deve essere infinita |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-7** | |
| **Nome** | Il gioco deve essere standalone |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-8** | |
| **Nome** | Il gioco deve avere una classifica dei punteggi migliori |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Si devono vedere gli ultimi 20 migliori risultati |
| **002** | Accanto a un risultato ci deve essere il nome del giocatore |
| **003** | Tutti i valori sono resettabili |

## Use case

## Pianificazione

## Analisi dei mezzi

### Software

* Microsoft Word
* Microsoft Project
* Macchina Virtuale VM Ware con Windows 10
* Unity

### Hardware

* PC Scolastico (A423-08)
* SSD

# Progettazione

## Design dell’architettura del sistema

## Design dei dati e database

## Design delle interfacce

## Design procedurale

# Implementazione

# Test

## Protocollo di test

## Risultati test

## Mancanze/limitazioni conosciute

# Consuntivo

# Conclusioni

## Sviluppi futuri

## Considerazioni personali

# Bibliografia

## Bibliografia per articoli di riviste:

## Bibliografia per libri

## Sitografia

# Allegati