# INFORMAZIONI GENERALI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Allievo** | Nome: Christian | Cognome: Monga |
|  | 📪 christian.monga@samtrevano.ch | 🕿 +41 79 177 13 36 |
| **Luogo di lavoro** | Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio | |
| **Orientamento** | 88601 Sviluppo di applicazioni  88602 Informatica aziendale  88603 Tecnica dei sistemi | |
| **Docente** | Nome: Geo | Cognome: Petrini |
| 📪 geo.petrini@edu.ti.ch | 🕿 |
| **Responsabile**  **Progetti** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Secondo docente presentazione** | Nome: | Cognome: |
| 📪 | 🕿 |
| **Periodo** | 09.09.2022 – 23.12.2022 | |
| **Orario di lavoro** | Secondo orario scolastico 1° Semestre | |
| **Numero di ore** | 78 (45min) – 54 (60min) | |
| **Pianificazione (in ore o %)** | Analisi: 10% | |
| Implementazione: 50% | |
| Test: 10% | |
| Documentazione: 30% | |

# PROCEDURA

* L’allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1 ° giorno.
* Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l’allievo. Con la sua firma, l’allievo accetta il lavoro proposto.
* L’allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
* L’allievo è responsabile dei suoi dati.
* In caso di problemi gravi, l’allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
* L’allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
* Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l’allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest’ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

# TITOLO

SkiFree Remake 2D

# HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

-

# PREREQUISITI

# DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il gioco è visualizzato in full screen e la grafica deve essere più definita.

Gioco:

* Tre modalità:
  + Freestyle
  + Slalom
  + Tree Slalom
* Dopo un po’ spunta uno jeti che cerca di mangiare lo sciatore
  + È più veloce e più grande
* La mappa è infinita e genera gli ostacoli casualmente
* Memorizza i dati:
  + Tempo di gioco
  + Distanza percorsa
  + Velocità attuale
  + Punteggio di stile
    - I Salti con le acrobazie aumentano il punteggio
* Game Over quando:
  + Lo jeti mangia lo sciatore
  + Il giocatore mette in pausa e chiude il gioco o torna all’inizio

Movimenti:

* Lo sciatore segue il cursore del mouse
  + Movimenti più fluidi del gioco originale
* Con un click singolo del mouse lo sciatore salta
  + Tenendo premuto in volo lo sciatore prova a fare il mortale
  + Durante il salto accelera
  + Se non atterra correttamente si schianta al suolo e poi riparte
* Se lo sciatore è messo orizzontalmente (180°/-180°) si ferma in mezzo alla pista

Modelli presenti:

* Alberi
  + Gli alberi piccoli possono essere saltati da un semplice salto, mentre gli alberi grandi no, solo con il trampolino o con una velocità maggiore del normale
* Sassi
  + Possono essere saltati da un semplice salto
* Seggiovie
  + Salgono in modo lineare ad una velocità costante
* Altre persone (sciatori, snowboarders)
  + Si muovono casualmente
* Trampolini
  + Fanno saltare più in alto
* Lupi
  + Corrono orizzontalmente attraversando lo schermo

# RISULTATI FINALI

L’allievo è responsabile della consegna al docente:

* Una pianificazione iniziale (entro il primo giorno)
* Una documentazione del progetto
* Un diario di lavoro entro le 18:00 del giorno del progetto
* Implementazione …

# PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell’allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto degli standard, della qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

-

# FIRMA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Allievo** |  | **Docente** |
|  |  | Canobbio, 30.08.2021 |  | Canobbio, |
|  |  |  |  |  |