**Progettazione Tesi**

Questo videogioco è una tipologia di serious game, e cioè un videogioco educativo il cui scopo è quello di spiegare in maniera interattiva i principali componenti e funzioni del corpo umano.

Questo progetto si divide in sottocategorie ognuna delle quali ha un mini gioco di poca durata, in cui vengono spiegate da un narratore le funzioni che si andranno ad esaminare.

Il gioco verrà poi rilasciato per dispositivo mobile.

Il videogioco è attualmente si compone delle seguenti scene su Unity3D

* MainMenu
* Activity 1
* Activity 2
* Activity 2A
* Activity 2D

MAIN MENU

Questa scena sarà quella presentata ad avvio del gioco e rappresenta il menu principale con le classiche funzioni di: gioca, opzioni, esci

Gli script legati a questa scena sono:

MainMenu: in cui sono state definite le principali funzioni di avvio gioco, e uscita

ACTIVITY 1

Questa scheda di attività rappresenta quella introduttiva in cui il giocatore viene posto di fronte la scelta di esaminare due principali categorie: i sistemi o gli apparati del corpo umano, spiegandone brevemente la differenza.

Si potrà dunque scegliere se procedure con l’analisi dei sistemi (Activity 2) o con l’analisi degli apparati (Ancora non definita questa parte)

ACTIVITY 2

In questa scheda si potranno esaminare i vari modelli di sistema tra cui:

* Scheletrico
* Muscolare
* Nervoso
* Linfatico

Ognuno di essi darà la possibilità di giocare un minigioco diverso

ACTIVITY 2A - Sistema scheletrico

Puzzle game in cui è necessario ricomporre la struttura delle ossa nelle giuste posizioni

Activity 2B - Sistema muscolare

Ancora da definire

ACTIVITY 2C - Sistema Nervoso

Percorso ad ostacoli in cui il ricettore tenta di portare il messaggio al cervello o viceversa

ACTIVITY 2D - Sistema linfatico

Il sistema immunitario ad ogni ondata viene attaccato dai germi di diversa difficoltà e il giocatore deve superare le ondate per guarire