**Capitolo 1**

Analisi

Requisiti

Il gruppo si pone l’obiettivo di realizzare un videogioco di tipo sparatutto, ispirato al celebre gioco “Battle City”. Il carro armato comandato dal giocatore si trova inizialmente alla base della mappa, affianco ad una statua che dovrà proteggere dagli attacchi nemici. L’obiettivo è sopravvivere distruggendo tutte le ondate di nemici prima che questi riescano a colpire la propria torre.

Requisiti funzionali obbligatori

* Il gioco si occuperà di offrire al giocatore una mappa, costituita da vari ostacoli ed una torre da difendere, che il giocatore potrà percorre liberamente.
* Il giocatore dovrà affrontare diverse ondate di nemici di vario tipo, alcuni si muoveranno in modo casuale, altri seguiranno il giocatore e gli ultimi andranno diretti a distruggere la torre da difendere.
* Il movimento dei nemici sarà gestito da semplici AI (intelligenze artificiali). Per AI si intende una parte del software capace di analizzare la mappa e individuare il percorso tra due punti.