

# Totally Not a GDR

Matteo Besutti - 4I

# Cos'è questo progetto?

Totally Not a GDR è, “non propriamente”, un gioco di ruolo.

Questo a causa delle mancanze dai GDR classici, come un sistema di combattimento complesso, creazione del personaggio nei particolari, un'interfaccia grafica, e tutte quelle meccaniche e feature che sono presenti sin dai GDR per computer dai primi anni 2000.

La storia non è nemmeno longeva, ma non era l'obiettivo del progetto.

L'obiettivo infatti è dimostrare il controllo e la gestione di strutture complesse, essendo il C un programma adatto allo sviluppo di programmi e funzioni gestionali.

Source code reperibile al link: <https://github.com/ForeverExe/TotallyNotAGDR>

# Com'è stato sviluppato?

Il gioco è stato sviluppato in linguaggio C, utilizzando gran parte delle nozioni apprese durante la 3a e la 4a, in particolare:

- Chiamata di funzioni per riferimento e valore;
- Strutture;
- Creazione e gestione di stringhe;
- Cicli;

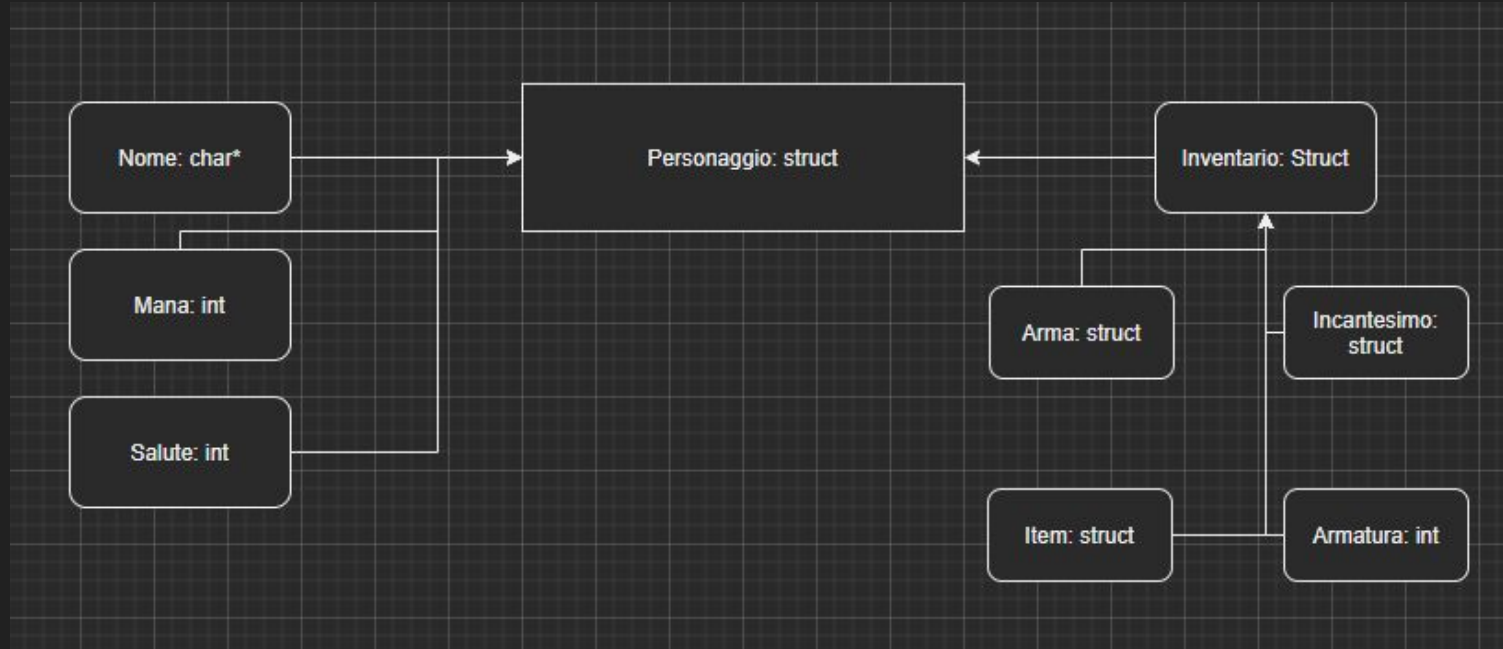
Invece, per problemi di design non sono presenti:

- Creazione e gestione files;
- Creazione e gestione liste;

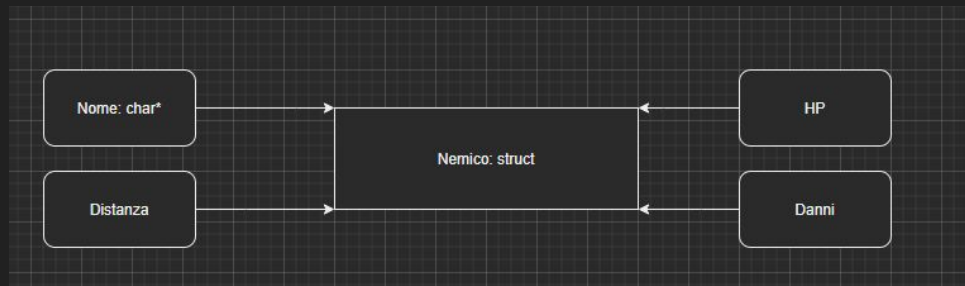
Inoltre, per permettere uno sviluppo ordinato, il progetto è stato suddiviso in più file racchiusi in una cartella, ognuno con un ambito specifico. Tutto contenuto all'interno della repo.

Strutture e concetti

# Struttura “Personaggio” ed “Inventario”



# Struttura “Nemico” e composizione equipaggiamento



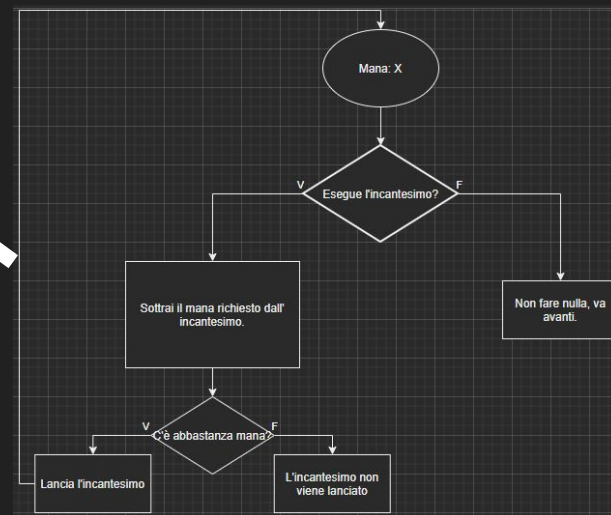
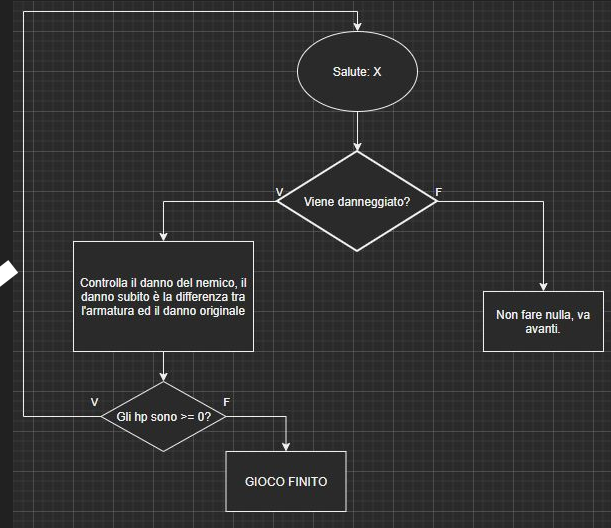
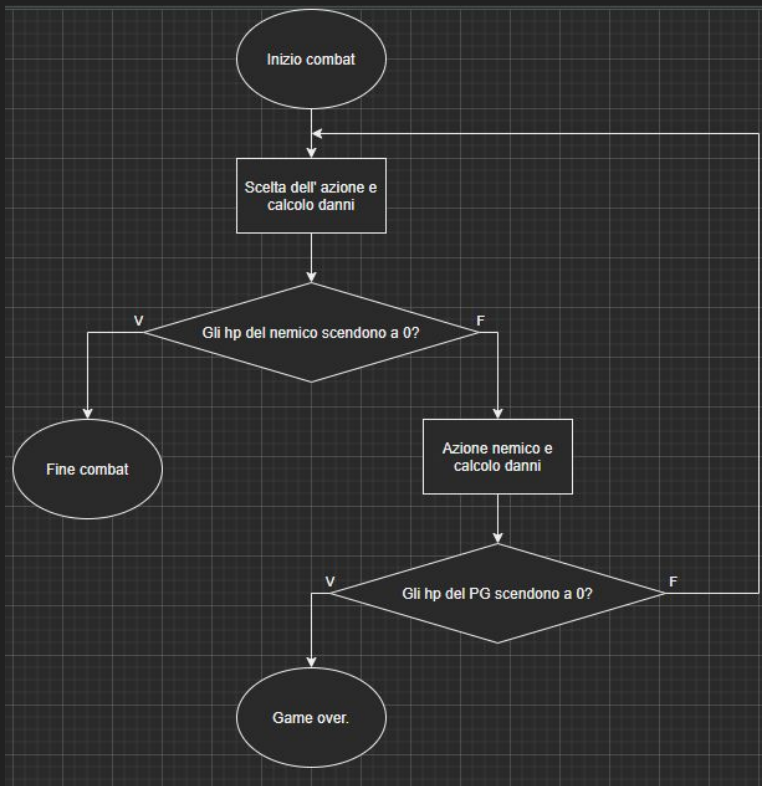
Arma
Danno: int
Distanza: int
Nome: char[50]

Armatura
Resistenza: int
Nome: char[100]

Item
Value: int
Utilizzi: int
Tag: char[5]
Nome: char[100]

Incantesimo
Danno: int
Mana richiesto: int
Nome: char[50]

Sistema di  
combattimento e  
gestione personaggio





# Ci sono stati problemi durante lo sviluppo?

Certamente, molti sono stati risolti in tempo.

Tuttavia, alcuni problemi sono ancora persistenti ed hanno bisogno di più tempo ed attenzione.

Uno di questi è il “bug dell’equipaggiamento”, visibile nella fase di combattimento come di seguito:

```
E' comparso un lupo! Probabilmente ti vede come la sua cena. E' il momento di agire!  
Che vuoi fare?  
1 - Affrontalo  
2 - Dagli qualcosa da mangiare  
3 - Scappa  
  
Scegli un opzione: 1  
  
E' il tuo turno, Matteo!  
  
HP: 100 | Mana: 100  
  
Lupo - HP: 50  
1. Spada a una mano  
2. tura Leggera  
3. Pozione  
4. Acqua Distillata  
5. Aspetta (inserisci qualsiasi altro valore)  
Cosa scegli?
```