Design Document for:

progetto pong

Table of Contents

Game Overview………………………………3

Introduzione………………………………...3

Game Structure.……………………………...4

Controlli……………………………………..4

Menù e livelli….…………………………….5

Scoring………………………………………..6

Punteggio…………………………………..6

Actions………………………………………..7

Movimento…………………………………7

U.I. (User Interface)…………………………8

Game Overview

**Introduzione**

Questo è un gioco 2D ispirato al famoso pong.

Il gioco è ambientato in un campo di forma rettangolare ma di mood visivo variabile dove 2 player utilizzando 2 diverse barre rettangolari con qui devono far rimbalzare un quadrato (chiamato d’ora in poi *palla*) lanciato da 1 dei player.

Lo scopo del gioco è di far passare la palla oltre la linea di goal,

suddivisa in 5 parti di qui si avrà un punteggio diverso a seconda di

quale parte la palla colpisca.

Game Structure

**Controlli**

*player 1*:

utilizza uno sprite ad 8 direzioni e le gestisce con:

**W**: alto

**A**: sinistra

**S**: basso

**D**: destra

lo sprint è innescato dalla pressione di:

**shift**

Le azioni sono innescate dalla pressione della:

**Space Bar**

*player 2:*

utilizza uno sprite ad 8 direzioni e le gestisce con:

**up arrow**: alto

**left arrow**: sinistra

**down arrow**: basso

**right arrow**: destra

lo sprint è innescato dalla pressione di:

**Ins**

le azioni sono innescate dalla pressione di:

**Invio**

**Menù e livelli**

Il menù iniziale dà la possibilità di imparare i comandi e di selezionare il livello in qui giocare.

Il menù finale permette di riavviare la stessa partita, andare al menù principale e di avviare una nuova partita con diverso livello.

Il gioco è composto di più livelli selezionabili nel menù principale ed in quello finale. I livelli variano in mood grafico e ritmo di *modificatori* prodotti.

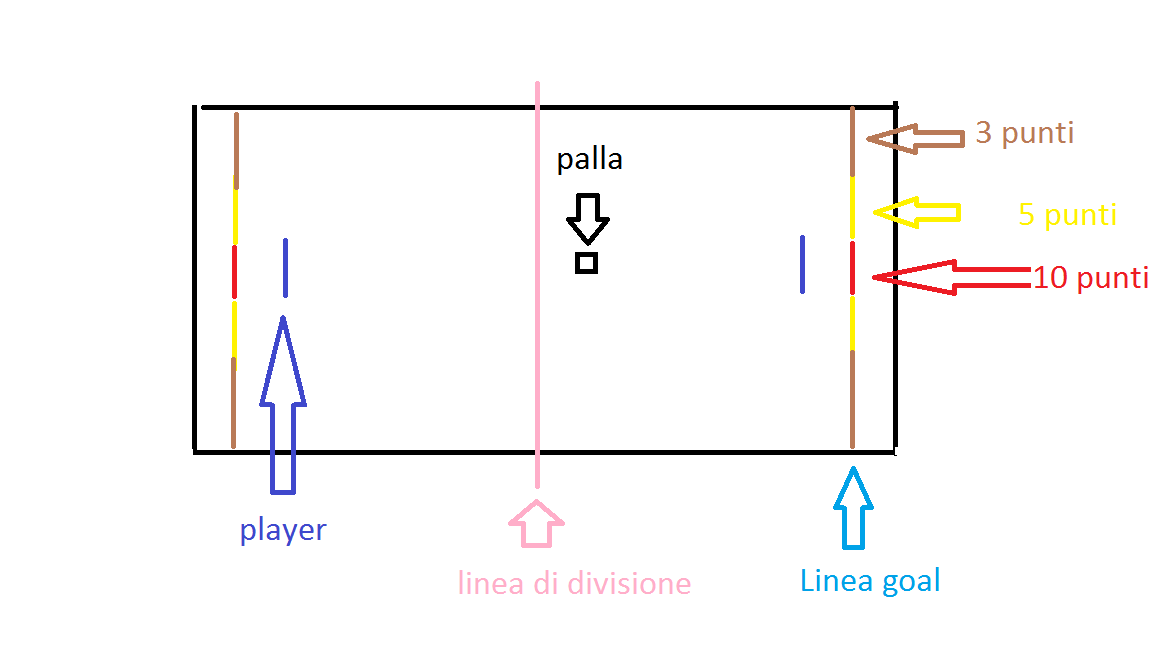
Scoring

**Punteggio:**

Una partita è suddivisa in 2round, 3 in caso di parità.

Il punteggio è stabilito da quale parte dell’area goal la palla colpisce,

così suddivise:



Ogni volta che la palla viene respinta da un palayer il contatore ritmo aumenta di 1 fino a quando un player non fa goal, fatto quest’ultimo

il punteggio sarà la somma dei punti base più il punteggio ritmo.

Al termine di 3minuti dall’inizio della partita il round finisce e si dà un *punto vittoria* a chi ha il *punteggio* più alto, resettato quest’ultimo si continua con un altro round, fino al secondo, terzo se si è in parità.

Actions

**Movimento:**

I players si muovono in 8 direzioni nel campo a velocità ridotta,

il giocatore deve gestire perfettamente la *stamina* che gli permette di

eseguire uno *sprint* nella direzione corrente. I players non possono

*superare la linea* di divisione e la *linea goal.*

U.i. (user interface)

L’interfaccia utente deve poter fare vedere ai *players*:

# il loro *punteggio* (score)

# quanti *round* sono da fare e vinti

# il punteggio *ritmo,* che pulsa al suo aumento

# il tempo rimanente

