Design Document for:

Progetto pong

Table of Contents

#Game Overview……….………………………3

Introduzione…………...……………………...3

#Game Structure.……………………………...3

Controlli……………………………………….3

Menù e livelli….……………………………...4

#Actions………………………………………..5

Movimento……………..……………………5

#Scoring………………………………………..5

Contatore *ritmo e round……………………5*

Modalità football americano……………….6

Modalità Hockey su ghiaccio……………...7

Modalità (non mi ricordo il nome, LoL)…..8

#U.I. (User Interface)…………………………9

#Optional features………..………………....10

Livelli…………………....….………………10

Modificatori………….....………………….10

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 cui 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, ritmo di *modificatori* prodotti e modalità di gioco.

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****.*

Scoring

Contatore *ritmo e round:*

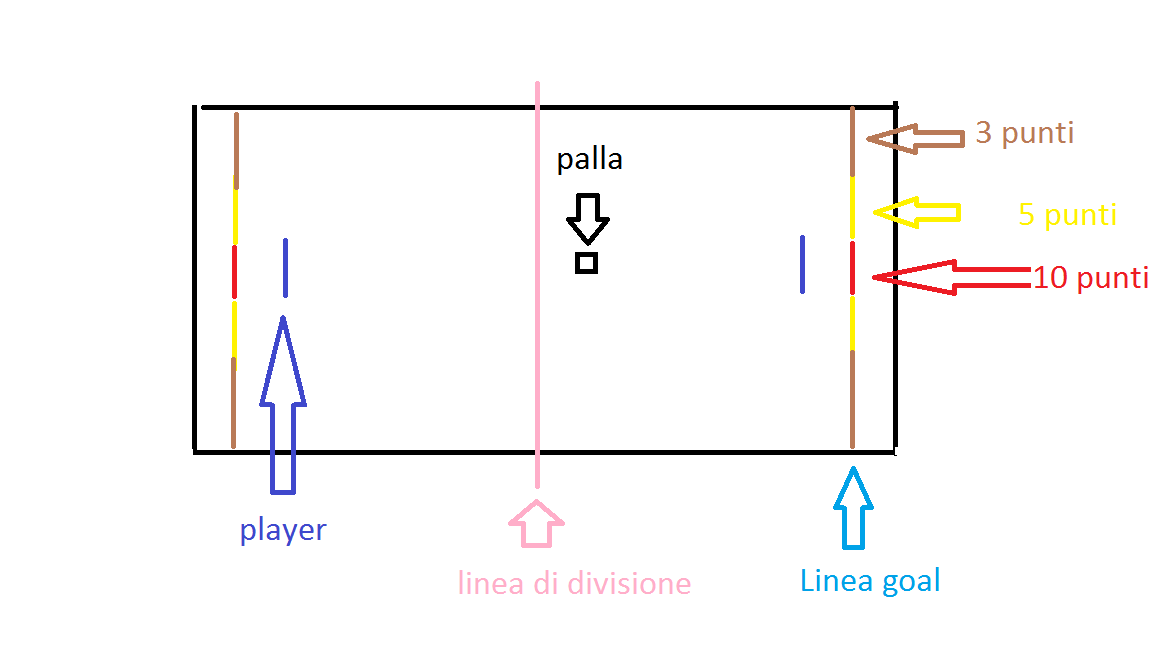
Una partita è suddivisa in 2round, 3 in caso di parità. Ogni volta che la palla viene respinta da un player il contatore ritmo aumenta di 1 fino a quando un player non fa goal, fatto quest’ultimo il punteggio sarà la somma dei punti base più il punteggio ritmo. Il punteggio sarà la moltiplicazione dei punti base ed 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.

Modalità football americano:

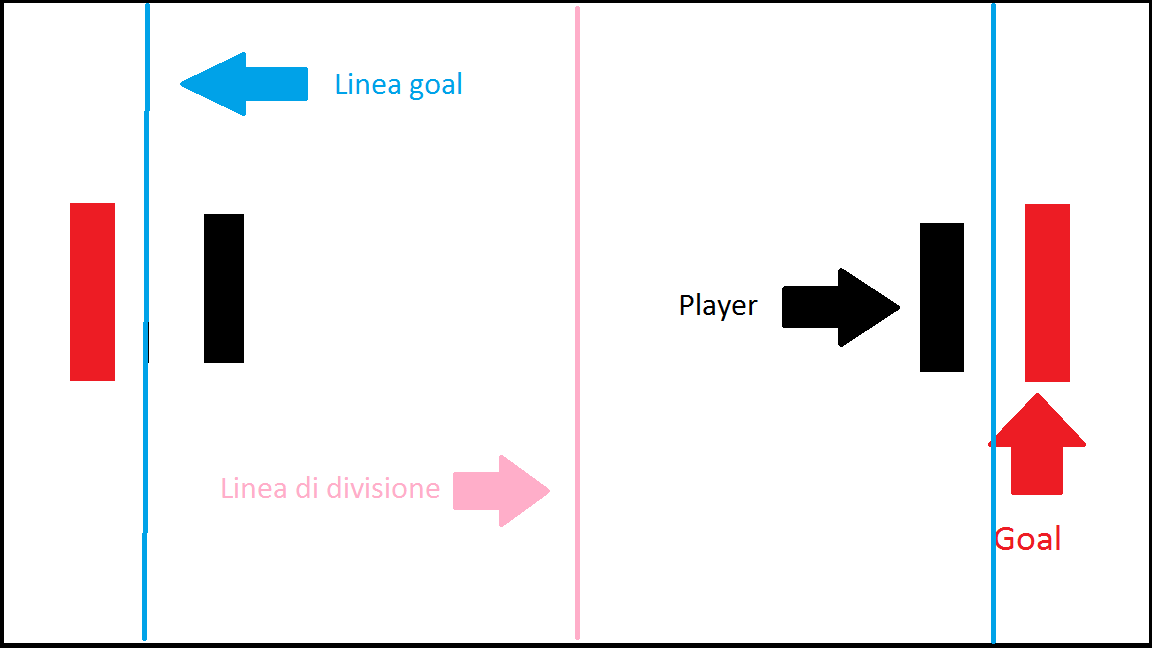
Il punteggio è stabilito da quale parte dell’area goal la palla colpisce,

così suddivise:



Modalità Hockey su ghiaccio:

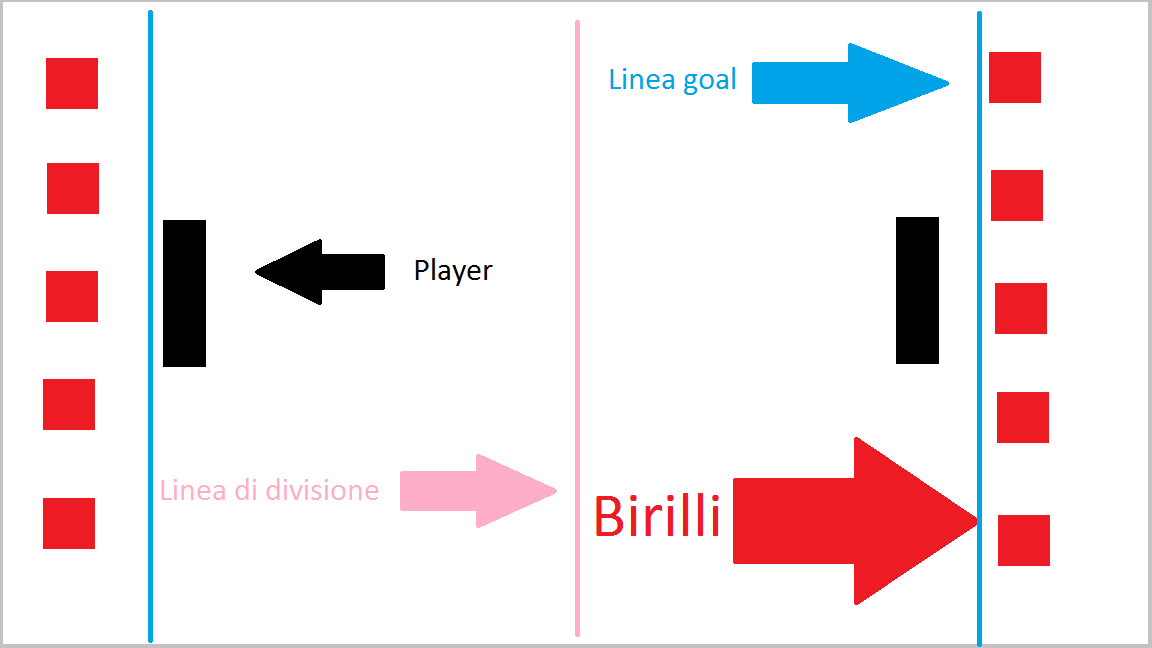
Il punteggio è stabilito da quante volte la palla entra in collisione frontale con lo sprite facente la parte della porta.



Modalità (non mi ricordo il nome, LoL):

Il punteggio viene stabilito con il numero di sprite distrutti (d’ora in poi chiamati ***birilli***). I birilli si distruggono in 2 colpi, per far capire ciò al *player* il *birillo* colpito distruggendosi spowna un altro *birillo* di diverso colore.

Il numero dei birilli è proporzionale alla grandezza del campo.



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

# la barra della stamina



Optional features

**#Livelli**:

°°°°Livello bonus raggiungibile dalla modalità sfida

**#Modificatori**:

I *modificatori* sono sprite generati casualmente nel campo,

quando collidono con i player vengono distrutti e danno un effetto

bonus o malus ad uno dei player.

Vengono di seguito elencati tutti i *modificatori* con il loro relativo effetto: