

Caccia al PiGreco

Realizzare un prototipo con Arduino del gioco "Caccia al PiGreco".

Si tratta di far apparire il simbolo PiGreco in una posizione casuale, su cinque a disposizione, della seconda riga del display lcd dove, in corrispondenza a tale posizione, si trova un pulsante (in totale quindi ci saranno 5 pulsanti).

Se il giocatore riesce a cliccare il pulsante sotto al simbolo prima che il simbolo scompaia, continuerà il gioco, altrimenti avrà perso UNA vita.

Dato un numero iniziale di vite, continuare a giocare fino al termine delle vite stesse.

Il record è stabilito in base al numero di simboli PiGreco catturati.

Il gioco PUÒ prevedere:

Caratteri "jolly" che, se cliccati, aumentano le vite di uno;

Caratteri "penalty" che, se cliccati, diminuiscono le vite;

Meccanismi di aumento della difficoltà in base al trascorrere del tempo;

Altri aspetti presi in considerazione autonoma dal programmatore.

Ricordarsi di fornire sempre al giocatore tutte le informazioni che necessitano: numero di vite, record attuale (1 solo), e altre info ritenute idonee dal programmatore.