# **Logica Generale**

Lo scopo del gioco è riuscire a raggiungere il boss finale e sconfiggerlo.

Il giocatore è rappresentato da un **personaggio** che parte con 5 cuori di vita. Esso si può muovere liberamente su una **mappa** composta da una serie di **stanze.** In ogni stanza può trovare:

degli **oggetti** (che possono essere raccolti)

dei **nemici**

nulla (stanza vuota)

In ogni stanza al giocatore vengono proposte fino ad un massimo di 3 scelte su che azione eseguire. Se nella stanza è presente ci sarà la scelta se prenderlo o lasciarlo li. Se invece è presente un nemico, l’unica scelta è quella di iniziare un **combattimento**. Durante il combattimento il nemico porrà delle domande al giocatore che dovrà rispondere attraverso le risposte disponibili presenti sulla UI. Ad ogni domanda sbagliata verrà tolta una vita al giocatore. Quando il giocatore finisce le vite, finisce anche la partita. Durante il combattimento possono essere usati degli oggetti per facilitare il giocatore. (es. spada-> salti la domanda, scudo-> non perdi salute se sbagli ma si rompe scudo, arco -> cambi la domanda ecc)

Non si può concludere il combattimento finchè non si muore o finchè il combattimento non è concluso. Sconfiggere un nemico fa ottenere una ricompensa (vita/oggetti).

# COMPONENTI

MAPPA

PERSONAGGIO

STANZA

*OGGETTO* (SPADA, ARCO, SCUDO, *AMULETO*, *POZIONE*)

*AMULETO* (BONUS, MALUS)

*POZIONE*

*NEMICO* (BOSS, REIETTO)

*COMBATTIMENTO* (FACILE, MEDIO, DIFFICILE) (enum)

*DOMANDE* (FACILE, MEDIO, DIFFICILE) (list)

# STATE CHART

STATO COMBATTIMENTO

STATO ESPLORAZIONE

# SCHERMATE UI

PAGINA HOME (Inizia partita + titolo gioco + immagine/gif)

PAGINA INSERIMENTO NOME

PAGINA GIOCATORE (UI giocatore(nome\_giocatore, vite\_rimanenti, pulsanti\_scelte, pulsante\_inventario, pulsante\_mappa, immagine\_stanza/immagine\_nemico, casella di testo)) + durante combattimento pulsante aggiuntivo per utilizzo di oggetti

PAGINA FINALE (dopo la sconfitta del boss final) contiene:

* Tempo impiegato
* Domande sbagliate/ percentuale
* Pulsante Esci/ricomincia (se premuto esci si va alla home)

**Must Haves**

**Should haves**

* Ogni volta che si inizia una partita il contenuto delle stanze cambia
* Mappa matrice + sistema di movimento utente (4 frecce)

**Could Haves**

* Musica di sottofondo
* Livello giocatore

**Wont Haves**