

Specifica del Progetto di Laboratorio

Architettura degli Elaboratori I

Giuseppe Del Campo*
Matricola: 935114, Turno: A
`giuseppe.delcampo@studenti.unimi.it`

1 Descrizione del progetto

Il progetto consiste nel realizzare un gioco che permetta all'utente di gestire un orto tramite alcuni strumenti a sua disposizione. Il parametro fondamentale è l'umidità del terreno, che viene mostrata a schermo; dato che diminuirà col passare del tempo, l'utente dovrà mantenerla in un certo range, utilizzando un pulsante di irrigazione, in modo tale da permettere alle piantine di poter crescere, e infine potarle. Ci sono 4 stati: in base allo stato attuale delle piante, la potatura darà un certo punteggio, facendo tornare le piantine allo stato iniziale; questo punteggio ottenuto andrà sommato a quello totale che l'utente potrà vedere su schermo.

L'irrigazione sarà seguita da un'animazione (sempre su schermo) che simula la caduta dell'acqua nel terreno; quando l'acqua raggiunge il terreno, l'umidità cresce.

Sarà possibile irrigare soltanto se il serbatoio dell'acqua sarà abbastanza pieno, e per riempirlo sarà necessario premere un ulteriore pulsante.

Col passare del tempo, l'umidità diminuirà sempre più rapidamente, in modo tale da rendere il gioco più impegnativo e aumentarne la difficoltà. Il game over si attiva quando l'umidità raggiunge lo 0%, quindi lo scopo sarà totalizzare il maggior numero di punti senza perdere.

*Progetto approvato il 22/08/2019, consegnato il 06/09/2019