

Relazione del progetto di “Programmazione ad oggetti”

03/06/2024

Christian Remschi, Giorgia Patera, Jago
Camoni, Davide Nicoletti.

christian.remshi@studio.unibo.it
giorgia.patera@studio.unibo.it
jago.camoni@studio.unibo.it
davide.nicoletti4@studio.unibo.it

Indice

1 Analisi

1.1 Requisiti

1.2 Analisi e modello del dominio

Capitolo 1 : Analisi

1.1 Requisiti

Il gruppo si pone come obiettivo la creazione di un semplice gioco platform a turni, ispirato dalla celebre serie di giochi dal titolo “Worms”. È un gioco a turno con relative armi influenzate dalla forza di gravità.

Il gioco, accessibile nella sola modalità multigiocatore in locale mette entrambi i giocatori faccia a faccia.

Il gioco ha come obiettivo di eliminare l'avversario. Ogni giocatore può usare un'arma alla volta, la mappa è una sola e ogni turno sarà scandito dalle azioni di sparo e movimento.

Requisiti funzionali

- *Il software dovrà gestire correttamente i giocatori presenti nel gioco, quindi il loro movimento, la loro visualizzazione e delle loro caratteristiche di gioco come la vita, la possibilità di scegliere un'arma e utilizzare una sola arma alla volta e infine le interazioni tra i giocatori.*
- *Il software dovrà gestire la mappa e la relativa gravità e l'interazione tra essa e i giocatori*

Requisiti non funzionali

- *Il gioco deve rimanere fluido durante tutta la durata del gameplay.*
- *Il gioco deve funzionare sui 3 principali sistemi operativi Linux, MacOS, windows*
- *eventuale possibilità di map building*

1.2 Analisi e Modello del Dominio

Il gioco inizialmente effettua una serie di richieste al giocatore, come numero giocatori, nome di ogni giocatore per poi avviare il menu. Il menu di gioco permette di avviare il gioco una volta i giocatori siano pronti. Il gioco, accessibile in sola modalità locale, mette i giocatori faccia a faccia alternando i turni dei vari giocatori.