













## 1 INFORMAZIONI GENERALI

<b>Allievo</b>	Nome: Michea	Cognome: Colautti
	 michea.colautti@samtrevano.ch	
<b>Allievo</b>	Nome: Nadia	Cognome: Fasani
	 nadia.fasani@samtrevano.ch	
<b>Allievo</b>	Nome: Thomas	Cognome: Sartini
	 thomas.sartini@samtrevano.ch	
<b>Luogo di lavoro</b>	Scuola Arti e Mestieri / CPT Trevano-Canobbio	
<b>Orientamento</b>	<input type="checkbox"/> 88601 Sviluppo di applicazioni <input checked="" type="checkbox"/> 88602 Informatica aziendale <input type="checkbox"/> 88603 Tecnica dei sistemi	
<b>Docente</b>	Nome: Geo	Cognome: Petrini
	 geo.petrini@edu.ti.ch	
<b>Responsabile Progetti</b>	Nome:	Cognome:
		
<b>Secondo docente presentazione</b>	Nome:	Cognome:
		
<b>Periodo</b>	27 gennaio 2022 – 5 maggio 2022 (presentazioni: 12 – 15 maggio 2022)	
<b>Orario di lavoro</b>	Secondo orario scolastico 2° semestre	
<b>Numero di ore</b>	Ca. 96 lezioni da 45 minuti	
<b>Pianificazione (in ore o %)</b>	Analisi: 10%	
	Implementazione: 50%	
	Test: 10%	
	Documentazione: 30%	

## 2 PROCEDURA

- L'allievo realizza il lavoro autonomamente sulla base del quaderno dei compiti ricevuto il 1° giorno.
- Il quaderno dei compiti è approvato dal responsabile progetti. È anche presentato, commentato e discusso con l'allievo. Con la sua firma, l'allievo accetta il lavoro proposto.
- L'allievo ha conoscenza della scheda di valutazione prima di iniziare il lavoro.
- L'allievo è responsabile dei suoi dati.
- In caso di problemi gravi, l'allievo o il docente avverte immediatamente il responsabile progetti.
- L'allievo ha la possibilità di chiedere aiuto, ma deve menzionarlo nella documentazione.
- Alla fine del tempo a disposizione per la realizzazione del LPI, l'allievo deve inviare via e-mail il progetto al docente e al responsabile progetti. In parallelo, anche una copia cartacea della documentazione dovrà essere fornita al docente. Quest'ultima deve essere in tutto identica alla versione elettronica.

---

### 3 TITOLO

Dino Run and Jump

---

### 4 HARDWARE E SOFTWARE DISPONIBILE

PC per sviluppo  
Telefoni allievi  
1 Server

---

### 5 PREREQUISITI

Chrome Dino Hotseat (<https://github.com/ManuelGrosso/ChromeDinoHotseat>)

---

### 6 DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Lo scopo di questo progetto è quello di implementare una versione del gioco Dino Run dove i giocatori devono fisicamente saltare per controllare i loro dinosauri.

Requisiti:

- Dino Run deve essere eseguito a schermo intero (o almeno alle dimensioni massime della pagina del browser), non a dimensioni fisse
- I giocatori devono poter creare una partita da condividere tramite url o numero di sessione
- La personalizzazione del proprio Dino e la disponibilità a giocare (utente pronto) vengono fatti dal proprio smartphone
- I giocatori controllano il proprio Dino saltando, il movimento è rilevato dai sensori dello smartphone ed inviato al server che gestisce la partita.
  - o Prevedere una modalità di gioco alternativa (click) per utenti con handicap o telefoni che non hanno i sensori adeguati
- Il numero di Dino presenti a schermo deve essere dinamico, da 1 a 10
- Il nome del giocatore di ogni Dino deve comparire a schermo
- Al termine della partita viene visualizzato il punteggio ottenuto da ogni giocatore, in ordine di punteggio, e viene assegnata una medaglia al vincitore
  - o La forma e il colore della medaglia deve essere generata tramite un algoritmo apposito in modo da renderle il più univoche possibile
- Per giocare non è necessario effettuare un login, ma bisogna poter offrire questa funzionalità. I vantaggi sono:
  - o La personalizzazione del Dino viene salvata e usata automaticamente nelle partite
  - o Il proprio punteggio viene salvato nel profilo
  - o Le medaglie guadagnate possono essere visualizzate in una bacheca
- Aggiungere una funzione "ospite", per consentire ad un utente di osservare la partita senza interagire con un Dino
- Per la parte sistemistica sono richiesti
  - o Istruzioni di setup della parte web (comandi di installazione e files di configurazione)
  - o Istruzioni di setup della parte DB (inclusi script SQL per la creazione delle tabelle e dati di partenza)

---

## 7 RISULTATI FINALI

L'allievo è responsabile della consegna al docente e al responsabile progetti:

- Una pianificazione iniziale (entro il primo giorno)
- Una documentazione del progetto
- Un diario di lavoro
- *(da compilare, se necessario, dal docente)*
- ...

---

## 8 PUNTI TECNICI SPECIFICI VALUTATI

La griglia di valutazione definisce i criteri generali secondo cui il lavoro dell'allievo sarà valutato (documentazione, diario, rispetto dei standard, qualità, ...).

Inoltre, il lavoro sarà valutato sui seguenti 7 punti specifici (punti da A14 a A20):

1. *193 – Design GUI*
2. *224 – Registro eventi/logging*
3. *176 – Schema della rete*
4. *232 – Programmazione web professionale*
5. *254 – Responsive Web Design (almeno per la parte di gestione utente)*
6. *237 – Analisi della sicurezza*
7. *128 – Identificazione delle entità necessarie conformemente al problema dato*

## 9 FIRMA

**Allievo**

Canobbio, 01.09.2019

**Docente**

Canobbio, 03.09.2019

**Resp. Progetti**

(luogo e data)

**Docente 2  
(presentazione)**

(luogo e data)