

# Gruppo 5

Galantini Corrado  
Gallo Valerio  
Sturniolo Edoardo  
Aprea Mario  
Pesaresi Adriano  
Di Muzio Pietro

# Watch-Out!

20 Maggio 2022 - Versione 1.1

## Sommario del Project Charter

<b>Indice</b>	<b>1</b>
<b>1.1 BackGround</b>	<b>2</b>
<b>1.2 Obiettivi del progetto</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Ambito del progetto</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Vincoli</b>	<b>3</b>
<b>1.4.1 Vincoli di tempo</b>	<b>4</b>
<b>1.4.2 Vincoli di costo</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Requisiti del progetto</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Deliverable del progetto</b>	<b>6</b>
<b>3.1 Rischi del progetto</b>	<b>6</b>

Versione	Stato	Note	Data
1.0	Deprecata ▾	Versione iniziale, cestinata	22/04/2022
1.1	Approvata ▾	Versione finale, cambiato lo stile e aggiunte le ultime modifiche	20/05/2022

## 1.1 BackGround

Creazione di un videogioco stile “Reaction Game”, quindi basato sulla velocità di reazione dell’utente, scaricabile da sito web dedicato.

## 1.2 Obiettivi del progetto

Fornire all’utente generico un videogioco intrattenente e un sito web che ne spieghi le meccaniche. Il videogioco è pensato per funzionare da PC su sistemi Windows e MacOS.

### Obiettivi:

1. Creare il gioco “WATCH-OUT!” entro il 26/05/2022. La creazione del gioco si divide in:
  - Si stabilisce lo stile del gioco
  - Si decide di scegliere il linguaggio Python per la sua convenienza
  - Scrittura del codice
    - Creazione del menu
    - Creazione delle funzionalità principali
    - Implementazioni degli asset del gioco
    - fase di testing

S: Il gioco è pensato per essere un “Reaction Game”  
M: Il gioco utilizza la libreria “pygame”  
A: Non si sono sviluppate criticità nei confronti del progetto  
R: Il gioco è completabile entro la data di scadenza  
T: La data è il 26/05/2022
2. Creazione del sito tramite HTML con tanto di spiegazione del gioco e artbook
  - Stabilire lo stile
  - Scegliere le pagine da utilizzare
  - Scrivere le istruzioni
3. Creare le pixel-art del gioco, in stile retrò

## 1.3 Ambito del progetto

Il progetto comprende un sito con le spiegazioni su come giocare ed il videogioco scaricabile. Il gioco una volta scaricato tramite eseguibile verrà automaticamente estratto e creerà una scorciatoia sul desktop da cui poter avviare l'applicazione.

Il videogioco non comprende una versione utilizzabile da dispositivo cellulare ma sarà compatibile sia su Windows che su MacOS.

## 1.4 Vincoli

### 1.4.1 Vincoli di tempo

Il progetto, quindi sia il sito che il gioco, deve essere consegnato entro il 26/05/2022

### 1.4.2 Vincoli di costo

Il costo del progetto è nullo, in quanto il materiale a disposizione è gratuito.

## 2.1 Requisiti del progetto

Codice Requisito	Requisiti Sito
S1-F	Sviluppare un sito relativo al gioco
S2-F	Il sito deve includere il download del gioco
S3-F	Il sito deve includere una galleria con la parte grafica del gioco
S4-F	Il sito deve contenere una piccola wiki del gioco
S5-NF	Il sito verrà sviluppato con i linguaggi HTML e CSS.

Codice Requisito	Requisiti Gioco
G1-F	Creare un eseguibile per il download del gioco
G2-F	Il gioco deve essere suddiviso in 5 livelli
G3-F	Sviluppare delle pixel-art per i personaggi e gli sfondi dei livelli
G4-NF	Il gioco deve essere sviluppato in Python
G5-NF	L'eseguibile del gioco deve essere disponibile sia per sistemi Windows che MacOS
G6-F	L'installer del gioco estrarrà i file necessari e creerà il collegamento sul desktop automaticamente
G7-NF	Le pixelart devono essere tutte animate a 2 frame per secondo.

Tabella 1: F = Requisito Funzionale | NF = Requisito non funzionale

## 2.2 Deliverable del progetto

Prodotto	Deliverable
Gioco Watch-Out!	Gioco reaction game, disponibile per il download sul sito proprietario del gioco, sviluppato interamente con Python. Stile artistico retrò-pixel art.
Sito Web	Sito web proprietario del gioco.

## 3.1 Rischi del progetto

ID	Rischi Sito	Mitigazione
S1	Costi per l'hosting	Cercare online dei siti di hosting gratuiti/affidarsi a WordPress.
S2	Inesperienza con l'ambiente di sviluppo	Uso di siti per la documentazione riguardo i linguaggi utilizzati
S3	Difficoltà di visualizzazione del sito su dispositivi mobili	Fare in modo che il sito sia responsive

ID	Rischi Gioco	Mitigazione
G1	Difficoltà nello sviluppo dell'applicazione a causa della poca esperienza con il linguaggio	Uso di siti per la documentazione riguardo Python
G2	Difficoltà nell'implementazione dell'applicazione per sistemi MacOS	Documentazione sul sistema operativo
G3	Difficoltà nello sviluppo degli sprite dei personaggi.	Sviluppo di un singolo nemico per semplificare il lavoro.

Tabella 2: S = Sito | G = Gioco

Autorità del progetto

Sponsor:

Project manager:

Comitato guida:

Comitato di controllo dei cambiamenti:

Firme

---

Firma dello sponsor

---

Timbro dello sponsor

---

Data

---

Firma del project manager

---

Timbro del project manager

---

Data