

Prova d'esame 1 - 3 luglio 2018

Lo scopo del gioco è colpire le palline dello stesso colore finché non vengono tutte eliminate dalla piattaforma.

SCENA "MENU" :

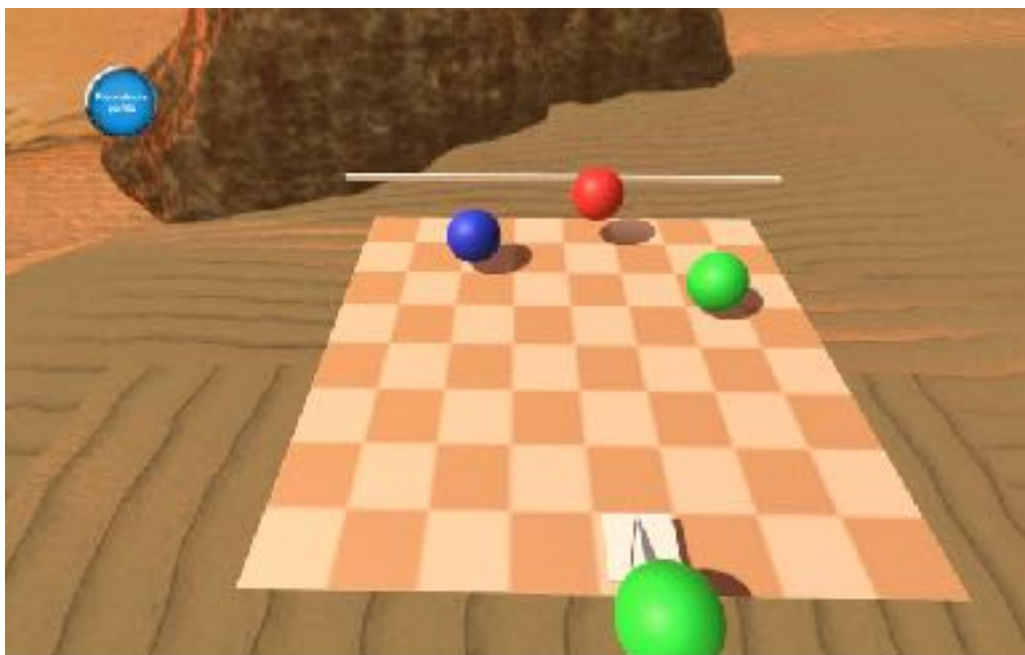
All'inizio del gioco ci troviamo di fronte alla schermata menù con un pulsante "Inizia partita".

- in stato normale il pulsante è blu con la scritta interna bianca,
- se viene passato il cursore sul pulsante blu, la scritta diventa rossa,
- se viene cliccato sul pulsante questo diventa rosso con la scritta blu.



SCENA "GAME":

La scena è costituita di una piattaforma con una texture a scacchi: ad un'estremo della scacchiera abbiamo un pannello (della grandezza di un quadrato della scacchiera) con una freccia, sulla piattaforma abbiamo tre palline (la della dimensione di un quadrato della scacchiera) di colori verde, blu e rosso e all'estremo opposto della piattaforma c'è una barra in fondo alla piattaforma per permettere di catturare le palline che non colpiscono alcuna pallina.



Il pannello con la freccia si sposta con le frecce a destra e sinistra (o A e D), ma non supera mai i margini della scacchiera né a destra né a sinistra. La pallina generata all'altezza del pannello con la freccia segue gli stessi movimenti del pannello.

All'avvio del gioco viene generata una pallina con un colore casuale (che può essere verde, blu o rosso) in corrispondenza del pannello con la freccia.

Quando viene lanciata la pallina questa:

- se colpisce la pallina dello stesso colore scompare, e scompare anche la pallina che è stata colpita;
- se non colpisce alcuna pallina andrà a colpire la barra che si trova alla fine della piattaforma e scomparirà;
- se colpisce una pallina che non è dello stesso colore, le passa attraverso, quindi va a colpire la barra che si trova alla fine della piattaforma e scomparirà.

Ogni volta che viene lanciata una pallina (cliccando sulla barra spaziatrice) ne viene creata subito un'altra in corrispondenza del pannello con la freccia.

Alla scena dovrà essere applicata la skybox che viene fornita nel materiale dell'esame.



In alto a destra è presente un altro bottone con la scritta "Ricomincia partita":

- in stato normale il pulsante è blu con la scritta interna bianca;
- se viene passato il cursore sul pulsante blu, la scritta diventa rossa;
- se viene cliccato sul pulsante questo diventa rosso con la scritta blu.

Quando viene cliccato il pulsante, viene ricaricata la scena "game".

EXTRA (10 punti):

Inserire la condizione di game over e vittoria,

(ad esempio vittoria se vengono eliminate tutte le palline, game over se viene colpita la barra più di tot volte).

FILE DA CONSEGNARE:

Consegnare la build del gioco completo e l'export del progetto (Assets —> Export Package).

CRITERI DI VALUTAZIONE:

1. Applicazione corretta di materiali, texture e skybox.
2. Costruzione della scena.
3. Gestione di collisioni/trigger.
4. Interfaccia grafica.
5. Gestione dei movimenti degli oggetti della scena.
6. Correttezza degli script.
7. Perfetto funzionamento del gioco (Build corretta).
8. EXTRA