



Esercitazione 7



Esercizi C++

- 1.1 Hello, user!
- 1.7 Massimo e minimo
- 2.1 Percentuale di maiuscole
- 2.2 Valori sopra e sotto la media
- 2.3 Funzione, Erone
- 3.7 Scrittura di risultati casuali
- 3.8 Analisi di risultati casuali



Super Mario - Scroll

- Aggiungere *scrolling* automatico
 - La mappa di un livello è più ampia di una sola schermata
 - La vista del gioco si sposta lateralmente con Mario, quando si avvicina a bordo schermo
 - Lavorare sulla visualizzazione, senza modificare i personaggi
- Alcune piattaforme, se colpite dal basso, possono attivare dei bonus
- Aggiungere bandiera o altro controllo per fine gioco (un solo livello)



Super Mario - Arena

- Definire una sottoclasse di **Arena**
 - Nel metodo di inizializzazione, genera e posiziona i personaggi del gioco
 - Fornisce i seguenti due metodi booleani, per controllare l'eventuale termine della partita:
 - **lost** per la sconfitta (Mario non è più tra i personaggi dell'arena)
 - **won** per la vittoria (Mario ha raggiunto l'uscita)

