Componenti del gruppo:

* Arrighi Alessandro alessandro.arrighi2@studio.unibo.it
* Bagnolini Tommaso [tommaso.bagnolini@studio.unibo.it](mailto:tommaso.bagnolini@studio.unibo.it)
* Lutterotti Filippo [filippo.lutterotti@studio.unibo.it](mailto:filippo.lutterotti@studio.unibo.it)
* Medri Riccardo [riccardo.medri2@studio.unibo.it](mailto:riccardo.medri2@studio.unibo.it)

Il gruppo si pone come obiettivo quello di realizzare un gioco single-player runner ad ostacoli in 2D.  
Il giocatore avrà la possibilità di controllare un personaggio, di gestirne le dinamiche di salto e di interazione con l’ambiente. Lo scopo del gioco sarà quello di evitare gli ostacoli nel percorso, tuttavia nel caso in il contatto avvenga la partita terminerà e l’utente visualizzerà il punteggio ottenuto.  
All’avvio dell’applicativo viene data la possibilità di creare un profilo personale per ogni utente, e per ogni giocatore vengono raccolti i punteggi della partita che saranno classificati, insieme ai risultati di giocatori, una lead-board pubblica.

Funzionalità minime:

* Gestione del movimento di salto del character.
* Gestione della difficoltà: aumento velocità di gioco ed aumento complessità del livello.
* Gestione delle interazioni con l’ambiente: collisione con ostacoli ed end-game.
* Gestione di navigazione del gioco: definizione del menu di scelta di azione, form di accesso profilo, leadboard generale, controlli in game di pausa e uscita dal gioco.
* Gestione punteggio ottenuto e classificazione risultati fra più giocatori.

Lo scopo del gioco è evitare gli ostacoli e ra