

Esercitazione Pratica

Modulo 1 - Laboratorio 1

Riccardo Benin

Consegna

Ipotizzando un sistema di gioco con combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando:

- 5 Attributes
- Definire gli States di questi Attributes
- 5 Actions

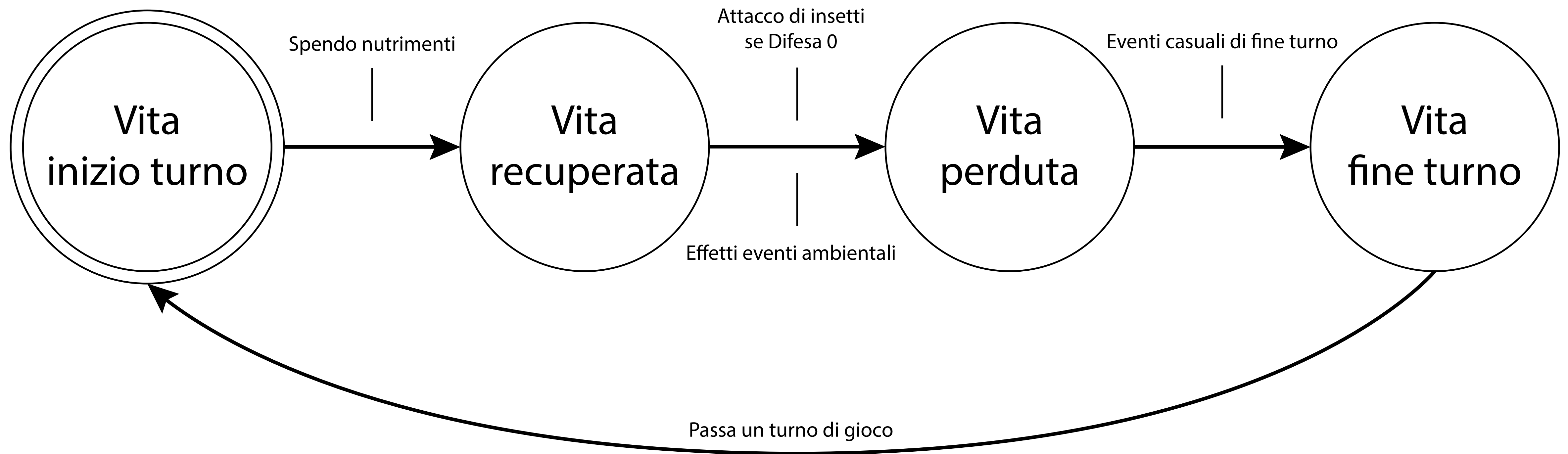
Personaggio

Il personaggio è una pianta di patate che deve portare a maturazione le proprie patate e, per farlo, deve difendersi da insetti e fattori ambientali. Assorbe dal terreno punti risorsa che spende per migliorare i propri attributi.

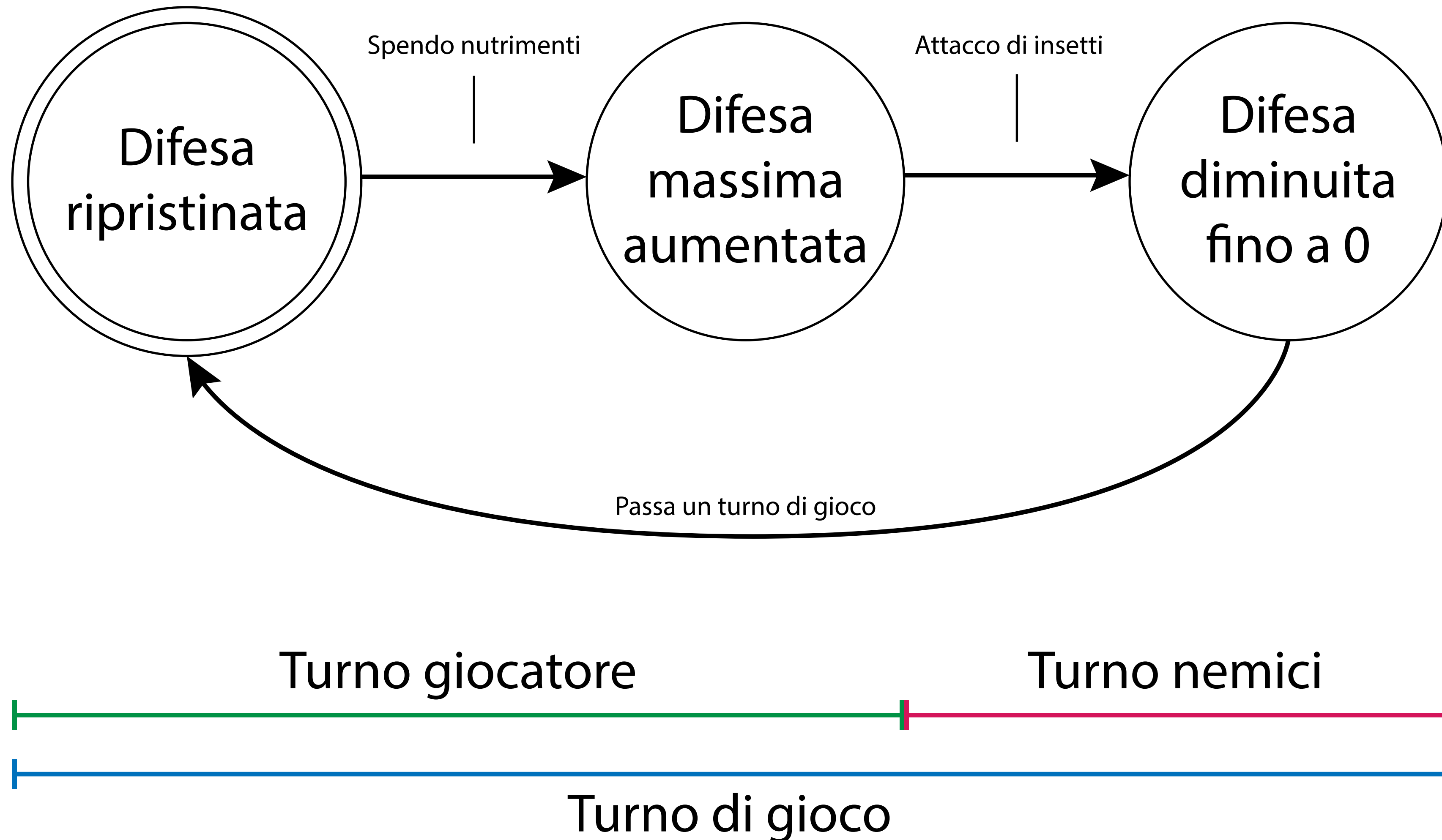
Attributes

1. Vita
2. Difesa contro insetti
3. Resistenza ai fattori ambientali
4. Nutrimenti
5. Acqua

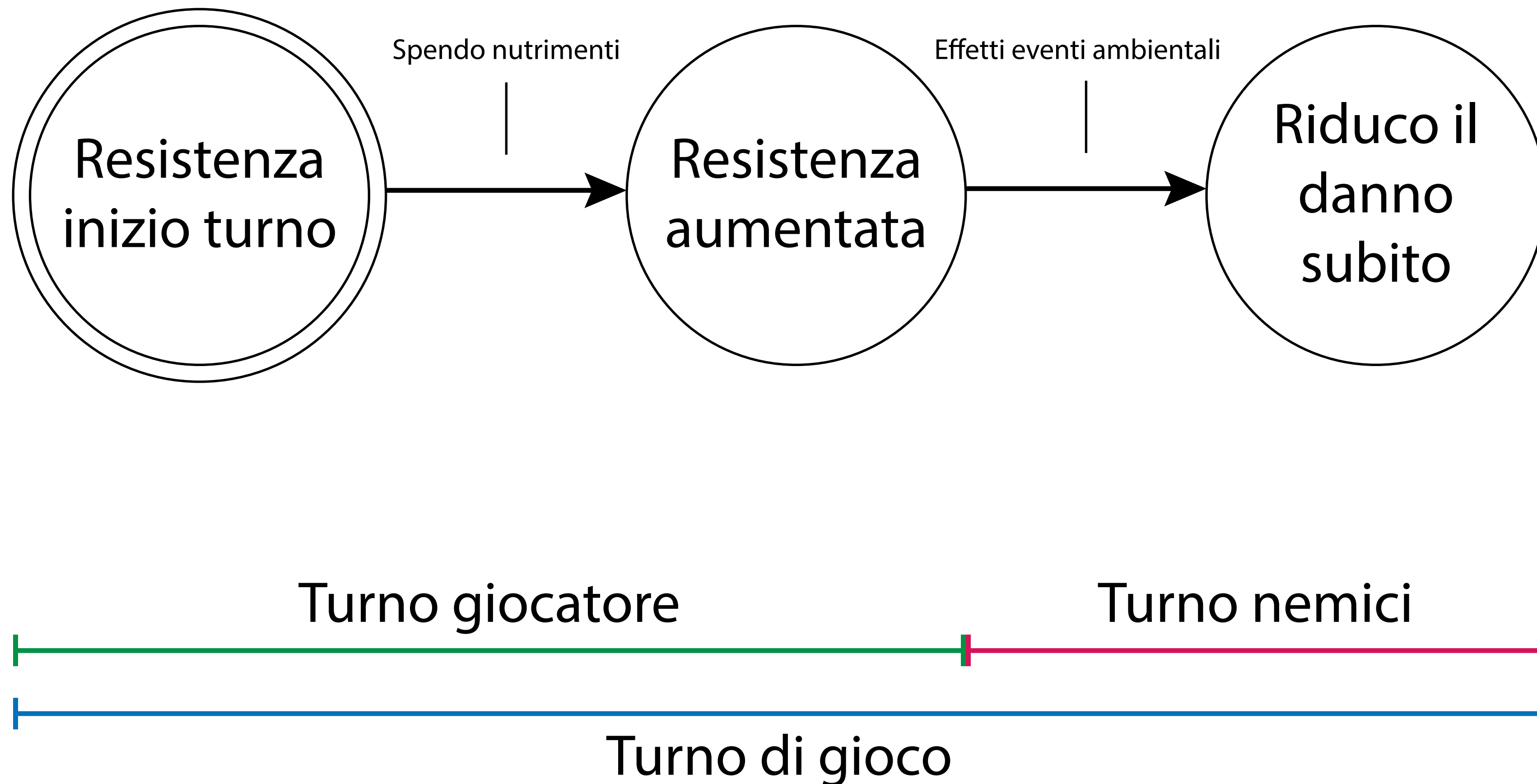
Vita



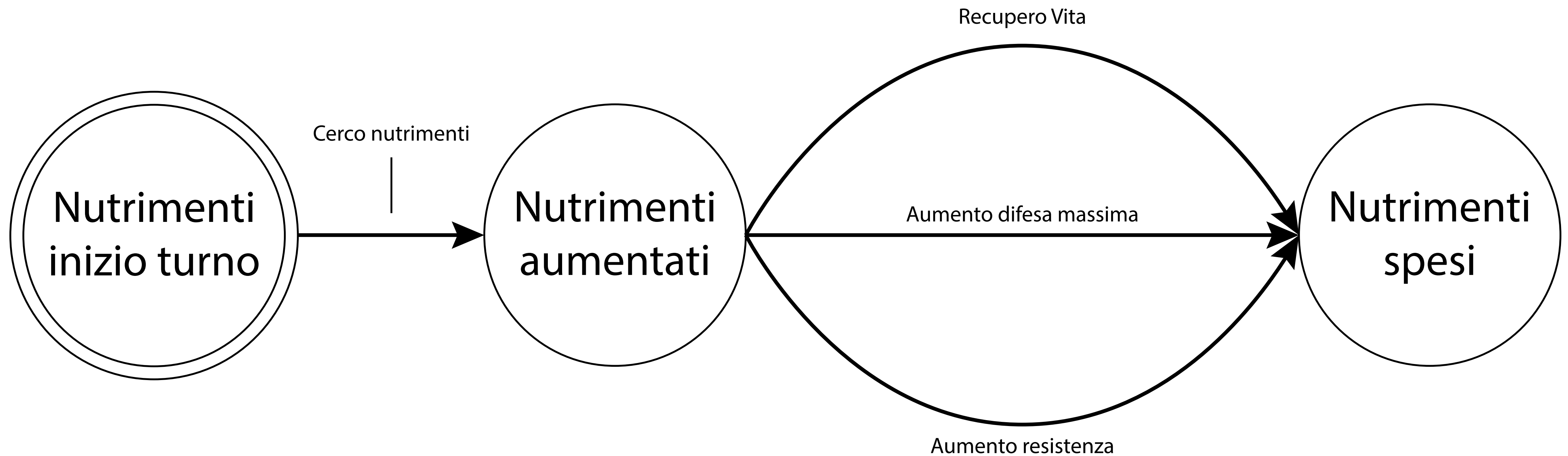
Difesa contro insetti



Resistenza ai fattori ambientali

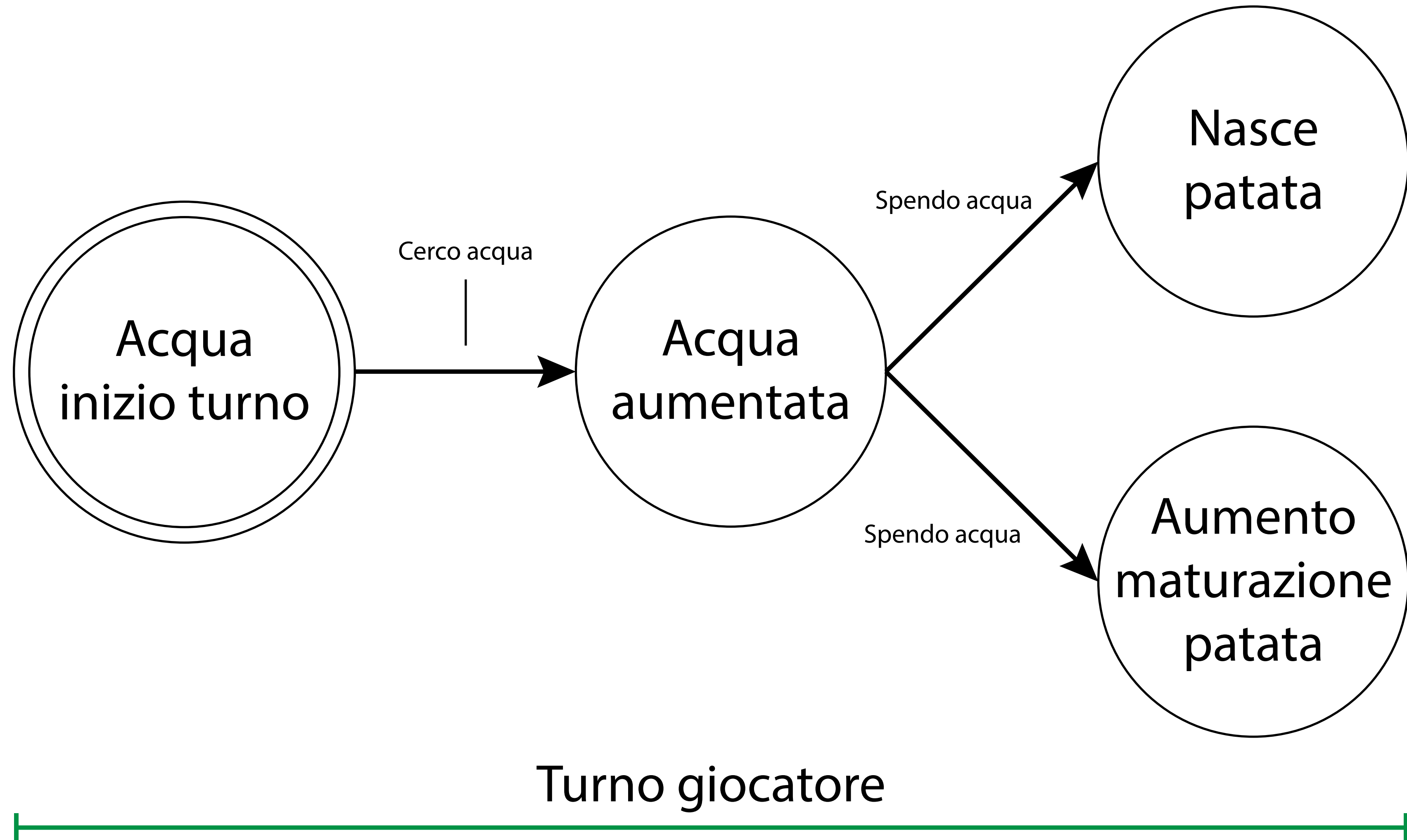


Nutrimenti



Turno giocatore

Acqua



Actions

1. Cercare nutrimento
2. Spendere nutrimento
3. Cercare acqua
4. Spendere acqua
5. Far nascere una patata
6. Far maturare una patata