Progettazione/Design

-Aggiungere un oggetto parametri di gioco

-Gestire fine gioco con imprevisto “fatale”

-Possibilità velocità proporzionale degli imprevisti rispetto alla mezzeria

Schema main:

macchna=Car()

mezzeria=Mezzeria()

imprevisto=Imprevisto()

score=Scritta()

def setup():

size()

score.set(0)

def draw():

background(255) # eventualmente prevedere una classe con i parametri di gioco

mezzeria.move #comprende sia lo spostamento che il display

imprevisto.move

car.move

if (keyPresse):

macchina.comandi(keyCode)

if (macchina.collisione(imprevisti)):

score.Update(imprevisti.GetValue()

imprevisto.kill()