

Esercitazione 11/05/2017

Esercizio/Compito a casa:

Realizzare il clone della SECONDA PARTE del prototipo di gioco presente in versione WebGL nella stessa cartella di questo file (IncomeWars_v2.zip).

Riporto il design generale:

Il gioco è di genere strategico, dove due giocatori dovranno inviarsi ondate di unità che potranno essere create al costo di un tot di denaro. Ogni tot (es.: 10) secondi entrambi i giocatori riceveranno un "income", cioè un incremento di denaro, il quale si alzerà sulla base delle unità inviate. Per ogni unità abbattuta da un giocatore, questo riceverà un bonus di denaro pari ad una "taglia" che varia in base al tipo di unità. I giocatori, mediante i tasti Q, W, E, R, T (per il giocatore di sinistra) e i tasti Y, U, I, O, P (per il giocatore di destra), potranno inviarsi 5 diverse tipologie di unità, caratterizzati da grafica e statistiche differenti. Scopo del gioco è distruggere la base nemica.

Statistiche unità:

Scout

Scale: 0.5;
Tasto: Q/Y;
Prezzo: 4;
Incremento di income: +1;
HP: 2;
Velocità: 5;
Tempo tra un colpo e l'altro: 2s;
Velocità proiettile: 4;
Danno proiettile: 1;

Warrior

Scale: 0.8;
Tasto: W/U;
Prezzo: 8;
Incremento di income: +2;
HP: 4;
Velocità: 4;
Tempo tra un colpo e l'altro: 2s;
Velocità proiettile: 5;
Danno proiettile: 2;

Slayer

Scale: 1.2;
Tasto: E/I;
Prezzo: 12;
Incremento di income: +2;
HP: 6;
Velocità: 3;
Tempo tra un colpo e l'altro: 1s;
Velocità proiettile: 7;
Danno proiettile: 4;

Sniper

Scale: X = 1.0, Y = 1.0, Z = 2.0;

Tasto: R/O;
Prezzo: 16;
Incremento di income: +2;
HP: 4;
Velocità: 2;
Tempo tra un colpo e l'altro: 3s;
Velocità proiettile: 6;
Danno proiettile: 10;

Dominator

Scale: 2.0;
Tasto: T/P;
Prezzo: 100;
Incremento di income: +10;
HP: 50;
Velocità: 1;
Tempo tra un colpo e l'altro: 0.5s;
Velocità proiettile: 7;
Danno proiettile: 4;