

# Compito in classe 18/05/2017

## Esercizio/Compito a casa:

Realizzare il clone del prototipo di gioco presente in versione webGL nella stessa cartella di questo file (Asteroid3D.zip).

Note particolari (LEGGERE!!!):

- Per la consegna, il progetto non deve superare i 50 MB;
- Per evitare di appesantire troppo il progetto, tralasciare gli effetti audio e realizzare tutti gli i modelli grafici tramite primitive 3D, modificate e composte a piacere.
- Tutti i parametri di gioco (rateo di tiro del player, velocità dei proiettili, ecc...) devono essere modificabili da editor;
- Controlli:
  - Frece direzionali: controllano la direzione della nave;
  - Spacebar: permette al player di sparare;
  - Tasti 'W' e 'S': rispettivamente, aumentano e diminuiscono la velocità della nave;
- Gli asteroidi appaiono in punti casuali che stanno tra una distanza minima e una massima rispetto alla posizione attuale del player. Appena appaiono si muovono in una direzione casuale ad una velocità casuale.
- Gli asteroidi ruotano secondo un asse casuale ad una velocità casuale in un range che va da 0 ad un valore massimo massimo;
- Gli asteroidi spariscono dopo un certo numero di secondi;
- Concentrarsi su (nell'ordine):
  - Finire il gioco nelle sue meccaniche "core"; (10 punti)
  - Polishing (cura nel rispecchiare il design fornito); (10 punti)
  - Coding-style: pulizia, commenti, best practices, scelte architettureali... (10 punti);
- Per chi finisce in anticipo, controllare che tutto sia PERFETTO e, solo dopo, affrontare i punti da fare a casa (vedi dopo).

## Modalità di consegna:

1. Commit e push sul proprio fork di Github;
2. Comprimere in formato **ZIP** la cartella di progetto e caricarla sulla chiavetta USB del prof.

## Per casa:

1. Arricchire il progetto con assets più adatti al contesto.
2. Migliorare la telecamera (renderla più fluida nel seguire gli spostamenti del player);
3. Far sì che gli asteroidi che si avvicinano entro un tot (definibile da designer) dal player inizino a lampeggiare di rosso. Quando escono dalla distanza critica, smettono di lampeggiare.