

Esercitazione 20/04/2016

Esercizio/Compito a casa:

Partendo dalla versione conclusa del progetto RogueLike spiegato a lezione, apportare le seguenti modifiche di design:

- 1) I nemici possono distruggere i muri. Applicare a loro un valore di “danneggiamento muri” variabile da nemico a nemico.
- 2) Il Player può uccidere i nemici. Applicargli un valore di “danneggiamento nemici”. I nemici dovranno avere un punteggio di vita, variabile da nemico a nemico.
- 3) Creare un boss con le seguenti caratteristiche:
 - I. Appare ogni 5 livelli (5, 10, 15, ...).
 - II. Stesso aspetto grafico del player, ma di colore diverso (tipo rosso) e voltato verso sinistra.
 - III. Può distruggere i muri in un colpo solo;
 - IV. Ha alta vita e danneggia molto il player;
 - V. Se il player riesce ad abbatterlo, la partita è vinta e appare un messaggio come quello di GameOver, ma con un testo di ricompensa.