Relazione tecnica

**LINGUAGGIO:** C#

**AMBIENTE DI SVILUPPO:** Visual Studio 2010

**FORM:** Il numero di Form costituente il gioco è 11

* 1 per il menù principale;
* 1 per il meù di scelta della lingua;
* 1 per l’introduzione alla storia;
* 1 per la scelta del nome;
* 1 per il menù di scelta dei livelli;
* 1 per l’helper (istruzioni veloci per giocare);
* 1 per quando si va in pausa;
* 3 per i livelli del gioco;
* 1 di riserva.

**MULTILINGUA:** Il gioco presenta all’interno un menù di scelta della lingua. È stato tradotto in quattro lingue: Italiano, Inglese, Francese ed Arabo. Il tutto per permettere ad un maggiore bacino d’utenza la fruizione dei contenuti nel modo più agevole possibile.

**STORYLINE:** La storia del gioco (storyline) è stata ideata e scritta con il programma **Microsoft Office Word 2010**.

**IMMAGINI:** Tutte le immagini presenti nel gioco (navicelle spaziali, mondi, ecc…) sono state prese da Internet (immagini senza copyright) e modificate con il programma **Adobe Photoshop CC**.

**SUONI:** I suoni presenti (quando una navicella spara, quando si sceglie la lingua, ecc…) sono stati creati utilizzando il programma di produzione musicale **FL Studio** e modificati con il programma di editing audio **Audacity**.

**FONTS:** I fonts utilizzati per le label nel gioco sono stati scaricati da Internet (solo fonts gratuiti) e aggiunti ai form tramite PrivateFontCollection. I fonts vanno prima “installati” (tra virgolette, dato che non è una vera e propria installazione nella cartella Fonts di sistema, ma solo una copia in una cartella nel disco C:) con l’installer apposito (“FontInstaller.exe”). L’installer è stato programmato in Batch e compilato in .exe (32 bit) per adempiere alle precise esigenze degli sviluppatori. I font utilizzati sono tutti di tipo ttf dato che quelli otf non sono riconosciuti, quindi tutti i font che originariamente erano otf sono stati convertiti in ttf tramite converter online.

**INFORMAZIONI E FILES DI AVVERTENZA:** Per un corretto utilizzo del programma abbiamo scritto delle avvertenze in un file di testo e tradotte in tutte e quattro le lingue presenti nel gioco.

**ICONA:** L’icona del gioco è stata realizzata tramite il programma **Adobe Photoshop CC** e resa un’icona standard (con estensione .ico) con l’ausilio del software **Pixelformer**.