

# CONSEGNA REVISIONE INTERMEDIA

## INDICAZIONI PRELIMINARI

- lo svolgimento va sviluppato a partire dal progetto consegnato dal docente
- il compito va svolto in maniera assolutamente autonoma. È quindi **VIETATO** collaborare o rivolgersi ad altri
- chi necessita di un aiuto o un chiarimento deve rivolgersi esclusivamente al docente
- è possibile visionare il materiale delle precedenti esercitazioni e/o materiale online (documentazione delle API o altro)
- è possibile effettuare in qualsiasi momento tutte le pause che si desiderano, a patto che non siano contemporaneamente in pausa più di tre persone
- chi verrà beccato a confrontarsi con l'eventuale compagno/i di pausa verrà **SEVIZIATO**
- lo svolgimento va consegnato in un file compresso nominato "revisione\_intermedia\_1\_cognome\_nome" e contenente l'intero progetto Unity, il file .puml dell'architettura e il documento di dettaglio dell'architettura.
- la data di consegna dell'archivio è fissata **IMPROROGABILMENTE** per le 18:15
- se al termine della lezione (18:25) non si avrà consegnato l'archivio con l'esecuzione del compito, la valutazione sarà **AUTOMATICAMENTE E IRREVOCABILMENTE** considerata insufficiente (15/30).
- chi consegna lo svolgimento è libero di andare via o, nel caso volesse rimanere in accademia, dovrà comunque stare fuori dall'aula

## PARAMETRI DI VALUTAZIONE

La valutazione viene effettuata in trentesimi. Una valutazione al di sotto di 18/30 è considerata insufficiente, il voto minimo è 15/30. Di seguito sono elencati i parametri che verranno presi in considerazione durante la valutazione:

- completezza e correttezza dello svolgimento
- qualità dell'implementazione

## CONDIZIONI CHE COMPORTANO UN MALUS NELLA VALUTAZIONE

- consultarsi con altre persone
- non rispettare qualsiasi altra indicazione presente in questa consegna

## CONSEGNA (1)

Si progetti l'architettura del pitch consegnatovi. Il pitch, in quanto tale, è chiaramente sommario, pertanto qualora necessario certi aspetti di dettaglio andranno direttamente chiariti col professore, che fungerà da designer.

L'architettura andrà implementata con PlantUML definendo le relazioni (no molteplicità, label opzionale), i campi e i metodi significativi.

Si usi la notazione seguente:



- 1) interfaccia = interface IInterface
- 2) classe astratta = abstract class AbstractClass
- 3) classe ScriptableObject = class ScriptableObjectClass <<(S,red)>>
- 4) classe MonoBehaviour = class MonoBehaviourClass <<(M, lightblue) >>
- 5) classe "semplice" = class SimpleClass

Una volta definita l'architettura, si crei un progetto di dettaglio in cui, in forma verbosa, viene fatta una panoramica di ogni singola entità spiegandone gli ambiti di competenza, il ruolo, gli aspetti significativi e tutte le eventuali soluzioni alle criticità a esse correlate.

## CONSEGNA (2)

Si creino delle poll di oggetti. Ciascun oggetto in poll ha associata una percentuale di probabilità. Ogni qualvolta che un elemento viene aggiunto o rimosso nella poll o che la percentuale di un oggetto viene modificata, le percentuali degli altri oggetti vengono rimodulate di conseguenza in maniera proporzionale.

La percentuale va da 0 a 100. La somma di tutte le percentuali all'interno della poll è sempre di 100.

Si aggiunga a ciascuna poll un bottone che, una volta premuto, ribilanci equamente tutte le percentuali degli oggetti presenti.

## CONSEGNA (BONUS)

Si aggiunga la possibilità di lockare la percentuale di uno o più oggetti in modo tale che eventuali operazioni di aggiunta/rimozione di oggetti in poll o di modifica alle percentuali degli altri oggetti non intacchi le percentuali degli oggetti lockati.