

# BLOW RUN

BLOW RUN è un gioco 2D con lo scopo principale di aiutare e provare a riabilitare le persone che, anche a causa del COVID-19, hanno riscontrato vari problemi respiratori. Questi problemi non sono da sottovalutare, perché la respirazione è molto importante ed è necessario cercare di curarli al meglio e il prima possibile.

MIS  
LOCAS

# COM' E' STATA CREATA LA GRAFICA DEL GIOCO ?



Per creare i vari disegni utili per la grafica base del gioco, abbiamo utilizzato l'applicazione ASEPRITE, che permette di creare grafica 2D in modo molto semplice anche se richiede molto tempo. L'uso di Aseprite richiede molta precisione e concentrazione, perché gli oggetti devono essere disegnati pixel per pixel.



# COM' E' SVILUPPATO IL CODICE DEL GIOCO ?



Il codice è stato scritto in Linguaggio Processing sull'applicazione IntelliJ IDEA. Per la realizzazione sono state create varie classi che, unite tra loro, consentono il corretto funzionamento del gioco e l'inserimento dei disegni realizzati su Aseprite.

- Game
- Rocket
- Score
- ShowBridgeImageO
- ShowBridgeImageV
- ShowGameOver
- ShowSkin
- ShowStartImage
- SkinMenu

# COM' E' STATO IMPLEMENTATO IL SOFFIO ?



Processing

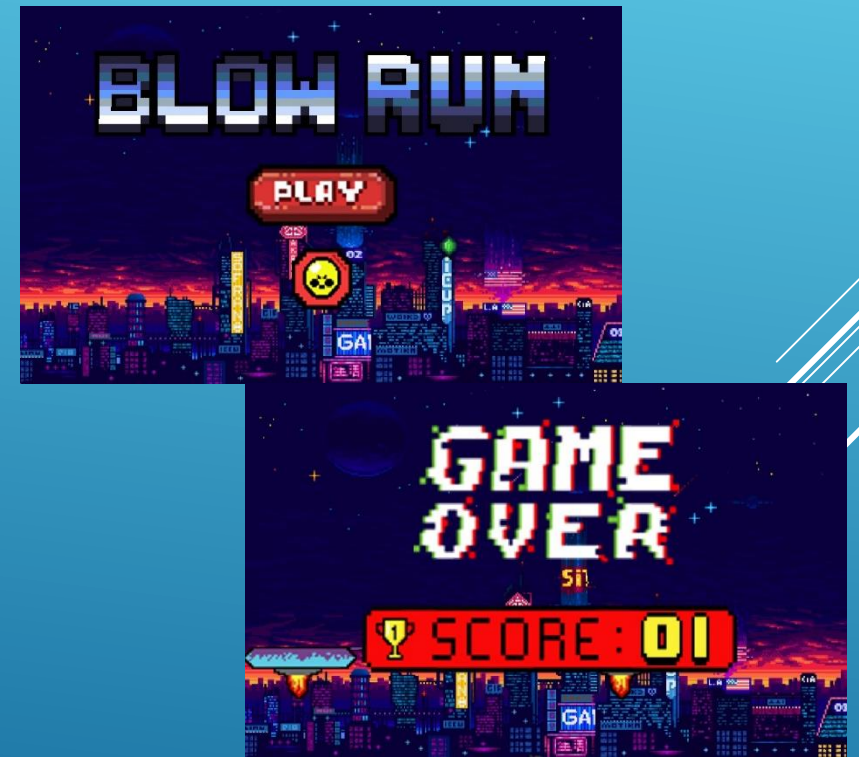
Per integrare il soffio all'interno del videogioco, inizialmente ci siamo informati su come collegare i vari codici e abbiamo trovato le varie librerie necessarie al funzionamento del suono, dell'ingresso audio.

Successivamente le abbiamo importate in IntelliJ IDEA per l'elaborazione e infine abbiamo inserito le varie librerie nel codice primario in modo da far sì che il gioco funzionasse nel modo corretto.



# IL FUNZIONAMENTO DEL GIOCO !

La funzione principale del nostro videogioco è aiutare a riabilitare le persone che soffrono di problemi respiratori. L'obiettivo del gioco è completare un percorso composto da diverse piattaforme separate. Attraverso l'utilizzo di un microfono e del programma che rileva il respiro bisogna soffiare per creare un ponte che colleghi le diverse piattaforme, quindi bisogna essere precisi per creare una connessione che non sia troppo lunga, ma non troppo corta, altrimenti si cadrà e finirà il gioco.





Progettato da Migliore Alessandro, Galfrè Mattia, Degiovanni Matteo e Castellano elia