**IDEE PROGETTO**:

-Gestionale 🡪 gestire turni macchine, arrivo di merci /// gestionale di tipo “produzione”.

**Scacchi** 🡪

Parte grafica, movimento pedine (EXTRA: movimento fluido), scontro con un altro giocatore (EXTRA: 2 pc) o (anche AI).

**Giochino del draghetto** 🡪 Gestire:

-Grafica 🡪 animazione della collisione e quindi game-over, movimento (gamba avanti e indietro), animazione record di punti?,

-Movimento 🡪 JavaFX

-Collisioni 🡪 gestire le funzioni, JavaFX

-Punti 🡪 come fare

-Home e parte di gioco

-Mappe diverse 🡪 Drago classico, drago con ali (flappy bird) e EXTRA: drago con armamenti 🡪 in caso movimento proiettili e “mostri”.

JavaFX 🡪 interfaccia grafica, anche per movimento 🡪 guardare quantitativo di codice da scrivere (complessità) e anche vedere il modo per scrivere il codice più efficientemente.

**Funzionalità minimali**:

- Gestire il movimento dell’”oggetto”: corsa, salto

- Gestire la difficoltà: aumento velocità, complessità livello (per frequenza)

- Gestione le collisioni con gli ostacoli

- Gestione generale dell’applicazione: menu, profili, leadboard (classifica), pausa

- Gestire il punteggio: a seconda dei secondi passati

- Aggiunta funzionalità uditive.

**Funzionalità opzionali**:

- Implementazione equipaggiamenti (difesa e attacco) 🡪 Attacco: per abbattere l’ostacolo, Difesa: proteggersi dagli ostacoli.

- In correlazione con armi/equipaggiamenti, generare ostacoli differenti, coerenti con le aggiunte possedute.

- Inversione di gravità

- Aggiunta di musica.

Gestione della difficoltà 🡪 aumento della velocità nel tempo o a seconda dei punti, complessità maggiore nel corso del tempo 🡪 più ostacoli, complessità ostacoli.