**Impostazioni generali**

* Splash Screen -> immagine al path: **Assets/Minigioco2/Pixel Monster Pack/64x64 monsters/splashImage.png**
* Icona gioco -> immagine al path: **Assets/logo.png**

**Main menu**

* Options:
* Sound/Music **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Menu\MainMenu.cs**

**Tutorial**

* Schermata statica (2) -> si trovano all’inizio di ogni minigame
* 1) Script al path: **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/View/TutorialScript.cs** e schermata statica dentro la scena “Minigioco1” nel componente Canvas ->TutorialView
* 2) Script al path: **Assets/Minigioco2/Scripts/Minigioco 2/TutorialScreen.cs** e schermata statica dentro la scena “Minigioco2” nel componente Canvas -> Tutorial2

**GamePlay (3 elementi diversi obbligatori)**

* Score: inserito in entrambi i minigiochi:
* 1) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Score.cs**
* 2) **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/Managers/PointManager.cs**
* PowerUp/Shop/Bonus giocatore (3)
* 1) **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/RandomSpawn.cs**, **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/PowerUp.cs**, **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/PowerGun.cs**
* 2) **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/RandomSpawn.cs**, **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/PowerUp.cs**, **Assets/Minigioco1/Scripts/Minigioco 1/PowerUp/Heart.cs**
* 3) **Assets/Minigioco2/Scripts/Minigioco 2/Score.cs**
* Presenza di nemici/sfida:
* Livelli di difficoltà: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco1\Enemy\WaveManager.cs**
* Difficoltà crescente: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco1\Enemy\WaveManager.cs**
* AI complicata (NavMesh, comportamenti basati sulle azioni del player,ecc)

**Strutture (8 elementi diversi obbligatori)**

* PlayerPrefs: **Assets/Minigioco2/Scripts/Minigioco 2/Menu/MainMenu.cs**, **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\View\SaveGame.cs**, **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Managers\CommandManager.cs**
* Singleton (4)
* 1) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Managers\PointManager.cs**
* 2) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Player\PlayerHealt.cs**
* 3) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Singleton\GameOverScript.cs**
* 4) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Enemy\EnemyManager.cs**
* 5) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\AudioManager.cs**
* 6) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\View\WinScript.cs**
* 7) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Singleton\PauseGameScript.cs**
* Coroutines (4)
* 1) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Score.cs**
* 2) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Enemy\WaveManager.cs**
* 3) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\PowerGun.cs**
* 4) (Non la abbiamo, ci sarà sfuggita)
* Enums: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Enemy\WaveManager.cs**
* Classi statiche (2)
* 1) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Static\GameData.cs**
* 2) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Static\GameData.cs**
* 3) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\View\SaveGame.cs**
* Generics(Anche interfacce): **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco2\Interfaces\Interfaces.cs**
* Method overload: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\Heart.cs**
* Presenza di ereditarietà: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\PowerGun.cs** e **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\Heart.cs**
* Overriding: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\PowerGun.cs** e **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\PowerUp\Heart.cs**
* Interfacce (2)
* 1) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Menu\IMainMenu.cs**
* 2) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Interfaces\Interfaces.cs**
* Delegates **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Score.cs**
* Eventi **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\Menu\MainMenu.cs**
* Sound:
* Soundtrack: **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Managers\AudioManager.cs** e **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\AudioManager.cs**
* Altri suoni (3)
* 1) **Assets\Minigioco2\Scripts\Minigioco 2\AudioManager.cs**
* 2) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Managers\AudioManager.cs**
* 3) **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Shoot\Target.cs**
* User Interface [ne abbiamo 6]
* 1) scena Minigioco1 -> Canvas -> Health bar
* 2) scena Minigioco1 -> Canvas -> Point
* 3) scena Minigioco1 -> Canvas -> highscore
* 4) scena Minigioco2 -> Canvas -> HealthBar
* 5) scena Minigioco2 -> Canvas -> Score
* 6) scena Minigioco2 -> Canvas -> Invicibile
* Raycast **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Shoot\Gun.cs**

**EXTRA**

* Particelle [ne abbiamo 3]
* **Assets\Minigioco1\Scripts\Minigioco 1\Shoot\Gun.cs**