

Il Mio Primo Gioco in .NET

Sviluppo di un Platformer con Raylib-cs

Presentato da Biagio Scaglia



Che Cos'è?

Abbiamo creato un vero e proprio gioco platform 2D partendo da una console application vuota in C# / .NET 10.

- Grafica fluida a 60 FPS.
- Fisica completa (Gravità, collisioni solide, salto).
- **Gestione a Stati:** Menu Principale, Opzioni e Gameplay.
- Niente framework giganti come Unity: solo puro codice e matematica!



Il Protagonista: Knuckles

Abbiamo programmato
una **Macchina a Stati**
dell'Animazione
(Animation State Machine)
personalizzata!

A seconda dell'input del
giocatore, le texture
cambiano in tempo reale:

- **Idle** quando è fermo.
- Array di sprite
sequenziali (run1 ->

⌚ Raccogliere Anelli (E suoni!)

Un vero platformer ha bisogno di oggetti da raccogliere:

- Ogni anello è un oggetto OOP (`Class Ring`).
- Usa la collisione AABB (Rettangolo contro Rettangolo).
- Implementa eventi Audio: `.mp3` sparato in tempo reale al tocco!
- Aggiorna a schermo un sistema di Scoring dinamico.

Menzione d'onore: Abbiamo inserito uno sfondo *Parallax* per dare un senso di vastità al livello!



Open Source su GitHub

Il codice è interamente caricato, versionato e disponibile su GitHub!

↗ <https://github.com/biagio-scaglia/Gioco>

Sentiti libero di clonare la repository, cambiare le texture in `assets/` e creare il tuo gioco in 5 minuti.



Grazie per l'Attenzione!

Pronti per il prossimo livello!