

● 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!