

**L'evento inizierà  
alle 18:05**

## Vita in Develer



**L'evento inizierà  
alle 18:05**

## Vita da develeriani



### | Equilibrio tra vita lavorativa e privata

- Sede aperta 24h su 24
- Flessibilità oraria
- Banca ore



L'evento inizierà  
alle 18:05

## Vita da develeriani



### | Al passo con i tempi

*Incoraggiamento alla formazione annuale:*

- Budget 800€
- Budget 80 ore





**L'evento inizierà  
alle 18:05**

## Lavora in Develer

- | Web Full Stack Developer
- | C++ Developer
- | Python Developer



**Claudia Cimino**  
*Responsabile risorse umane*

✉ [jobs@develer.com](mailto:jobs@develer.com)



Ventrone Salvatore

Sviluppatore Software

# Sviluppare videogiochi con PhaserJS

Workshop

21/06/2023

develer

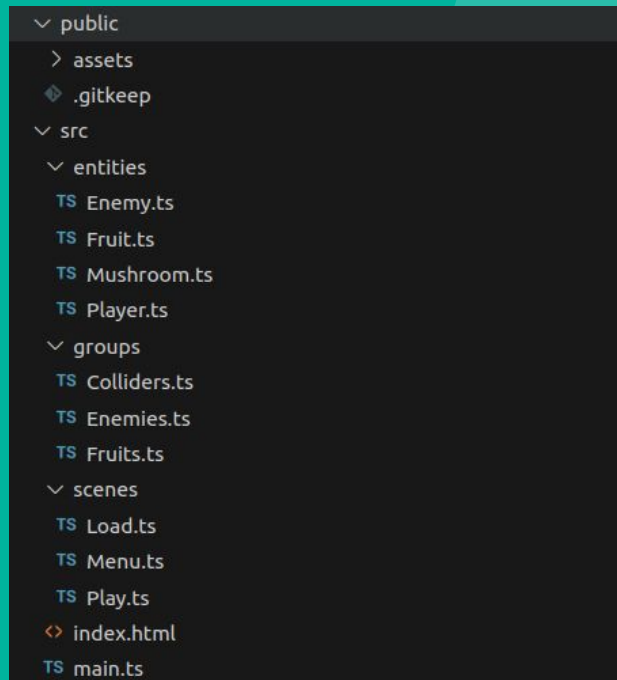
# Platformer 2D





- <https://github.com/develer-staff/intro-phaser-workshop>
- <https://photonstorm.github.io/phaser3-docs/>
- <https://www.mapeditor.org/>
- <https://labs.phaser.io/index.html>

# Struttura del progetto

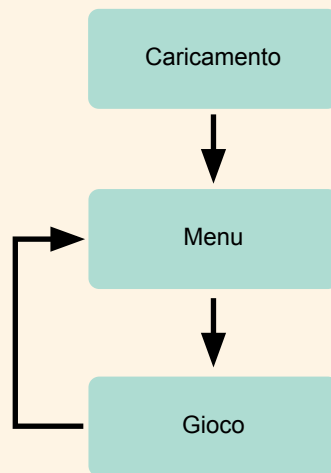




## Le basi di Phaser JS – Scene

Le scene principali del nostro gioco sono 3

- 1) **Caricamento**, una volta terminato porteremo l'utente alla scena del menu;
- 2) **Menu di gioco**, dal quale avvieremo il livello;
- 3) **Schermata di gioco**, il livello corrente;

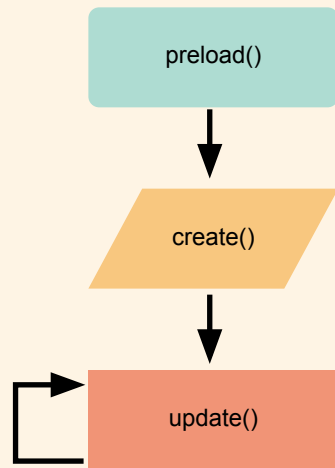


## Le basi di Phaser JS – Scene

**preload:** chiamata per prima per caricare assets

**create:** chiamata per l'inizializzazione della scena

**update:** chiamato 60 volte al secondo per gestire la logica del gioco



# Sprites

Una sprite è un'immagine che contiene i frame dell'animazione di un personaggio.



# Movimento del giocatore

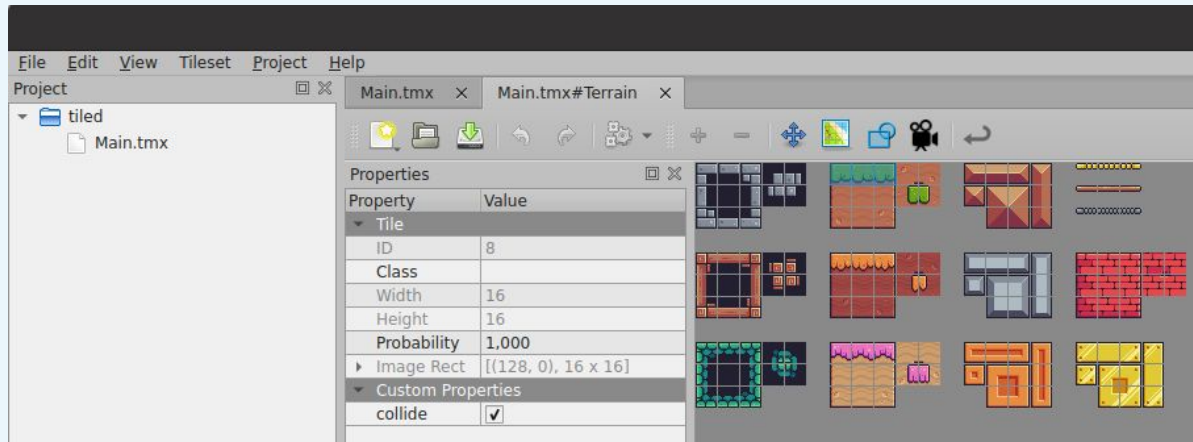
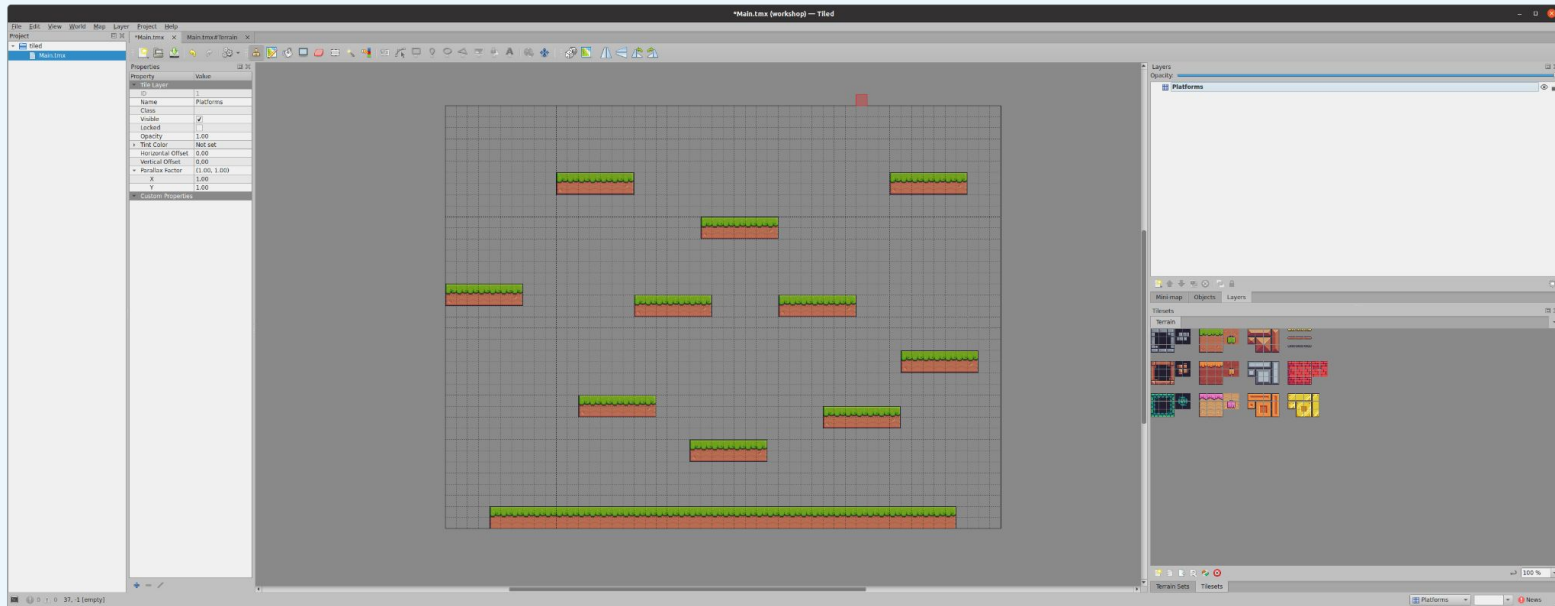
- | Input dell'utente
- | Componenti di fisica di Phaser JS

# Piattaforme

- | Creazione delle piattaforme
- | Tiled tilemap editor

**git checkout step-1-movimento-del-giocatore**





# Collezionabili e Punteggio

- | Creazione della frutta in Tiled
- | Interazione e punteggio



# Ostacoli e nemici

- | Creazione di nemici in Tiled
- | Comportamento dei nemici ed interazione



**git checkout step2-collezionabili-punteggio**

# Effetti sonori

- Aggiunta dei suoni per:
  - salto del personaggio
  - raccolta collezionabili
  - game over



**git checkout step3-ostacoli-e-nemici**

## Fine del livello

- | Aggiunta della fine livello in Tiled
- | Caricamento dei livelli successivi



**git checkout step4-effetti-sonori**



## Altre Scene

- Aggiunta del menu
- Aggiunta del Game Over



**git checkout step5-fine-del-livello**

## Upload su itch.io

- | Caricamento su itch.io in modo che sia giocabile online

**git checkout step6-scena-menu**

## Risorse utili

- | [OpenGameArt](#)
- | [itch.io](#)
- | [Kenny.nl](#)
- | Talk [Juice it or lose it](#)

# Ventrone Salvatore

ventrosky@develer.com

Vuoi rimanere aggiornato sugli eventi Develer?  
Seguici nei nostri canali social:



**develer**

[www.develer.com](http://www.develer.com)