



# ***REPLAY***

Osasere Favour  
Mandrile Zoe  
Dalmaso Dario  
Giordano Andrea

# INDICE

- 1) Panoramica gioco
- 2) Applicazioni gioco
- 3) Sviluppo gioco
- 4) Conclusione del gioco



# Panoramica del gioco

Replay è il videogioco dove la musica e l'informatica si incontrano, creato da 4 studenti dell' ITIS M. DelPozzo ed è stato ideato principalmente per coloro che sono affetti da sclerosi multipla.

Muniti di webcam e della vostra mano, il gioco può iniziare! Sullo schermo compariranno dei piccoli rettangoli che si spostano da destra verso sinistra, il compito del giocatore è semplicemente quello di andare a seguirli con la mano chiusa.

Il videogioco rileva se la mano è chiusa e se si trova nella posizione del rettangolo, per far sì che la musica parta, invece se avviene il contrario la canzone si ferma.

Lo scopo del gioco è finire la canzone senza interruzioni.



# Varie applicazione del videogioco

- 01 Il nostro videogioco è stato sviluppato principalmente per le persone che soffrono di sclerosi multipla per allenare le funzioni cognitive, come attenzione e concentrazione, e quelle motorie attraverso l'associazione stimolo-gesto
- 02 L'utente dovrà riconoscere in quale punto dello schermo comparirà il quadratino, muovere il braccio, aprire e/o chiudere la mano di conseguenza: in questo modo si avrà un esercizio di riabilitazione del dual-task.
- 03 In questa maniera l'utente svolgerà riabilitazione muovendo gli arti superiori e le mani e allenerà le funzioni cognitive riconoscendo i quadratini che scorrono sullo schermo



# Sviluppo del gioco

Il gioco è stato programmato in p5.js usando la libreria ml 5.js per l'uso della webcam e il rilevamento della mano.

Il gioco è basato principalmente da diverse schermate, laddove il giocatore si può spostare liberamente sempre con l'uso della mano.



Il codice è stato scritto basandosi sull'utilizzo di classi, soprattutto per tenere il tutto ben organizzato e pulito.

La parte musicale è stata scaricata da internet, tenendo conto anche del copyright, successivamente tagliata e caricata nel gioco.

La parte grafica è stata fatta interamente dal gruppo di lavoro attraverso l'utilizzo di diverse applicazioni di grafica.

Tutto il materiale del progetto è stato caricato sulla piattaforma GitHub.





LA SQUADRA

# I COMPONENTI

Il gruppo è formato da:

Mandrile Zoe: capogruppo e grafico.

Osasere Favour: programmatore del gruppo.

Dalmasso Dario: grafico e ricercatore di musica.

Giordano Andrea: programmatore del gruppo.



# A.G.I.L.E

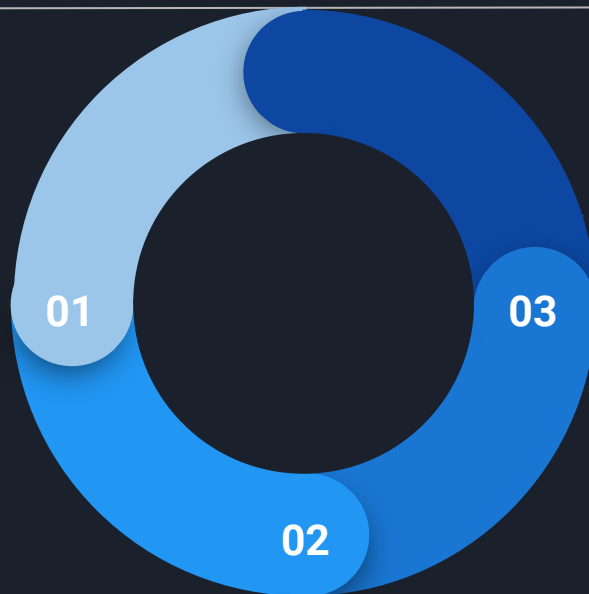
Per sviluppare il nostro gioco e il nostro progetto abbiamo utilizzato ripetutamente la tecnica A.G.I.L.E:

## 1) DESIGN

Pensare a come implementare il progetto e il videogioco.

## 2) DEVELOP

Scrivere le implementazioni nel codice e nei diversi campi del progetto.



## 3) TEST

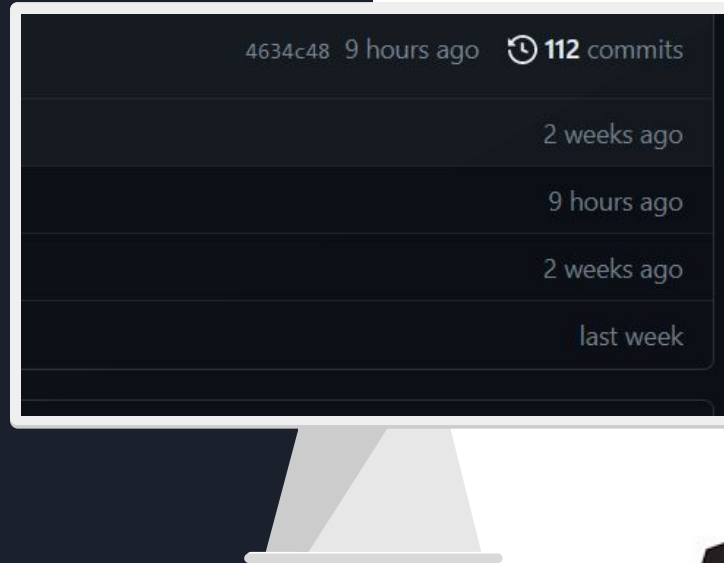
Controllare quello che è stato fatto ed eseguirlo.



I progressi del progetto

## GITHUB PROGETTO

Il progetto,  
composto da codice  
musica e immagini,  
è stato  
continuamente  
caricato nel  
repository del  
progetto su github.








# Timeline del progetto

27-31 MARZO 2023

3-12 APRILE 2022

- 
- Suddivisione dei compiti tra i componenti del gruppo
  - Primi pensieri al gioco
  - Inizio sviluppo copertine gioco
  - Stesura del diario di bordo
  - Inizio codice del gioco

- Inizio stesura relazione del progetto
- Continuazione codice
- Continuazione parte grafica
- Preparazione alla presentazione del gioco