

W1D1: laboratorio

Ipotizzando un gioco con un sistema di combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando:

- 5 Attributes
- Definire lo states di quegli attributes
- 5 Actions

**Personaggio #1:**

**Attributes** e *states*:

**1. ATTACCO** (quantità danno inflitta all'avversario, ad ogni turno):

- *Debole* (-20% del danno normale)
- *Normale* (valore danno standard)
- *Furia* (+20% del danno normale)

**2. DIFESA**

- *Spezzata* (subisce +20% di danni, dall'avversario)
- *Normale* (resistenza standard all'attacco avversario)
- *In guardia* (-20% di danno avversario)

**3. PRECISIONE** (capacità probabilistica % di riuscita dell'attacco):

- *Ridotta* (possibilità che l'attacco non vada a segno)
- *Normale* (valore standard)
- *Infallibile* (ogni attacco va a segno)

**4. VELOCITA'** (chi attacca per primo, durante il turno):

- *Lento* (attacco sempre per ultimo)
- *Bilanciata* (valore standard)
- *Veloce* (attacco sempre per primo)

**5. SALUTE**

- *KO* (punti salute esauriti)
- *Critica* (punti salute dal 1% al 15%)
- *Stabile* (punti salute dal 16% al 99%)
- *Piena* (valore standard, punti salute al 100%)

## Azioni:

1. **ATTACCO BASE:** infligge danno base, in dipendenza dello state "ATTACCO"
2. **PARATA:** subisce un danno avversario, in dipendenza dello state "DIFESA"
3. **RECUPERO:** ricarica i punti salute del 20%
4. **SCATTO:** aumenta la VELOCITA' del prossimo turno del 20%
5. **CONCENTRAZIONE ESTREMA:** massimizza la PRECISIONE dell'attacco successivo

## ES. State machine attribute "Salute"

