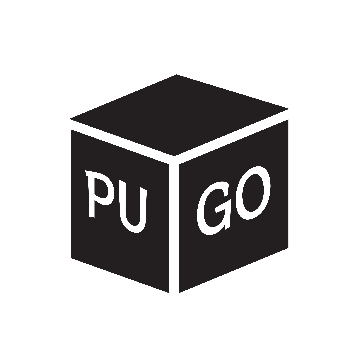
**Sviluppo di giochi digitali**

**GIORGIO UMBERTO GAMBINO X81000851**

**FRANCESCO PISTORIO O46001854**

**Impostazioni generali (2 elementi diversi obbligatori)**

• Splash Screen: 1/2pt (FATT0)

• Icona gioco: 1/2pt (FATT0)

**Main menu (2 elementi diversi obbligatori)**

• Load Game (CheckPoint in mezzo ad un livello): 2pt (Load levels, non so se vale)

• Sound/Music: 1pt (FATT0)

• Resolution/Quality: 1/2pt (FATT0)

• Credits Screen: 1/2pt (FATT0)

• Classifica Ordinata: 2pt (FATT0)

• Con rimpiazzo dinamico delle entry (Cancellazione score più basso e inserimento nuovo score): 2pt( FATTO)

**Tutorial (Facoltativo)**

• Schermata statica (3 Max) (x3): 1/2pt per schermata (AGGIUNTO LIVELLO INTRODUTTIVO COMPRESO DI TUTORIAL DINAMICO)

**GamePlay (3 elementi diversi obbligatori)**

• Score: 1pt(FATT0)

• PowerUp/Shop/Bonus giocatore (3 Max) (x3): 1pt ogni powerup (FATT0 3/3 POWERUPS + SHOP )

• Gioco a tempo: 1/2pt (FATT0)

• Presenza di nemici/sfida: 1pt (FATT0 OSTACOLI)

• Difficoltà crescente: 1pt (FATT0)

• AI base (segue il player, spara automaticamente, non ha comportamenti “Intelligenti”, ecc): 1pt

**Strutture (8 elementi diversi obbligatori)**

• PlayerPrefs: 1/2pt (FATT0 CON JSON 🡪 SCOREBOARD , DATA PLAYER , IMPOSTAZIONI DI GIOCO )

Script:

• Singleton (4 Max) (x3): 1pt ogni singleton (Si valuta la chiamata al singleton, non la classe)

(E’ STATA IMPLEMENTATA UNA CLASSE SINGLETON , EREDITATA DA : OBJECT POOLER , SOUND MANAGER , GAME MANAGER , COIN MANAGER)

• Coroutines (4 Max) (x4): 1/2pt ogni coroutine (FATT0)

Scripts: Tutorial.cs(108): IEnumerator IntroTutorial()

Magnet.cs(52): public override IEnumerator InvokePowerUp()

PowerUp.cs(40): public virtual IEnumerator InvokePowerUp()

ResizeScale.cs(46): public override IEnumerator InvokePowerUp()

UpWeight.cs(43): public override IEnumerator InvokePowerUp()

• Classi statiche (2 Max) (x2): 1/2pt ogni classe ((FATT0)

Scripts: Extension.cs(5):public static class Extension

SaveData.cs(5):public static class SaveData

SaveGame.cs(6):public static class SaveGame

• Generics (Anche interfacce): 2pt (NO)

• Presenza di ereditarietà: 1pt (FATT0)

• Overriding: 1/2pt (FATT0)

• Interfacce (2 Max) (x2): 1pt ogni interfaccia

• ExtensionMethods (2 Max) (x2): 1/2pt ogni metodo (FATT0 , CLASSE EXTENSIONS )

• Animazioni originali (2 Max) (x2): 1/2pt ogni animazione (FATT0, MARSCOIN,POWERUP,PLAYER,ICONA SCOREBOARD ,OSTACOLO RECT)

• Soundtrack: 1/2pt (FATT0)

• Raycast: 1pt (no)

• User Interface (6 Max) (x6): 1/2pt ogni elemento grafico (nei livelli di gioco, non nel main menu) (FATT0 🡪 PROGRESS LEVEL,MARSCOIN RACCOLTI, SCORE,TIME ,POWERUPS X3 )

**EXTRA**

• Particelle (3 Max) (x2): 1/2pt ogni sistema di particelle (NO)