

Progetto di Programmazione

Nome : n. matricola

settembre 2023



Suddivisione dei compiti

Davide

- Menu principale
- Menu di pausa

Elia

- Personaggio
- Nemici

Matteo

- Artefatti
- Sistema di combattimento

Mattia

- Creazione e gestione delle stanze
- Strutture dati per la loro memorizzazione
- Grafica

Scelte implementative

Il Gioco

La classe Menu gestisce il menù principale, mentre la classe Game si occupa di gestire tutto ciò che riguarda il gioco. Game comprende 3 finestre (per la grafica delle stanze, delle statistiche del personaggio e per il punteggio), il personaggio (Hero), l'indice delle stanze e un puntatore alla stanza corrente.

Il Personaggio

Le Stanze

I Nemici

Gli artefatti

Il sistema di combattimento