

PROGETTO INFORMATICA DI FINE ANNO

- Nome gruppo: Bros Team
- Componenti: Conte Paolo Gambillara Giulio Piccin Leonardo
- Descrizione: Questo progetto ha come scopo la riproduzione di Mario Bros, un gioco in 2D, nel gioco, i giocatori corrono e saltano con Mario e Luigi attraversando passaggi, tubi e nemici per affrontare Bowser.
Nel primo livello abbiamo posizionato due nemici (goomba) che si muovono a destra e sinistra a intervalli di tempo regolari, proseguendo attraverso il tubo, posto sul lato destro dello schermo viene introdotto il secondo livello che contiene quattro nemici (due di terra e due di aria) che si muovono in modo regolare a intervalli di tempo regolari.
L'ultimo livello, il più difficile da superare, consiste proprio nello sconfiggere il boss Bowser che sputa palle di fuoco e salta ad intervalli regolari, inoltre quando salta cambia il verso della propria figura e di conseguenza anche la direzione delle palle di fuoco.
Per rendere ancora più complesso il livello per proteggere Bowser quando non è girato verso Mario abbiamo posizionato un koopa volante che si muove verticalmente ad intervalli regolari.
Per generare il movimento di Mario abbiamo utilizzato il parametro isMoving regolando la velocità con una variabile.
Per generare il salto di Mario abbiamo usato il parametro isJumping e la variabile gravity.
Per capire che tasti l'utente sta cliccando abbiamo utilizzato la variabile keys.