



# Discovery Piscine

Rush - pygame

*Summary: In questo progetto, creeremo un piccolo gioco con la libreria pygame*

*Version: 4.2*

# Chapter I


## Istruzioni generali

Escludendo eccezioni, le seguenti regole saranno in rigore per tutta la durata della piscine.

- Questo subject è l'unica fonte affidabile. Non credere alle dicerie.
- Presta attenzione ai permessi di accesso dei tuoi file e cartelle.
- I tuoi progetti verranno valutati dai tuoi compagni di Piscine.
- Tu non devi lasciare nella consegna nessun file o cartella che non sia esplicitamente richiesto dal subject.
- Hai delle domande? Chiedi alla persona alla tua sinistra. Altrimenti, chiedi alla persona alla tua destra.
- Ogni domanda tecnica può essere risolta tramite il **man** o tramite Internet.
- Leggi attentamente gli esempi. Possono rivelare dettagli dell'esercizio che non sono espliciti nel subject
- Negli esempi troverai spesso "?>", questo rappresenta il prompt del terminale. Nel tuo caso il prompt apparirà con il numero della tua postazione "c1r1p1"
- Per Thor, per Odino! Usa il tuo cervello!!!

# Chapter II

## Rush 01: bricky

	Exercise 00
bricky	
Turn-in directory : <i>ex00/</i>	
Files to turn in : <b>brick.py</b>	
Allowed functions : <b>Tutte</b>	

- Crea uno script chiamato `brick.py`.
- L'obiettivo dello script sarà creare un piccolo videogioco con l seguenti caratteristiche:
- Il gioco si svolge in una finestra con dimensioni fisse.
- Creare una pallina che si muove in una direzione predefinita e rimbalza sulle superfici quando le tocca
- Creare un piattaforma che il giocatore può controllare, muovendola sull'asse x con la tastiera (La scelta dei tasti utilizzati è libera).
- Il gioco finisce quando la pallina supera il limete inferiore dello schermo



Cerca "Atari Breakout" per farti un'idea dell'aspetto generale del gioco



Trovi risorse utili ai seguenti link: Documentazione ufficiale, guida introduttiva, Progetti ed esempi in pygame, Tutorial in formato video

# Chapter III

## Bonus

- Aggiungere al gioco dei mattoncini che possono essere rotti se colpiti dalla palla
- Aggiungere a schermo un punteggio che aumenta con ogni mattoncino rotto
- Colora i mattoncini in maniera che non siano tutti uguali



Questa parte sarà valutata solo se la parte standard è svolta alla perfezione