

Relazione GDR

Gila Diego

Durante questo progetto io ed il compagno Weng abbiamo deciso di dividerci i compiti, quelli di cui mi sono occupato io sono i seguenti

1. Creazione ed implementazione del modello logico
2. Gestione della struttura file del programma
3. Direttive sul codice

Il gioco comprende 2 mondi con 3 nemici ciascuno

L'architettura e' del classico leveling game, dove si affrontano i nemici in ordine fino a raggiungere il boss.

Non abbiamo implementato lo scambio di mondi per incentivare il giocatore a giocare ancora per scoprire i "diversi" finali

Ci sono 10 armi e 4 classi e le varie sinergie

Oltre a modificatori ed oggetti con vari effetti

Il progetto e' stata un'idea interessante, durante il periodo di impegno ho testato e messo a dura prova la mia conoscenza del C

Inoltre mi sono impegnato per scoprire come funzionano da una prospettiva piu' tecnica i giochi per computer, cercando di riprodurne uno con struttura corretta