Nome del capo progetto: Luca Beccalli

Nome del progetto: Pac-Man (Lorenzo Berto, Luca Beccalli)

Descrizione del progetto:

Lo scopo di Pac-Man è quello di mangiare tutti i punti gialli sullo schermo per vincere, si devono evitare quattro fantasmi colorati che tentano di catturare il giocatore.

Suddivisione dei compiti tra i membri del team:

* Funzioni:
  + Menu iniziale
  + Movimenti Pac-Man (giocatore)
  + Movimenti fantasmi
  + Creazione mappa da file
  + Pallini che mangia per vincere
  + Più livelli (forse)
* Partizione:
  + Luca Beccalli: Movimenti Pac-Man (giocatore), Pallini gialli
  + Lorenzo Berto: Creazione mappa da file (più livelli forse), Fantasmini, Menu iniziale

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| REQUISITO | PRIORITA’ | DEFINIZIONE |
| 1 | MUST | HOME INIZIALE |
| 2 | MUST | MOVIMENTI DI PAC-MAN |
| 3 | MUST | MOVIMENTI FANTASMI |
| 4 | MUST | CREAZIONE MAPPA |
| 5 | MUST | PALLINI GIALLI |
| 6 | SHOULD | LIVELLI GIOCO |
| 7 | SHOULD | 3 VITE GIOCATORE |
| 8 | MAY | OGGETTI SPECIALI (MELE - CILIEGIE) |
| 9 | MAY | PALLINE CHE SERVONO A MANGIARE I FANTASMI |