**Settings + Sync**

* *Scegliere la modalità di gioco (statica o progressiva)*
  + Se statica: graphics non deve chiamare changeGameLevel() ma andare avanti con lo score, bisogna aggiungere una variabile “modalità di gioco”
    - In questo caso scegliere la scala di gioco (fra le sette scale modali)

[aiutarsi con gli array nel file global.js]

Utilizzabile changeScaleReference("aeolian")

* + Se progressiva: parte dalla scala ionica e cambia livello in ordine di “vicinanza” fino alla scala locria, poi cambia livello su una scala randomica
* Scegliere la nota fondamentale e suonare l’ottava (per far capire il range di gioco)
  + Utilizzare array noteFreq[“A3”] per avere le frequenze insieme ad array letters per avere il nome delle note senza ottave (A, A#, C)
  + Utilizzare playNote("A3", 2) per far suonare le note
  + Utilizzabile changeNoteReference("G2")

In generale possibile utilizzare setReference("C4", "ionian")

RELEASE 3

* Avere un nickname (unico)
* Registrare il proprio score migliore e le impostazioni (sync predefinite) su firebase