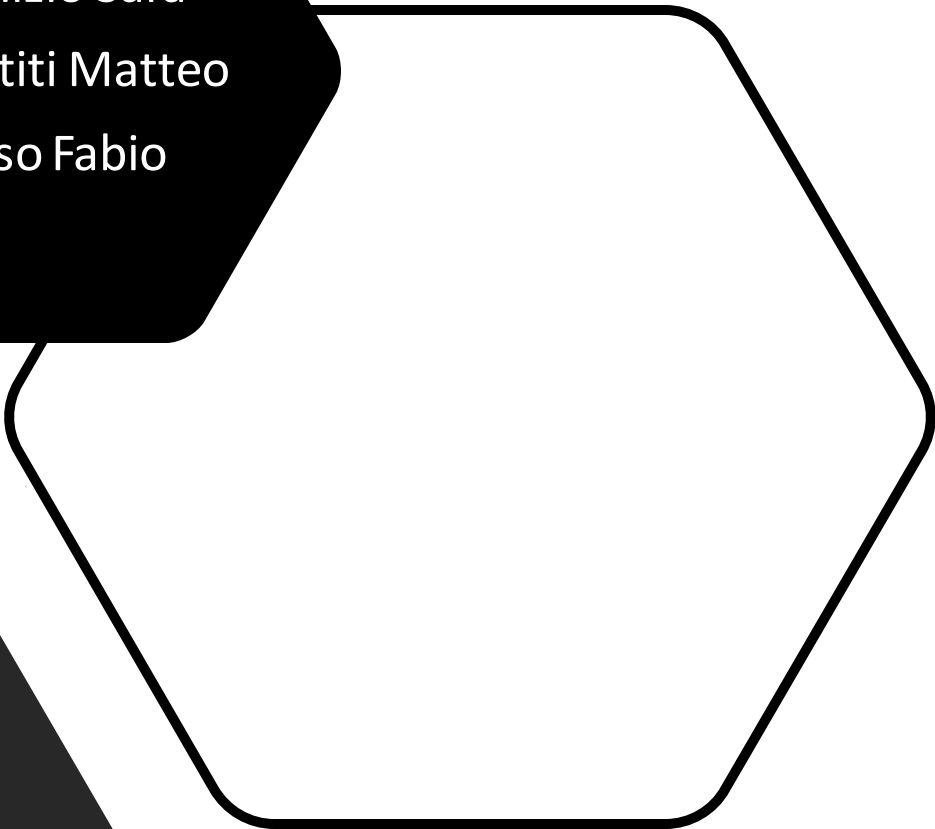


# Realizzazione di un gioco in Unity 2D

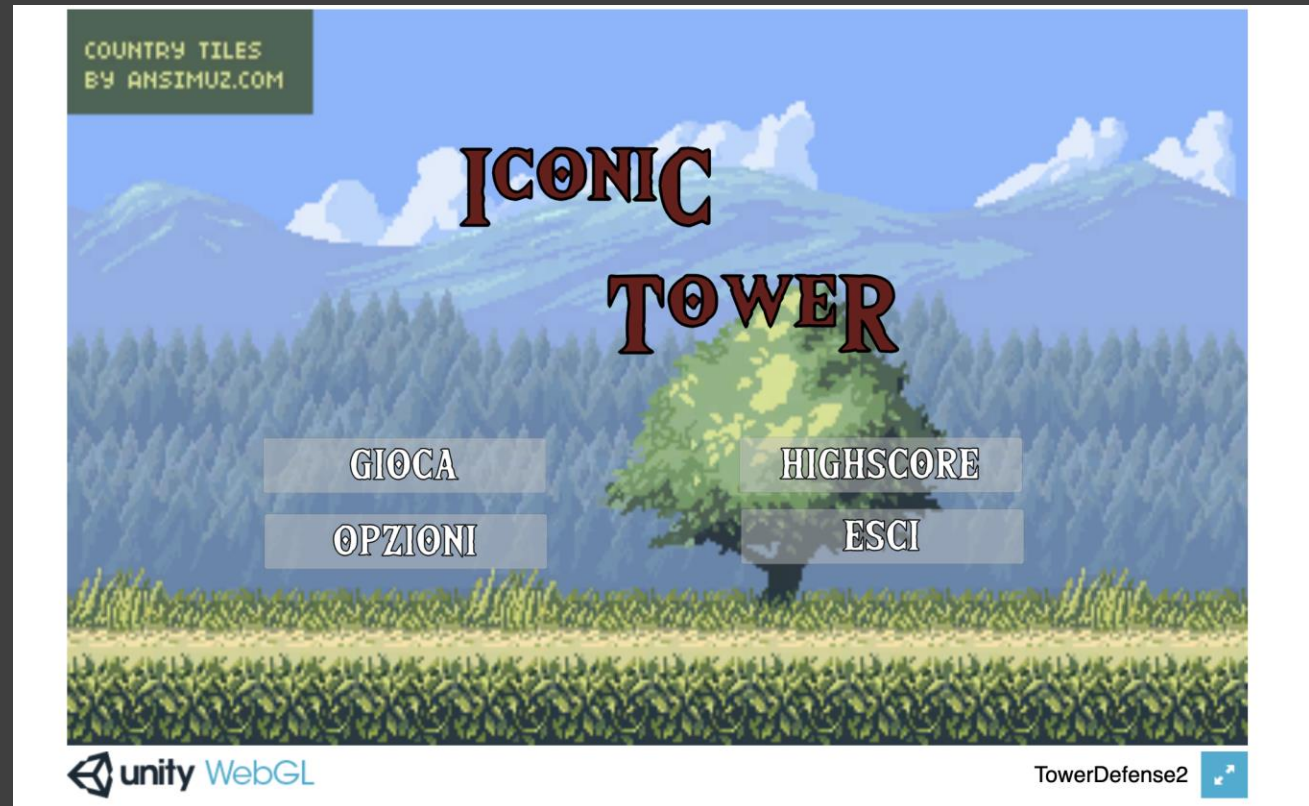


Abbonizio Sara  
Malvestiti Matteo  
Russo Fabio



# Introduzione

- Scopo del progetto era creare un semplice Tower Defense in Unity2D



# Realizzazione meccaniche combattimento

- I personaggi vengono controllati uno alla volta e attaccano saltando sui nemici
- Ogni personaggio ha 3 vite mentre i nemici solo 1
- La torre ha 3 vite e può rigenerare 1 vita se rimane illesa per un certo lasso di tempo



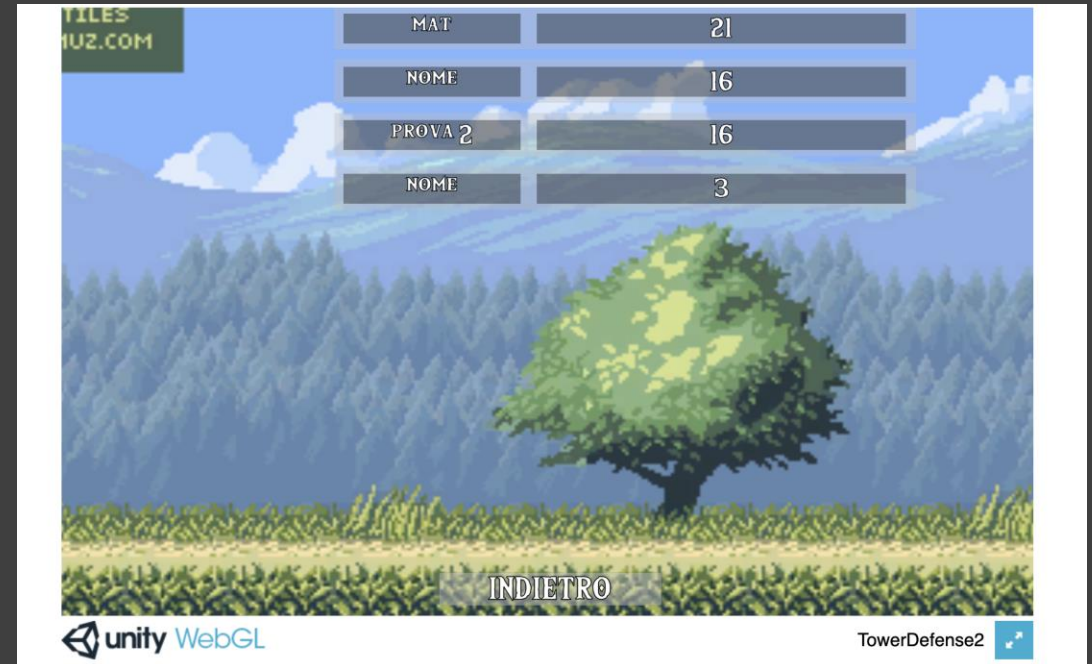
# Realizzazione menu principale



- E' una scena che rimanda ad altre scene
- Scena di gioco
- Scena delle opzioni
- Scena dell'highscore

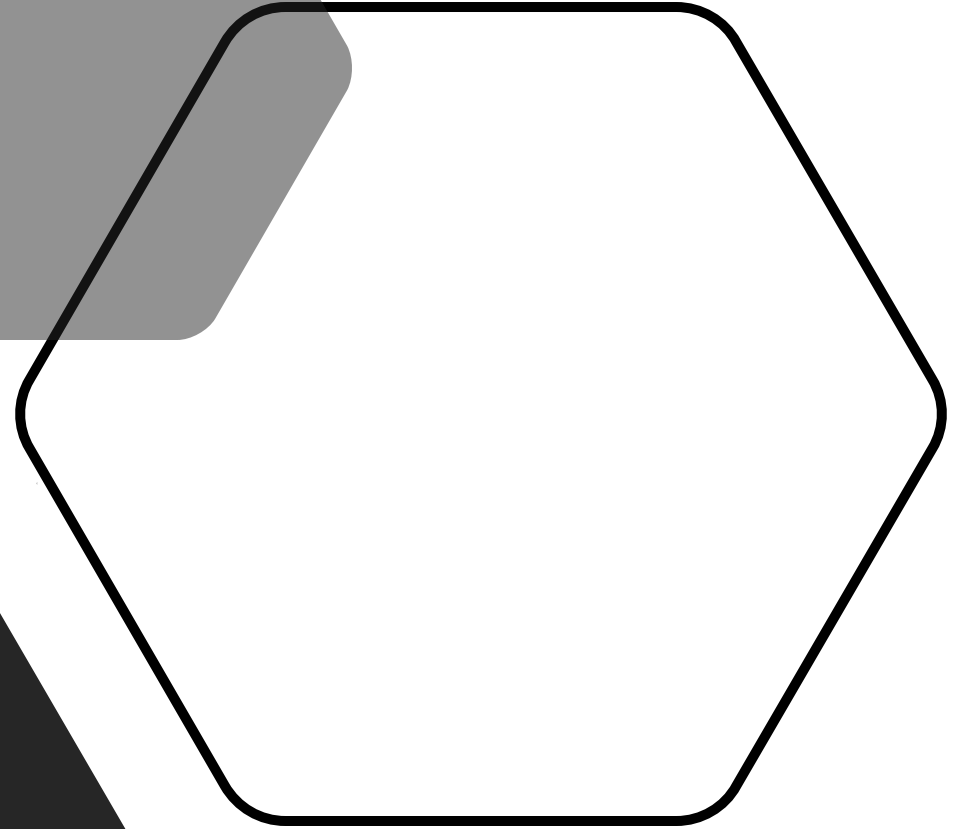
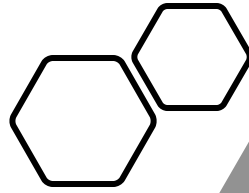
# Realizzazione sistema di highscore

- L'highscore permette di registrare il nome del giocatore
- Vengono registrati e memorizzati i 10 migliori punteggi

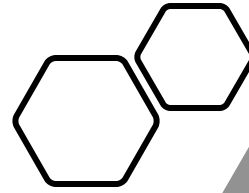


# Aggiunte extra

- Super shot
- Rigenerazione delle vite
- Spawn random dei nemici con velocità crescente
- Piccole aggiunte grafiche (personaggio "non attivo" decolorato, scomparsa nemici, mini rimbalzo quando si colpisce un nemico, flash quando si è danneggiati, effetti sonori)
- Musica e regolamento volume in menù



# Problemi riscontrati



- Highscore table: salvataggio e lista nomi ogni 10 e ordinamento lista
- Switch personaggi automatico quando uno dei due muore
- Combattimento: nemico non moriva, calibrazione salto
- Game over non reinstanziava la scena
- Animazione torre quando esplode

Grazie per  
l'attenzione

