

Descrizione videogioco

Dopo aver cliccato “start” nella schermata del menù, il gioco, dotato di due livelli, inizia con un personaggio, di dimensione 4, che è fermo in basso a sinistra su uno sfondo che scorre orizzontalmente. Il personaggio può saltare e abbassarsi usando le freccette della tastiera. Egli si trova in una pasticceria (rappresentata nello sfondo del primo livello) e ha il compito di raccogliere le caramelle e schivare i piatti, che spuntano sullo schermo entrambi con velocità e posizione casuale, le prime, di dimensione randomica tra 2 e 5, invece i secondi, di dimensione randomica tra 2 e 7. Ogni caramella raccolta vale 1 punto, fatta eccezione per le caramelle arcobaleno che valgono 10 punti ciascuna. Dopo che l'utente è arrivato ad un totale di 200 punti passa al secondo livello, lo sfondo cambia, in particolare diventa più scuro e scorre più velocemente, le caramelle non sono più presenti. Dal momento in cui lo sfondo cambia, il compito del personaggio è quello di schivare delle mani che appaiono con posizioni, dimensioni e velocità casuali sullo schermo, le quali simboleggiano la colpa che il personaggio prova per aver mangiato troppe caramelle. In questo secondo scenario, i punti si accumulano all'avanzare del tempo. Se il personaggio colpisce un ostacolo, lo schermo diventa nero e al centro compare la scritta “game over”, di colore rosso e di dimensione 6, con sotto il totale di punti accumulati (i quali durante il gioco appaiono in alto a destra), tramite una stringa di colore bianco e dimensione 3.

Spiegazioni sulla progettazione: nel blocco “inizializzazione” , vengono creati nel gioco le seguenti variabili: game, il giocatore, lo schermo, il punteggio, gli ostacoli, le caramelle, le caramelle speciali e il tempo; alla variabile “game” viene assegnato il valore “on”.

In questo blocco è inoltre impostato il menù di gioco, che permette di iniziare una partita e quindi successivamente far scorrere il tempo.

Nel blocco “imposta livello” vengono impostate tutte le variabili necessarie al livello in cui il giocatore si trova per funzionare.

Nel blocco “verifica del livello” viene verificato che il giocatore abbia superato 200 punti per andare al livello successivo.

Nota: le dimensioni e le grandezze sono messe genericamente in scala da 1 a 10, quindi potrebbero anche essere soggette a variazioni.