**Candidati:** Nathan Chiarani e Simone Riva  
**Azienda:** Scuola Arti e Mestieri Trevano  
**Periodo:** 09.09.2022 – 23.12.2022  
**Presentazione:** 13.01.2023 oppure 20.01.2023

**Situazione iniziale**

All’inizio di questo progetto io e il mio compagno di progetto Simone Riva abbiamo deciso di realizzare un gioco in Unity.

Questo progetto nasce perché visto che ci piacciono i videogiochi volevamo realizzare da zero il primo nostro gioco. Abbiamo deciso di farlo con Unity.

Attualmente esistono già diversi giochi come quello che vorremmo fare noi, però noi creeremo la nostra versione completamente diverse da altre esistenti.

Questo gioco è incentrato sui giocatori di una fascia di età più piccola (10-17 anni) e ha lo scopo di farli divertire e di completare il gioco.

**Attuazione**

Per questo progetto, saranno necessarie delle conoscenze di base di Unity e la programmazione in C#.

Seguendo i requisiti impostati da noi, è stato indispensabile organizzarci per dividerci le varie parti del progetto per poter restringere il tempo di lavoro e starci con le consegne. Tramite un diagramma di Gantt ci siamo spartiti le ore di lavoro e chi dovrà fare cosa.

Nel gioco saranno implementati vari oggetti, ognuno con un compito ben preciso, che porterà il giocatore a ragionare pur comunque divertendosi.

Il gioco proporrà vari livelli, di difficoltà diverse (Principiante, medio e avanzato), ognuno con caratteristiche diverse che non faranno annoiare il giocatore durante la sua esperienza di gioco.

**Risultati**

Questo gioco è realizzato da zero con un motore grafico (Unity) e degli script in C# per far funzionare il gioco. Non avendo seguito un vero e proprio modulo legato a Unity ma un semplice corso di due giorni, sarà una cosa nuova anche per noi.