

## Home

Quando saremo nella schermata home ci troveremo davanti 4 bottoni:

- **Clicca per iniziare:**  
Si aprirà una schermata nella quale ognuno dei due giocatori dovrà scegliersi un personaggio e 3 armi.  
Si aprirà poi la schermata di gioco con i personaggi e le armi scelte in precedenza
- **Regolamento:**  
Verrà aperto un file nel quale sono scritte tutte le regole del gioco e un mini tutorial in cui saranno elencati i tasti da usare per giocare.
- **Visualizza personaggi:**  
Verrà aperto un file con una tabella dove saranno elencati tutti i personaggi.  
Affianco ad essi ci saranno scritte tutte le loro caratteristiche
- **Visualizza armi:**  
Verrà aperto un file con le armi disponibili nel gioco e le relative caratteristiche a fianco.

## Combattimento

Colpire:

- **Prerequisiti:** Il giocatore dovrà premere il pulsante sulla tastiera per far partire il colpo, e potrà farlo solo se saranno passati un po' di secondi dopo un eventuale colpo precedente.
- **Azione:** Il colpo, nel caso in cui l'avversario non sia riuscito a schivarlo, andrà a segno ed infliggerà un danno basato sulla somma danno base del giocatore, sul danno dell'arma, e su un random.  
Dopodichè ci sarà un random per la gestione del colpo critico che, farà cadere l'arma dell'avversario nel caso in cui la sua vita sia bassa, oppure aumenterà il danno del colpo base.  
La possibilità che avvenga un colpo critico sarà parecchio bassa.  
Nel caso in cui invece l'avversario abbia schivato il colpo, non verrà inflitto alcun danno
- **Post:** La barra dell'avversario colpito si aggiornerà a seconda dei danni che gli sono stati recati, ed eventualmente gli verrà tolta l'arma in caso di colpo critico con poca vita

Schivare:

- **Prerequisiti:** Il giocatore dovrà premere il pulsante sulla tastiera per poter schivare il colpo, ovviamente ci sarà un timer che non permetterà al giocatore di schivare continuamente i colpi.
- **Azione:** L'azione "schiva" permetterà ad un giocatore di schivare un colpo inflitto dall'avversario. Sarà cliccabile solo ogni 5 secondi, in modo tale da non permettere ai giocatori di poter passare tutto il combattimento solo schivando i colpi.
- **Post:** Se l'azione andrà a buon fine, il giocatore non subirà l'attacco dell'avversario.