**PROGETTO DI FINE ANNO 3M**

**di Baffert, Lupascu, Andruccioli e Gibertini**

**RUOLI DEL PROGETTO:**

* **Baffert:** Responsabile del progetto di implementazione di codici nel main
* **Lupascu:** Responsabile di funzioni e procedure
* **Andruccioli:** Responsabile dell'implementazione dei combattimenti, aggiunta di un sistema di upgrade delle statistiche e di un sistema di salvataggio del gioco
* **Gibertini:** Responsabile dell’analisi e della traduzione in italiano del codice

**TEMA DEL PROGETTO:**

Questo progetto simulerà il gioco **Elden Ring**, un capolavoro della casa produttrice giapponese **FromSoftware**, è un videogioco action RPG famoso per essere collegato alla serie dei giochi souls (Dark soul 1, 2, 3; Blood borne; Demon soul ecc…), ma anche per la sua difficoltà.

Disponibile per Microsoft Windows, Playstation 4, Playstation 5, Xbox One e Xbox serie X/S.

Il gioco è ambientato nell’**interregno**, tempo dopo la distruzione dell’**Elden Ring** e la dispersione dei suoi frammenti detti **Rune Maggiori** possedute dai semidei (Boss principali del gioco), stirpe della regina **Marika l’Eterna**.

Il giocatore detto **Senzaluce** avrà il compito di recuperare queste rune maggiori per diventare l’**Elden Lord**; sulla strada il giocatore incontrerà molti altri boss e diversi npc.

**SPECIFICHE AGGIUNTIVE:**

Utilizzo dei moduli di python, utilizziamo le variabili global. Il gioco è in inglese ma tramite menù è possibile cambiare la lingua in italiano.

**TABELLA VARIABILI (GLOBALI):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nome** | **Tipo** | **Utilizzo** | **Descrizione** |
| player\_life | Intero | O/L | Gli hp del giocatore |
| Npc\_life | intero | O/L | Gli hp si un singolo npc |
| Boss | intero | O/L | La vita di un singolo boss |
| upS, UpV, upD | Vettori | O/L | Le statistiche del giocatore che aumentano andando avanti col gioco, in ordine sono: **upS** = i danni che può infliggere ai nemici, **UpV** = Gli hp, **upD** = la difesa |
| Boss\_hp | Vettore | O/L | La vita predefinita di tutti i boss del gioco |
| Pdamage | intero | O/L | Danni inflitti ai nemici (sia boss che npc) |
| Bdamage, Ndamage | interi | O/L | Danni subiti dal giocatore(sia boss che npc) |
|  |  |  |  |

**FUNZIONI E PROCEDURE:**

Le funzioni e le procedure sono 9 e sono:

* Le 6 funzioni/procedure riguardanti i combattimenti (sia in inglese che in italiano)

che sono: **first\_phase**, **first\_phase\_ita**; **sec\_phase**; **sec\_phase\_ita**; **fight\_npc**, **fight\_npc\_ita**. Queste funzioni appunto riguardano il combattimento con boss e npc.

Le prime 4servono per le due fasi di combattimento dei **boss**. Le altre due invece servono per il combattimento degli **npc**.

* Le altre 3 funzioni/procedure (solo in inglese) sono: **upgarde**, **save\_progress** e **load\_progress**. La prima serve appunto per l'evoluzione delle statistiche del giocatore e anche per aumentare la vita dei boss man mano. Le altre due servono per salvare e caricare i dati di gioco.

**Fonti**:

Per trovare tutte le fonti usate per il gioco abbiamo usato il gioco stesso, Youtube per le parti dei boss e di alcuni Npc e anche delle statistiche ddel gioco, alcuni forum online danbase per le statistiche dei Boss e degli NPC infine per le immagine Google.