Progetto 3M laboratorio di informatica Baffert Alexander

**Generazione di Schede di Personaggi con statistiche (GSPS)**

***Tema svolto:***

Ho scelto come gioco Elden Ring. Un capolavoro di FromSoftware(Casa produttrice giapponese). Esso e un gioco rpg dove tu hai come obbiettivo diventare Elden Lord, la carica più alta di tutto il gioco, e troverai sulla tua strada Npc e Boss di ogni tipo. Questo gioco, oltre alla sua fama e alla serie di giochi, i souls (Dark soul 1,2,3; Blood Borne; Demon Soul ecc...), e conosciuto per la sua difficolta, stessa cosa per i titoli menzionati prima.

***Specifiche aggiuntive:***

Oltre alle tabelle dei personaggi, ho deciso di dare un’opzione per giocare al gioco stesso, ovviamente non il vero gioco (Non sono così bravo :<), giusto per dare la sensazione che si prova giocando a questo gioco. Purtroppo presenta delle imperfezioni, non si può schivare, curare (Quello e automatico), aumentare le statistiche (Purtroppo ci ho provato, ma fallendo miseramente...) e non presenta tutti gli effettivi boss principali (per una mancanza di tempo, ma anche perché il programma sarebbe stato di 10000 righe e passa...).

***Tabella Delle Variabili:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***player\_life*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***Player\_crit*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***Margit*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***morgot*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***maliketh*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***godfrey*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***radagon*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***Bdamege*** | ***intero*** | ***I/L*** |
| ***view*** | ***stringa*** | ***I*** |
| ***start*** | ***stringa*** | ***I*** |
| ***nome*** | ***stringa*** | ***I*** |

***Pseudo Dialogo:***

Inizio

#Dialogo del boss

Scrivi 'sconosciuto: Graceless Tarnished.';

Scrivi 'sconosciuto: What is thy business with these thrones.';

Scrivi 'sconosciuto: ahh...';

Scrivi 'sconosciuto: Godrick the Golden.';

Scrivi 'sconosciuto: The twin prodigies, Miquella and Malenia.';

Scrivi 'sconosciuto: General Radahn.';

Scrivi 'sconosciuto: Praetor Rykard.';

Scrivi 'sconosciuto: Lunar Pricess Ranni';

Scrivi 'sconosciuto: Wilful traitors,all.';

Scrivi 'sconosciuto: Thy kind all of a piece.';

Scrivi 'sconosciuto: Pillagers. Emboldened by the flame of ambition.';

Scrivi 'sconosciuto: Have it writ upon thy meagre grave.';

Scrivi 'sconosciuto: Fell by King Morgot! Last of all kings.';

Scrivi '<Morgot the Omen king>'

Fine

***Pseudo di una boss fight(semplificato):***

Inizio

#Dichiarazione delle variabili

player\_life = player\_life + 1200

Pdamage = Pdamage + 100

difesa = 65

morgot = 10399

#inizio della Boss fight

Quando player\_life > 0 and morgot > 0 allora:

Scrivi "Il tuo hp è: " + stringa(player\_life);

Scrivi "L'hp del boss è: " + stringa(morgot);

choice = input ("Vuoi attaccare o parare? a/p");

Se choice == "a" allora:

morgot = morgot – Pdamage;

Scrivi "Hai inflitto " + stringa(Pdamage) + " danni al boss!";

#Probabilità di infliggere un danno critico più un danno statico

crit1 = random.randint(0,4)

Se crit1 == 4 allora:

player\_crit = 1915;

morgot = morgot – player\_crit;

Scrivi "Hai inflitto "+ stringa(player\_crit) +" danni al boss!";

Fine allora;

Fine se;

bossA1 = random.randint(0,5);

Se bossA1 == 5 allora:

Bdamage1 = random.randint(200,300);

player\_life = player\_life - (Bdamage1 - (difesa / 2));

Scrivi "Hai subito " + stringa(Bdamage1) + " danni!";

Fine allora;

Fine se;

Se morgot <= 5199 allora:

Rompi #permette di finire il while all’istante

Fine allora;

Fine se;

Qualora choice == "p" allora:

Bdamage3 = random.randint(200,300);

player\_life = player\_life - (Bdamage1 - (difesa));

Scrivi "Hai subito " + stringa(Bdamage1) + " danni!";

Se morgot <= 5199:

Rompi #permette di finire il while all’istante

Fine allora;

Fine se;

Fine qualora;

Altrimenti:

player\_life = player\_life - (Bdamage3 - difesa);

Scrivi "Hai subito " + striga(Bdamage3) + " danni!";

playerA = random.randint(0,1);

Se playerA == 1 allora:

morgot = morgot - Pdamage

Scrivi "Hai inflitto " + stringa(Pdamage) + " danni al boss!"

Fine allora;

Fine se;

Altrimenti:

Scrivi "Scelta non valida!";

Fine altrimenti;

Fine

***Fonti:***

Tra i vari siti che tra poco menziono, principalmente ho fatto tutto io; avendo giocato il gioco stesso ricordavo un po’ tutto... Pero i siti che ho usato sono stati: Fandom ( <https://eldenring.fandom.com> ) per le statistiche dei boss e le frasi principali del gioco, YouTube ( [Elden Ring - ALL BOSS CUTSCENES](https://www.youtube.com/watch?v=xyxVvRzbYt4)

) per le cutscene dei boss; quindi i dialoghi di quando li incontri e w3school ( <https://www.w3schools.com> ) per alcuni comandi.

***Svolgimento:***

Come già menzionato prima nelle specifiche, non sono riuscito ad aggiungere delle cose chiave che avrebbero dato un tocco in più al gioco. Una pecca e che per chi lo gioca non è un problema, ma vedendo il codice potrebbe dare fastidio l’uso esagerato dei tab, le variabili e anche perché il codice e lungo 5500 e passa righe, uno strazio da vedere e quindi delle scuse in anticipo.