

PROPOSTA PROGETTO BDSIR

PARTECIPANTI		
Nome	Cognome	Matricola
Vincenzo	Venosi	0512101318
Rosario	Di Florio	0512101408

Titolo: Grog Challenge

Problem Definition

Durante l'ultimo biennio, il mercato dei Personal Computer ha avuto una evidente parabola discendente in quanto aggredito da una sempre più crescente richiesta di dispositivi mobili che soddisfa la necessità degli utenti di essere costantemente connessi ovunque vi si trovi.

Lo sviluppo hardware e tecnologico dei dispositivi mobile ha permesso la nascita di un fiorente mercato videoludico su smartphone e tablet.

La possibilità di riempire momenti di attesa o di relax con veloci svaghi digitali è diventata, negli ultimi anni, una delle prerogative di chi acquista uno smartphone.

Dominio

Il sistema proposto è un videogioco, che prenderà ispirazione da un gioco da bar molto in voga durante anni 80', "Tapper", il gioco dovrà girare su dispositivi mobile con sistema operativo android, scaricabile dal sito preposto o dal market android.

Cos'è Tapper

Tapper è un videogioco d'azione realizzato nel 1983 da Bally Midway per piattaforma arcade e poi in seguito convertito per la maggior parte delle console e home computer dell'epoca.

Il gioco vede l'utente impersonare un barista molto indaffarato a soddisfare ondate di clienti che arrivano da quattro banconi contemporaneamente (inizialmente due) che avanzano (sempre più velocemente in ogni livello) attraverso i banconi del locale. Il compito del barista è dare da bere ai clienti il più

velocemente possibile senza farli avvicinare alla fine del bancone raccogliendo gli oggetti bonus lasciati sul bancone dai clienti e senza far rompere i bicchieri di birra.



Analisi Del Mercato

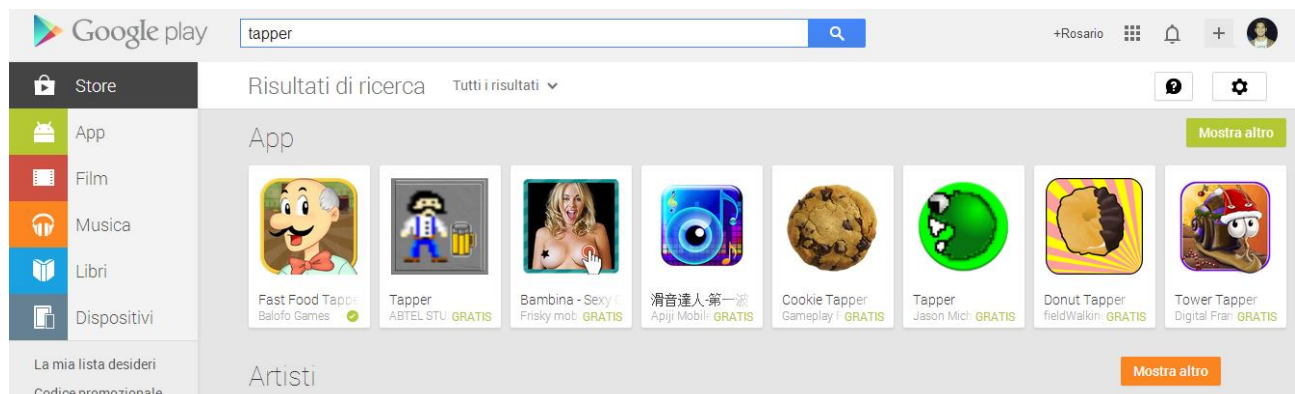
Avendo svolto un'indagine approfondita delle offerte proposte sui mini-giochi del Play-Store è risultato evidente che la richiesta di videogame arcade poco impegnativi e nostalgici è molto alta.

Esistono pochissimi e poco famosi remake del video game descritto precedentemente.

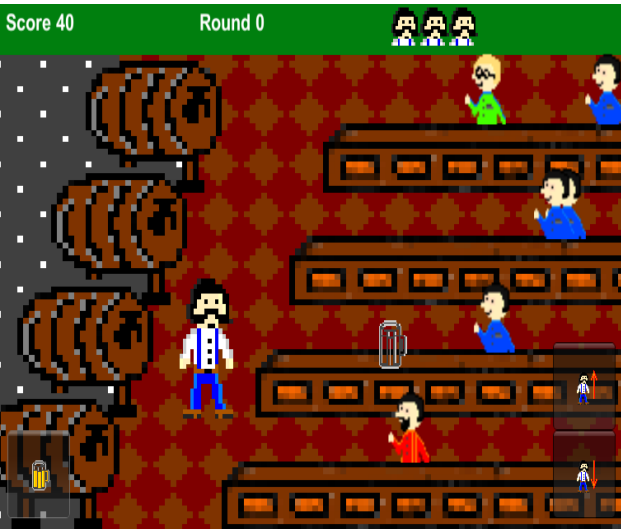
L'applicazione proposta da noi prende sì, ispirazione da "Tapper", ma porta con sé novità dal punto di vista grafico, di ambientazione, cercando di non far cadere il gioco nel monotono.

Durante la ricerca su Google Play le applicazioni trovate con l'utilizzo della keyword "**tapper**" sono state:

- **Tapper** creata da Abtel Studio
- **Fast Food Tapper** creata da Balofo Games



“ <https://play.google.com/store/search?q=tapper&hl=it> ”

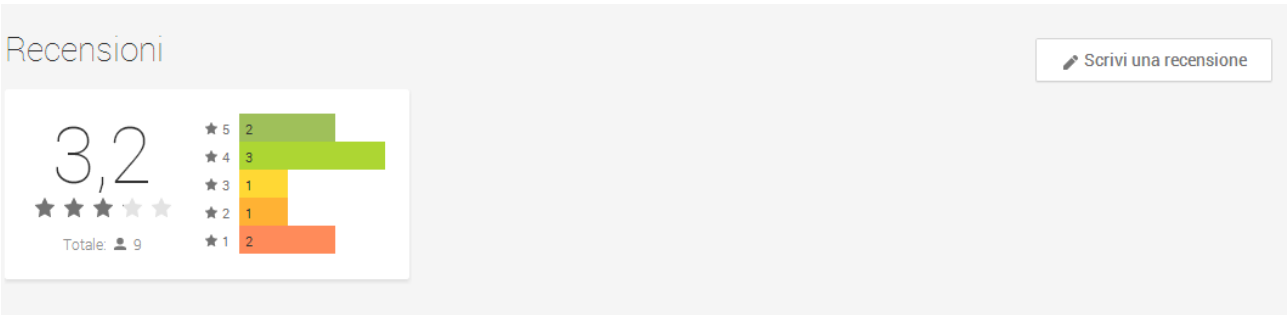


Una sessione di gioco di “Tapper”



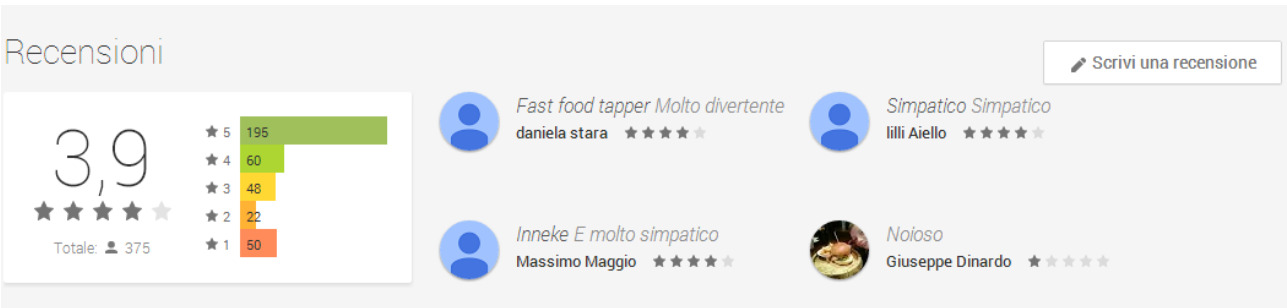
Una sessione di gioco di “Fast Food Tapper”

Entrambe le applicazioni trovate sono gratuite e usufruibili dal Play-Store avendo però una notevole differenza di download e di recensioni.



Recensioni per “Tapper”.

“Tapper” ha avuto 500+ installazioni da parte degli utenti.



Recensioni per “Fast Food Tapper”.

“Fast Food Tapper” ha avuto 10000+ installazioni da parte degli utenti.

Dalla ricerca effettuata è stato evidenziato come l'offerta sul Play-Store , di giochi con questa meccanica e derivati dall'originale "Tapper" degli anni 80', è molto bassa. Inoltre le recensioni evidenziano come non ci sia un vero e proprio gioco che si sia imposto nel market riscuotendo un enorme successo nonostante la grande popolarità del progenitore.

Per cui il lancio di un applicativo videoludico intuitivo , in grado di offrire una divertente esperienza di gioco senza scadere nel noioso possa avere abbastanza margini di visibilità e di successo all'interno del mercato mobile android potendo conquistare sia una pubblico nostalgico e adulto , sia una platea giovane in cerca di nuovi stimoli e divertimenti .

Differenze

Le applicazioni che sono state trovate sul Play-Store presentano una logica di gioco uguale al progenitore "Tapper" dal quale anche il nostro progetto "Grog-Challenge" vuole prendere ispirazione.

"Grog-Challenge" oltre a riportare alla memoria l'esperienza di un vecchio classico , vuole portare le sue personali differenze rispetto ai quasi banali e senza fantasia remake trovati.

Le differenze tra "Grog-Challenge" e gli altri video-games si propongono di essere:

❖ Grafica

Si vuole creare una grafica retrò che richiama la Pixel Art o comunemente chiamato "8bit" ed i classici giochi anni 80' che sia in grado di suscitare nell'utente nostalgia e piacere di utilizzo.

❖ Storia

Grog Challenge si vuole ambientarlo in una taverna situata su un isola caraibica durante l'età d'oro della pirateria, in cui il giocatore dovrà fronteggiare ciurme di pirati assetati e molto irascibili.

❖ Nuove Funzionalità

L'inserimento di nuove funzionalità quali lo scorrimento lungo il bancone e l'irascibilità dei clienti che sono presenti nella versione originale del gioco ma non nei remake sul Google Play.

Requisiti Funzionali

Classifica online

L'applicazione comunicherà con un server http che manterrà costantemente aggiornata la classifica online dei giocatori che hanno effettuato l'autenticazione con il social network google+.

Registrazione Utente

L'applicazione deve permettere all'utente di registrarsi autenticandosi tramite il social network google+ per potere aggiungere il proprio punteggio, raggiunto nella sessione di gioco, alla classifica online.

Registrazione Punteggio

L'applicazione registrerà il punteggio ottenuto nella sessione di gioco sul DBMS mysql-lite e in caso l'utente abbia effettuato la registrazione e la connessione alla rete sia attiva l'applicazione provvederà ad aggiungere il punteggio alla classifica online

Visualizzazione Classifica

L'applicazione permetterà di visualizzare la classifica online

Avvio sessione di gioco

L'applicazione permetterà all'utente di avviare la sessione di gioco in qualsiasi momento

Pausa sessione di gioco

Mentre la sessione di gioco è attiva l'applicazione fornirà la possibilità di fermare il gioco

Uscita sessione di gioco

L'applicazione fornirà la possibilità di uscire dal gioco in qualsiasi momento

Requisiti Non Funzionali

Usabilità

L'applicazione dovrà avere un'interfaccia semplice e intuitiva che permetta anche a chi usa da poco uno smartphone la massima usabilità.

Supportabilità

L'applicazione dovrà girare senza problemi su tutti i dispositivi mobili con sistema operativo Android dalla versione 4.0 in poi.

L'applicazione dovrà usare le API fornite dal sistema operativo Android per interagire con le funzionalità del device (accelerometro, gps, ...) e dovrà servirsi del DBMS sql-lite contenuto nel sistema operativo Android sempre attraverso le API da esso offerte.

Prestazioni

E' fondamentale che nella sessione di gioco ogni comando dato in input dall'utente abbia una risposta immediata.