

## PROPOSTA PROGETTO BDSIR

Il progetto prevede la realizzazione di una app android che sia di interesse per il mercato. La proposta va motivata analizzando le app esistenti e confrontando la propria proposta con queste ultime, mostrando come vengono migliorate (anche analizzando i commenti degli utenti). L'applicazione dovrà interagire con un server remoto con cui dovranno essere scambiate delle informazioni con JSON. Dovrà essere realizzato il sito web (anche mobile) vetrina dell'applicazione, da cui dovrà essere scaricata. L'applicazione dovrà usare le funzionalità native dello smartphone (mappe, sensori, telefonate, sms, etc), supportare la rotazione. Utilizzo di SQLite (must).

Partecipanti (max 2)

### Part. 1

Nome: Maria Vittoria

Cognome: Coda

Matr.: 0512101147

### Part. 2

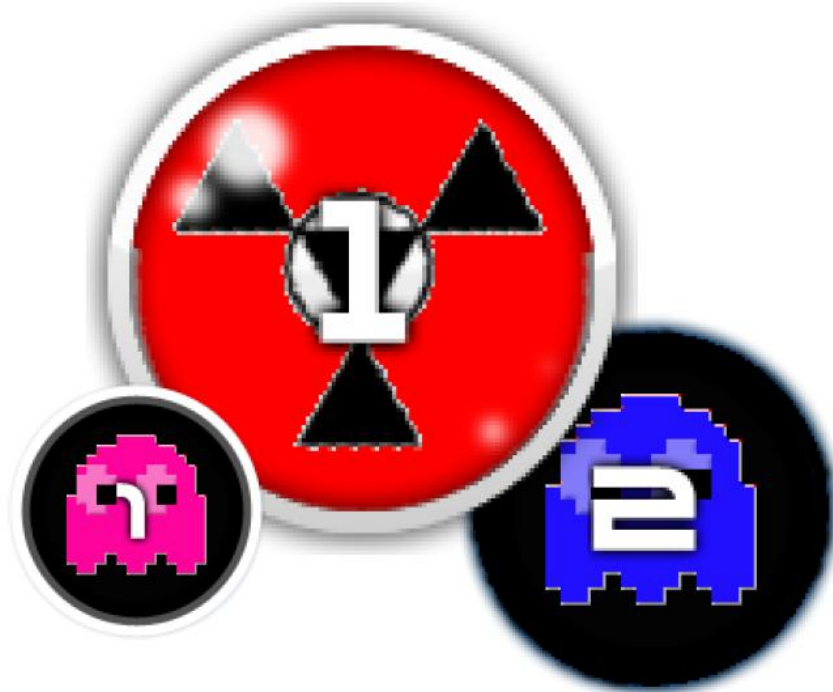
Nome: Antonio

Cognome: Mautone

Matr.: 0510201475

## TITOLO DEL PROGETTO

Il titolo della nostra applicazione android sarà **TakeARound**.



## DOMINIO DEL PROBLEMA

Vogliamo proporre un simpatico gioco che testa le abilità e la prontezza di riflessi dei giocatori.

L'obiettivo del gioco è terminare tutti i livelli della modalità scelta. Lo scopo di ogni livello è quello di completare la mappa, ossia "colpire" tutti i target della mappa che compariranno dal momento in cui la mappa è iniziata, con il massimo punteggio.

Sarà fondamentale inoltre colpire i target nel giusto ordine di apparizione per non essere penalizzati. Ogni target infatti sarà contrassegnato da un numero specifico (quello del punteggio che si può ottenere "colpendo" lo specifico target), e completare la mappa verterà sul colpire più target possibili per raggiungere la soglia minima di punteggio per la mappa.

Con la fine della mappa il gioco si ferma, e se la soglia minima di punteggio è stata raggiunta si passa al livello successivo della stessa modalità, altrimenti il gioco si arresta.

## ANALISI DI MERCATO

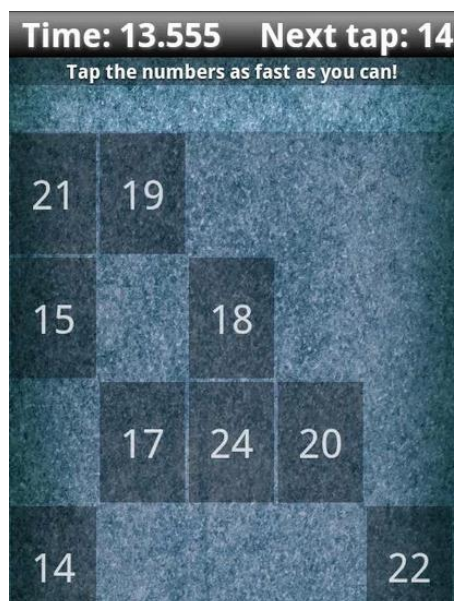
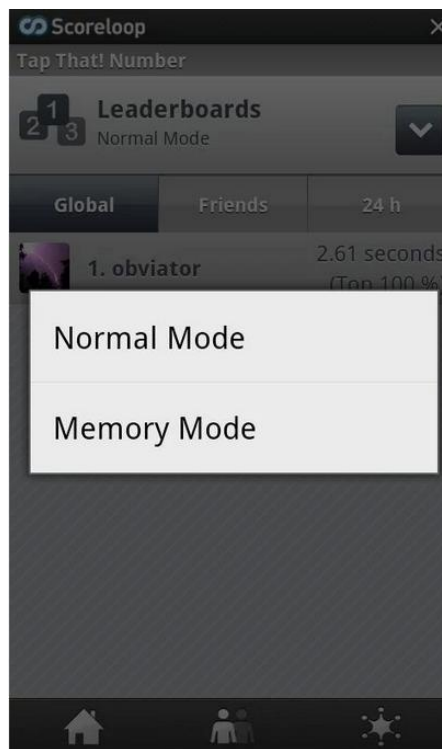
Il gioco avvicina persone di tutte le età in quanto oltre a divertire è utile per tenere la mente allenata.

Sul Play Store abbiamo trovato un paio di giochi simili: Clouds Tap e Tap That! Number.

Nel primo (Clouds Tap) bisogna dapprima memorizzare la posizione delle varie nuvole, dopodiché bisogna cliccarle nella giusta sequenza in base al numero al loro interno. Una volta terminato il gioco per mezzo di un errore è possibile salvare il proprio punteggio che verrà visualizzato sulla classifica online. Voto: 3.8.



Nel secondo (Tap That! Number) troviamo un menù che consente di iniziare un nuovo gioco in due diverse modalità: la prima (Normal Mode) visualizza 25 piccoli quadrati con un numero al loro interno e il compito del giocatore è quello di cliccare in sequenza i quadratini dal più piccolo (1) al più grande (25); nella seconda (Memory Mode), invece, i quadratini sono 20 ed il numero al loro interno è nascosto; verrà visualizzato per un istante solo una volta che si clicca sul quadratino, se è corretto resta e si cerca il numero successivo altrimenti scompare. Il punteggio visualizzabile anche dal menù è basato sul tempo impiegato a terminare il gioco; un cronometro che si ferma solo se termina il gioco. Tutto il gioco è accompagnato da uno sgradevole uso della vibrazione, usata ad ogni tocco dello schermo che però può essere disabilitata all'interno del gioco stesso. Voto: 4.4 .



Il gioco che vogliamo proporre si avvicina più all'idea del primo gioco trovato sul Play Store anche se si discosta in alcune funzioni, ad esempio non ci sarà una sequenza numerica ma i numeri indicheranno il punteggio che il giocatore può ottenere se sceglie la giusta sequenza in ordine di apparizione. Avevamo pensato inoltre come il primo gioco di salvare una classifica online.

## REQUISITI FUNZIONALI

### **1) Avvio del gioco:**

Gli utenti possono iniziare la loro partita premendo su "Gioca".

### **2) Visualizzazione tutorial:**

Gli utenti hanno la possibilità di apprendere in modo chiaro le regole del gioco premendo su "Guida Gioco".

### **3) Visualizzazione della classifica:**

Possibilità di accedere alla classifica dei punteggi più alti premendo su "Punteggio".

### **4) Uscita dal gioco:**

Premendo su "Esci" si può uscire direttamente dall'applicazione.

### **5) Scelta della modalità di gioco**

Tramite un menù sarà possibile scegliere la modalità del gioco (Facile, Medio e Difficile).

Il giocatore, all'avvio dell'app, dovrà interfacciarsi con un menu iniziale che gli permetterà di visualizzare la classifica, il tutorial e avviare il gioco. Quando il giocatore deciderà di giocare, dovrà scegliere la modalità che preferisce. Una volta fatta questa scelta, comparirà l'area di gioco, all'interno della quale inizieranno a comparire i target con dimensione e velocità di comparsa e scomparsa legate alla modalità di gioco scelta. Il gioco terminerà con la durata della mappa, e si passerà al prossimo livello della modalità è stato raggiunto il punteggio minimo. Il punteggio aumenta in base a quanti e quali target verranno colpiti nella durata della mappa, prima che essi scompaiano dall'area di gioco.

## REQUISITI NON FUNZIONALI

### **1) Prestazioni:**

Il sistema deve generare rapide risposte al touch dell'utente.

### **2) Alta Compatibilità e Funzionalità:**

La nostra applicazione sarà in grado di girare su tutti i dispositivi che avranno installato una versione di android a partire dalla 2.2 .

## VINCOLI

- 1) L'applicazione dovrà interagire con un server remoto con cui dovranno essere scambiate delle informazioni con JSON.
- 2) Bisognerà utilizzare SQLite.
- 3) L'applicazione dovrà supportare la rotazione e utilizzare una funzionalità nativa dello smartphone (accelerometro).