



# Drop it!

Gioco digitale realizzato con Vue.js a scopo didattico

# Contenuti

**01**

**Il gioco**

**02**

**Opportunità**

**03**

**Tecnologie**

**04**

**UX/UI**



01

**Il gioco**

## Come funziona il gioco?

- Ogni round viene generata una sequenza di lettere che i giocatori devono usare all'interno di una parola
- All'inizio di ogni round, nel momento in cui la sequenza di lettere viene visualizzata a schermo, si avvia un timer casuale
- I giocatori devono passarsi la bomba per evitare di "saltare in aria", ma per farlo devono dire una parola che contenga le lettere mostrate all'inizio del turno. Ad esempio, se le lettere sono "DA", la parola potrebbe essere "DADO" o "MODA".
- Perde il round chi non ha detto ancora la parola (passato la bomba) quando il timer scade



**DROP IT**



**02**

**Opportunità**

- Durante una serata con amici, è spesso difficile trovare un gioco veloce e accessibile.
- Con 'Drop it!' basta un telefono e una connessione internet.
- Web app **giocabile ovunque**, senza installazioni.
- Un'app digitale che replica il celebre gioco da tavola

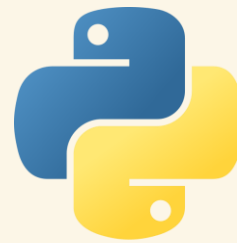




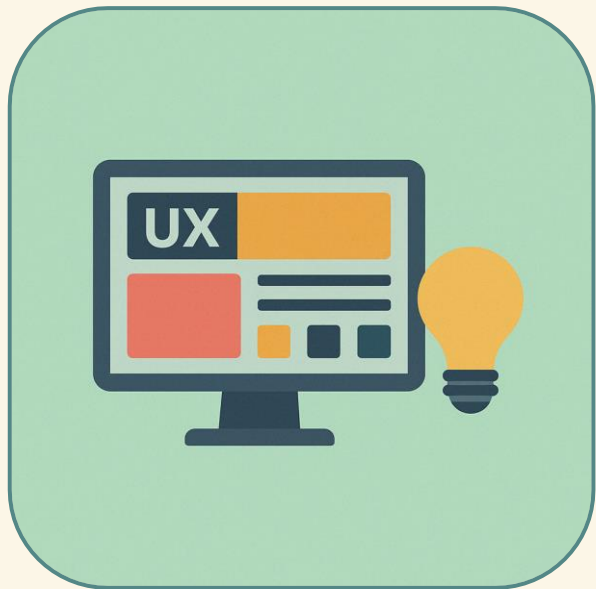
**03**

**Tecnologie**

- Vue.js per la logica
- Vuetify per l'interfaccia grafica
- GitHub Pages e Github Actions per il deploy
- HTML/CSS/JS standard
- Python per la creazione dei gruppi di lettere
- Python per la creazione di un algoritmo che a partire da una sillaba ne determini la difficoltà







04

**UX/UI**

# HOME

Accesso Alle sezioni

- Gioca
- Impostazioni
- Gestione Utenti
- Reset impostazioni



# IMPOSTAZIONI

- Durata del timer
- Livello
- Vite per giocatore



# IMPOSTAZIONI (livello)

il livello di difficoltà di ogni sillaba è stato determinato attraverso un algoritmo: a partire da un dizionario, per ogni parola sono state estratte le prime due e le prime tre lettere di ogni parola; per determinare il livello è stata calcolata la frequenza su tutto il dizionario italiano di quella "sillaba"; es: supponiamo che il dizionario italiano sia fatto di sole 100 parole e la sillaba "DA" compaia in 20 di queste la sua frequenza è  $20/100$ ; dopodiché le frequenze sono state ordinate in bin nei livelli richiesti.

The image shows a settings window with a dark background. At the top, there are three window control buttons (minimize, maximize, close). Below them, there are two sliders. The first slider is labeled 'Min' on the left and '20' on the right. The second slider is labeled 'Max' on the left and '100' on the right. In the center, there is a button labeled 'SCEGLI IL LIVELLO'. Below this button, there is a list of five difficulty levels: 'Facile', 'Medio', 'Difficile', 'Molto difficile', and 'Bilanciato'. The 'Medio' option is currently selected and highlighted with a pink background. To the right of the list, there is a button labeled 'SALVA'. On the left side of the settings window, there is some partially visible text: 'Vite pe'.

# GESTIONE GIOCATORI

- Aggiungi giocatori
- Rimuovi giocatori

Nome Giocatore

AGGIUNGI GIOCATORE

RIMUOVI GIOCATORE

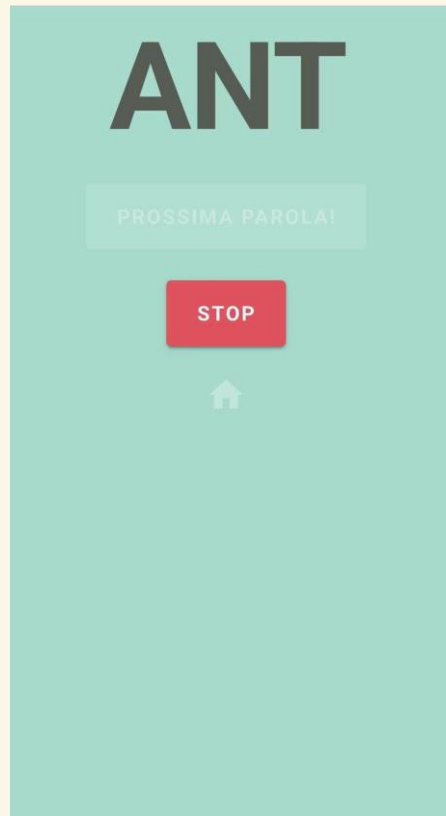
Mario ♥ ♥ ♥

Luigi ♥ ♥ ♥

CHIUDI

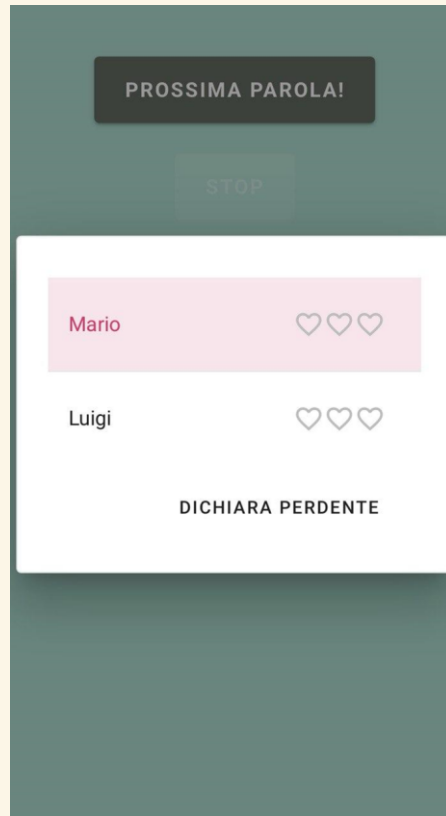
# FUORI LE LETTERE E VIA AL TIMER

Il gioco inizia e il timer parte; i giocatori dicono la parola e passano il turno



# GESTIONE VITE

- Ogni volta che un round termina è necessario dichiarare il giocatore perdente in modo da eliminare una vita



# GAMIFICATION







# GIOCA!

[passalabomba.github.io](https://passalabomba.github.io)