



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM – VOLO UT SIS!

Caricare on-line il presente modello in formato PDF all'interno della piattaforma

TAIKAI. (Si segnala che il conteggio dei caratteri è da intendersi spazi inclusi)

ANAGRAFICA

Codice meccanografico	VAIS00900X
Nome Istituto	I.I.S. "Carlo Alberto Dalla Chiesa " Sesto Calende (Va)

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Giovanni Candiani
e-mail	giovanni.candiani@superiorisesto.edu.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Christian Cavallo
e-mail	cavallo.christian@superiorisesto.edu.it

(aggiungere righe se necessario)

TEAM	Nome Cognome classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Christian Cavallo 4AT	cavallo.christian@superiorisesto.edu.it
PROGRAMMATORE	Cavallo christian 4AT	cavallo.christian@superiorisesto.edu.i
ARTISTA VISUALE	Giraud Mattia 4AT	giraud.mattia@superiorisesto.edu.it
AUDIO DESIGNER	Bersanetti Marco 4AT	bersanetti.marco@superiorisesto.edu.it

GAME & NARRATIVE DESIGNER	tutti i partecipanti 4AT	
TESTER	Zecchin Riccardo 4AT	zecchin.riccardocristian@superiorisesto.edu.it



synesthesia



PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	DAY DREAMERS
TITOLO DEL GIOCO	<i>Ferragnez</i>
Personaggio/i scelto/i e motivazione	Ferragni e Fedez Perché sono personaggi molto famosi e quindi facile da ricreare
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	Microstudio Linguaggio C++

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Il videogioco creato è del tipo platform, in poche parole è una sorta di videogioco, sottogenere del gioco d'azione in cui bisogna controllare un avatar (personaggio), che deve raggiungere un obiettivo saltando tra le varie strutture all'interno del livello o azione seguente per oltrepassare l'ostacolo e "vincere" in questo caso il livello. Nelle fasi di progettazione abbiamo creato il codice con linguaggio C++, in modo tale che i nostri personaggi (Fedez & Ferragni) possano fare movimenti come saltare, andare avanti e indietro e arrampicarsi. Le animazioni sono state realizzate allo stesso modo. Il completamento di questa fase del lavoro ha richiesto la maggior parte del tempo ed è risultata la parte più difficile da svolgere. Siamo passati alla creazione dei 4 livelli e degli obiettivi; abbiamo inserito infine la musica. Le difficoltà incontrate nel completare il gioco sono state tante, ma siamo soddisfatti del risultato raggiunto.

Link Drive:

https://drive.google.com/drive/folders/1-IkI9-b8GKULvoVEJW7YImN_UMfvw_K?usp=sharing

Link Presentazione del gioco

<https://prezi.com/view/p0A8f71PziyfNirdBMf8/>

PROGETTO SI SCUOLA IMPRESA FAMIGLIA

Sito: www.progettosi.eu

Facebook: <https://www.facebook.com/ProgettoSiscuolaimpresafamiglia>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC9QlwnErGhsJDqdDibVQX3w>

E-mail: progettosi@fondazionecripio.it