



MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

GAME JAM – VOLO UT SIS!

ANAGRAFICA

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

DOCENTE REFERENTE	
Nome, cognome	Andrea Thiella
e-mail	andrea.thiella@superiorisesto.edu.it

CAPOGRUPPO	
Nome, cognome	Gaia Randazzo
e-mail	randazzo.gaia@superiorisesto.edu.it

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Gaia Randazzo	4BT	randazzo.gaia@superiorisesto.edu.it
PROGRAMMATORE	Denys Rudyk	4BT	rudyk.denys@superiorisesto.edu.it
ARTISTA VISUALE	Gaia Randazzo	4BT	randazzo.gaia@superiorisesto.edu.it
AUDIO DESIGNER	Denys Rudyk	4BT	rudyk.denys@superiorisesto.edu.it
GAME & NARRATIVE DESIGNER	Bruno Livio Dimasi	4BT	dimasi.brunolivio@superiorisesto.edu.it
TESTER	Bruno Livio Dimasi	4BT	dimasi.brunolivio@superiorisesto.edu.it



PROGETTO

NOME DEL GRUPPO	SPACEGRL
TITOLO DEL GIOCO	Musk shooter
Personaggio/i scelto/i e motivazione	Elon Musk Abbiamo scelto questo personaggio perché è molto versatile e questo permette di sviluppare diversi tipi di giochi riguardanti differenti aspetti della sua vita.
Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)	<ul style="list-style-type: none"> • Godot Engine(motore di gioco multiplatforma) • Adobe Photoshop(Programma per l'elaborazione di immagini) • Audacity(Programma per editing audio) • Canva(per il poster del gruppo)

DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE

Descrizione del gioco:

Il gioco consiste nel far fare ad Elon Musk il maggior punteggio possibile, eliminando le auto a combustione e il social network "Twitter".

Fasi di progettazione:

- Inizialmente abbiamo cercato, modificato (Adobe Photoshop) e trasformato le immagini dal formato jpg in png (per avere le immagini senza sfondo);
- Abbiamo scaricato il programma su cui abbiamo poi lavorato (Godot Engine);
- Ci siamo suddivisi i ruoli, ognuno ha svolto la sua parte individualmente ma comunque effettuando chiamate tre volte alla settimana.

Il project manager si è occupato di gestire i rapporti del gruppo, ha gestito la programmazione delle chiamate (orari,giorni,ecc...), si è occupato di consegnare il prodotto finale.

Il programmatore si è dedicato alla programmazione scritta in GD script, imparando a programmare il gioco, essendo per lui un nuovo tipo di linguaggio.

Il game designer si è dedicato a modificare e creare oggetti/personaggi protagonisti e antagonisti del gioco, stando attento ai dettagli di ciascun argomento.

L'artista visuale si è impegnato nel rivedere il gioco e perfezionare l'aspetto visivo al meglio, per far ciò ha chiesto consenso a tutto il gruppo prima di effettuare le modifiche.

Il tester ha provato e testato tutte le funzionalità del gioco.

Di seguito il link per la cartella drive **contenente i tre file .zip del videogioco** e i PDF.

Link Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1DS0DZxpUHCcaOpL3f3j0hBxq9almf3g9?usp=sharing>

