



## 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

<b>Codice meccanografico</b>	BGTF010003
<b>Nome Istituto</b>	ITIS P. PALEOCAPA

<b>DOCENTE REFERENTE</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Diego Bernini
<b>e-mail</b>	diego.bernini@itispaleocapa.it

<b>CAPOGRUPPO</b>	
<b>Nome, cognome</b>	Marco Borelli
<b>e-mail</b>	borelli.marco.studente@itispaleocapa.it

*(aggiungere righe se necessario)*

TEAM	Nome Cognome	classe	e-mail
PROJECT MANAGER	Marco Borelli	4^IF	borelli.marco.studente@itispaleocapa.it
PROGRAMMATORE	Simone Mosconi, Marco Borelli	4^IF	mosconi.simone.studente@itispaleocapa.it borelli.marco.studente@itispaleocapa.it
ARTISTA VISUALE	Andrea Crotti	4^IF	crotti.andrea.studente@itispaleocapa.it
AUDIO DESIGNER	Messi Nicola Joele	4^IF	messi.nicolajoele.studente@itispaleocapa.it



GAME & NARRATIVE DESIGNER	Panseri Daniel	4^IF	panseri.daniel.studente@itispaleocapa.it
TESTER	Messi Nicola Joele	4^IF	messi.nicolajoele.studente@itispaleocapa.it

### PROGETTO

<b>NOME DEL GRUPPO</b>	<b>Estintore</b>
<b>TITOLO DEL GIOCO</b>	<i>Who Guess</i>
<b>Personaggio/i scelto/i e motivazione</b>	<i>Abbiamo scelto casualmente 49 personaggi tra tutti quelli proposti: uno di questi sarà il personaggio da indovinare, nelle due modalità previste ("Indovina Chi" e "Akinator", si veda descrizione nel seguito).</i>
<b>Tool usati (per la programmazione, le immagini, le musiche...)</b>	<b>C#, Visual Studio, Paint.net, <a href="https://imagetocartoon.com">https://imagetocartoon.com</a>,</b>

### **DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLE FASI DI PROGETTAZIONE**

*Il gioco da noi proposto consiste di una rivisitazione dei giochi "Indovina Chi" e Akinator rispetto ai personaggi di riferimento della Game Jam. Abbiamo scelto casualmente 49 personaggi tra tutti quelli proposti. Il gioco si apre con la scelta tra la modalità "Akinator" e quella "Indovina tu". Nella prima modalità l'utente deve pensare a un personaggio tra quelli proposti e rispondere alle domande che compariranno sulla parte destra dello schermo. In questa modalità infatti è il computer che deve arrivare a indovinare il personaggio pensato del giocatore. Alla fine, quando verrà trovato il personaggio, ne verrà mostrata una curiosità. La seconda modalità invece prevede che sia il computer a scegliere un personaggio. L'utente, tramite domande di senso compiuto che dovrà comporre selezionando NECESSARIAMENTE tre pulsanti su tre diverse colonne, dovrà individuare il personaggio. Alla fine, se indovinerà gli verrà mostrata una curiosità inerente alla persona indovinata.*

#### **FASI DI LAVORO:**

1. Abbiamo ideato il gioco e ci siamo suddivisi i compiti;
2. Abbiamo iniziato creando un file CSV contenente le informazioni inerenti ai personaggi;
3. Abbiamo scritto l'algoritmo che elabora le domande poste nella modalità "Indovina tu";
4. Abbiamo scritto l'algoritmo che pone le domande e scarta automaticamente i personaggi nella modalità "Akinator";
5. Abbiamo aggiunto un file contenente la vita dei personaggi descritta in modo discorsivo e un secondo file che contiene una curiosità su ogni personaggio;
6. Abbiamo aggiunto tutte le immagini, sia quelle dei pulsanti che quelle versione cartoon.