



WHO GUESS

Indovina chi ma più carino :-)

PERCHÈ?

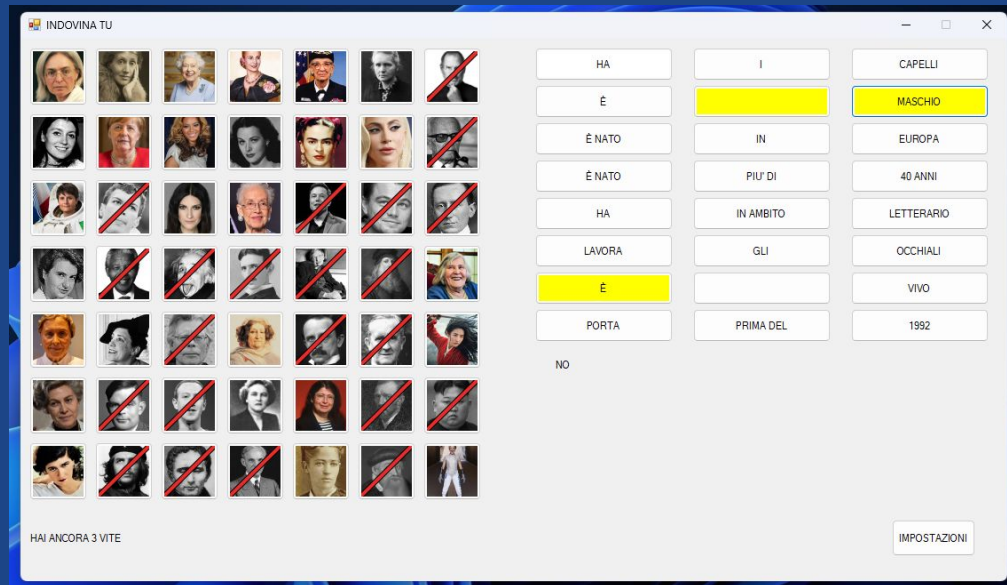
Abbiamo deciso di fare questo gioco per permettere di imparare qualche aspetto in più della vita di molti dei personaggi che ci sono stati proposti. Ne usiamo 49 su 88, più della metà.



COME GIOCARE: MODALITA' INDOVINA TU

▲ In questa modalità è il computer a scegliere il personaggio e sei tu, il giocatore, a doverlo indovinare. Per farlo hai a disposizione delle domande ma non è tutto così semplice. Le domande saranno divise in 3 parti. Le parti andranno a formare 3 colonne. Tu dovrai selezionare di ogni colonna **NECESSARIAMENTE** un singolo pulsante per formare una domanda.

Per semplificare la vita, di default c'è attiva un'impostazione che alla domanda "è maschio/femmina" e "è vivo/morto" elimina automaticamente dai sospetti tutti quelli che non possiedono le caratteristiche indicate. Per il resto dovrete scartarli voi. ▼

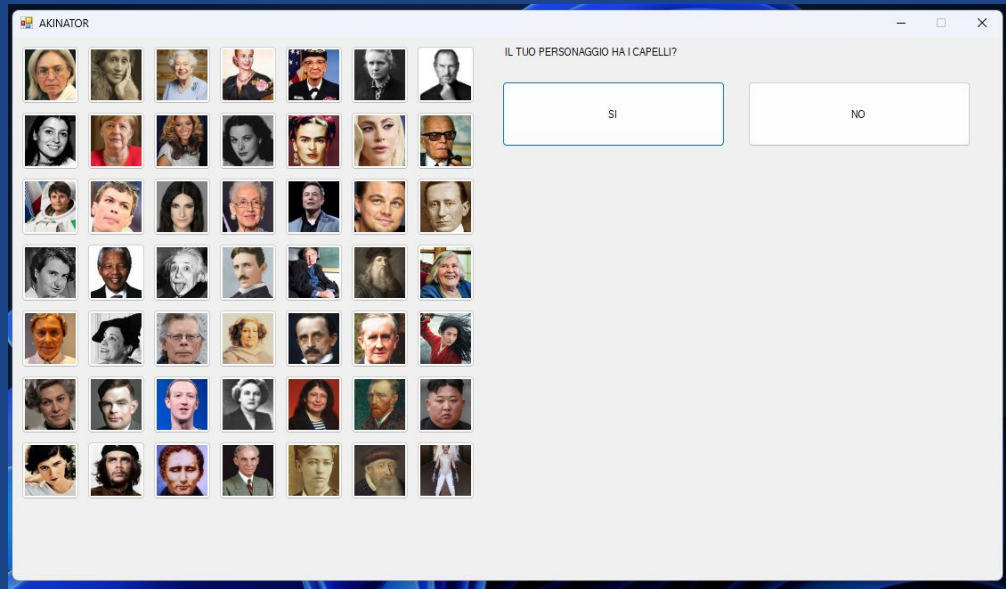




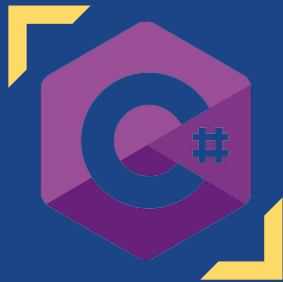
COME GIOCARE: MODALITA' AKINATOR



In questa modalità sei tu a scegliere il personaggio senza doverlo comunicare al computer. Il programma, tramite delle domande proverà a indovinarlo. Mentre il computer fa le domande è consigliabile tenere la scheda del personaggio aperta di fianco per fornire le giuste informazioni riguardo età e campo di lavoro (che è sempre uno, non ce ne sono di più per persona)



COME ABBIAMO IMPLEMENTATO IL GIOCO E PROBLEMI



C#

Abbiamo usato C# su Visual Studio
per implementare il gioco



PROBLEMI

Non abbiamo riscontrato grandi
problemi nella realizzazione del
gioco. La parte più faticosa è stata
dover inserire i dati dei personaggi
in un file CSV

I MEMBRI DEL GRUPPO

PROJECT MANAGER: Marco Borelli

01

04

AUDIO DESIGNER: Nicola Joele Messi

PROGRAMMATORI: Simone Mosconi,
Marco Borelli

02

05

GAME & NARRATIVE DESIGNER: Daniel
Panseri

ARTISTA VISUALE: Andrea Crotti

03

06

BETA TESTER: Nicola Joele Messi

CONCLUSIONI



In conclusione è stata un'esperienza interessante ma molto diversa da quello che ci aspettavamo. Ci attendevamo attività molto più sulla programmazione di videogame che di "idealizzazione e concettualizzazione di un gioco".

