



# Healthy race

**Autori:** Andrea Barisione, Beatrice Mazzarello, Francesca Bruzzone, Matteo Simonetta

**Docente referente:** Ottonello Marisa

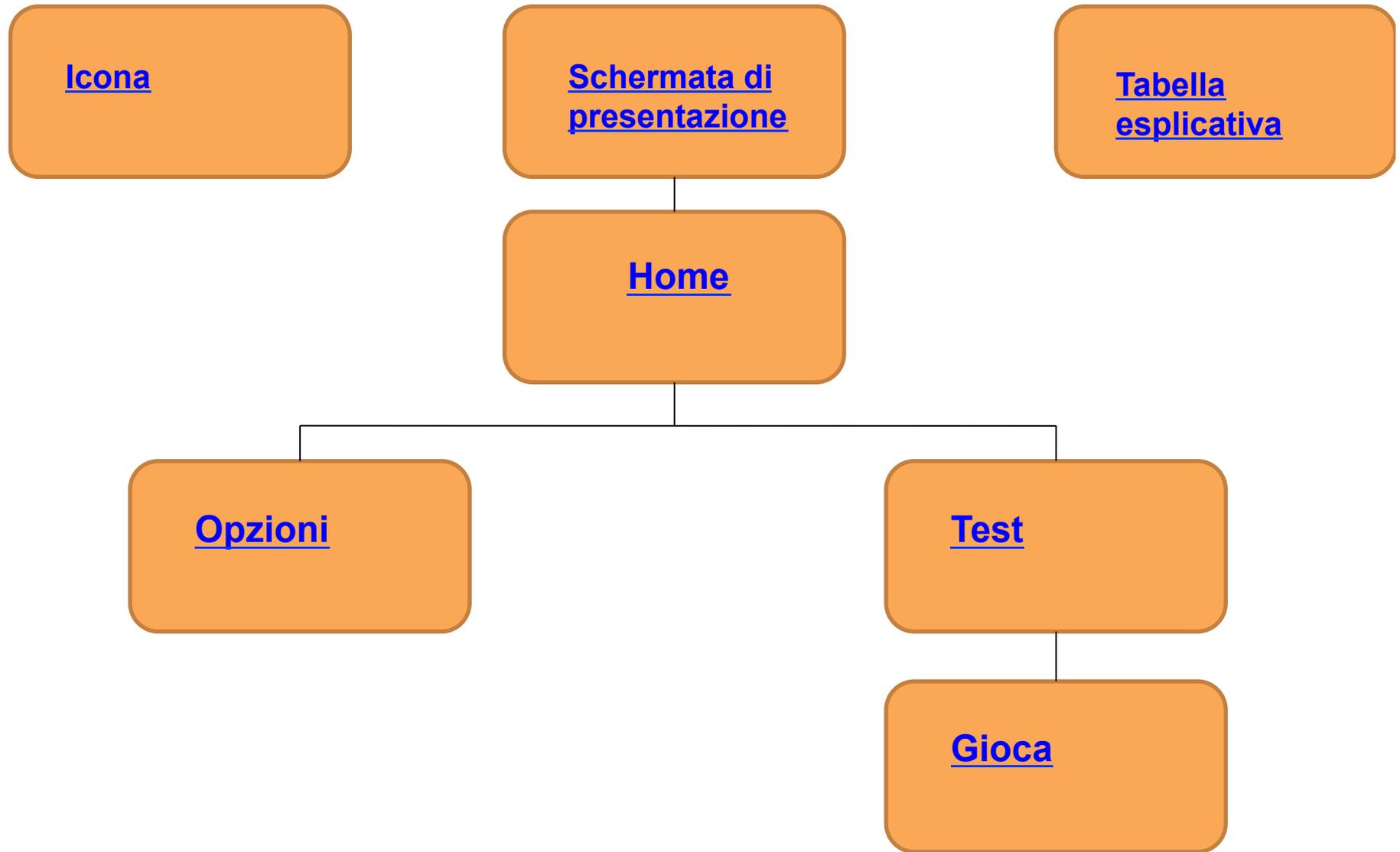
**Nome della scuola :** Liceo Scientifico Blaise Pascal

**Classe:** III A

**Città e Paese:** Ovada, AL, Piemonte, Italia

*Descrizione dell'APP :* Healthy race si tratta di un'App nativa, basata sul tema dell'Expo 2015 "Spreco ed educazione alimentare". Si tratta di un gioco con fini educativi e ludici, per insegnare e far riflettere sul tema della corretta alimentazione

# La struttura





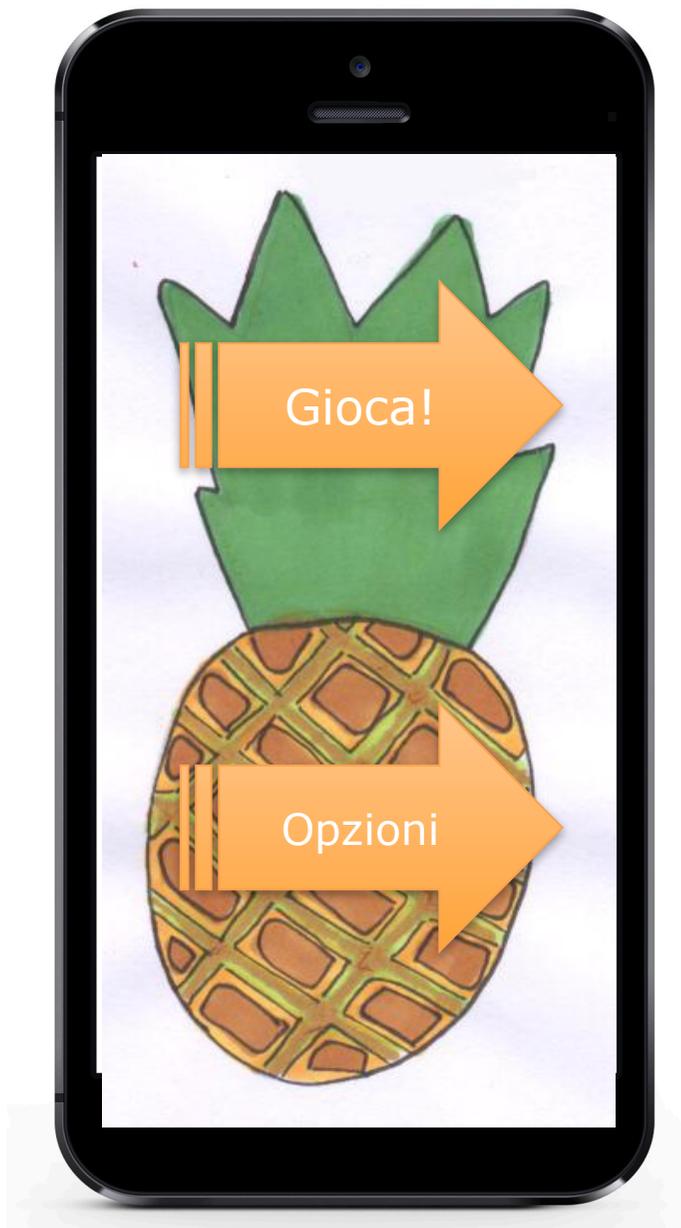
# ICONA





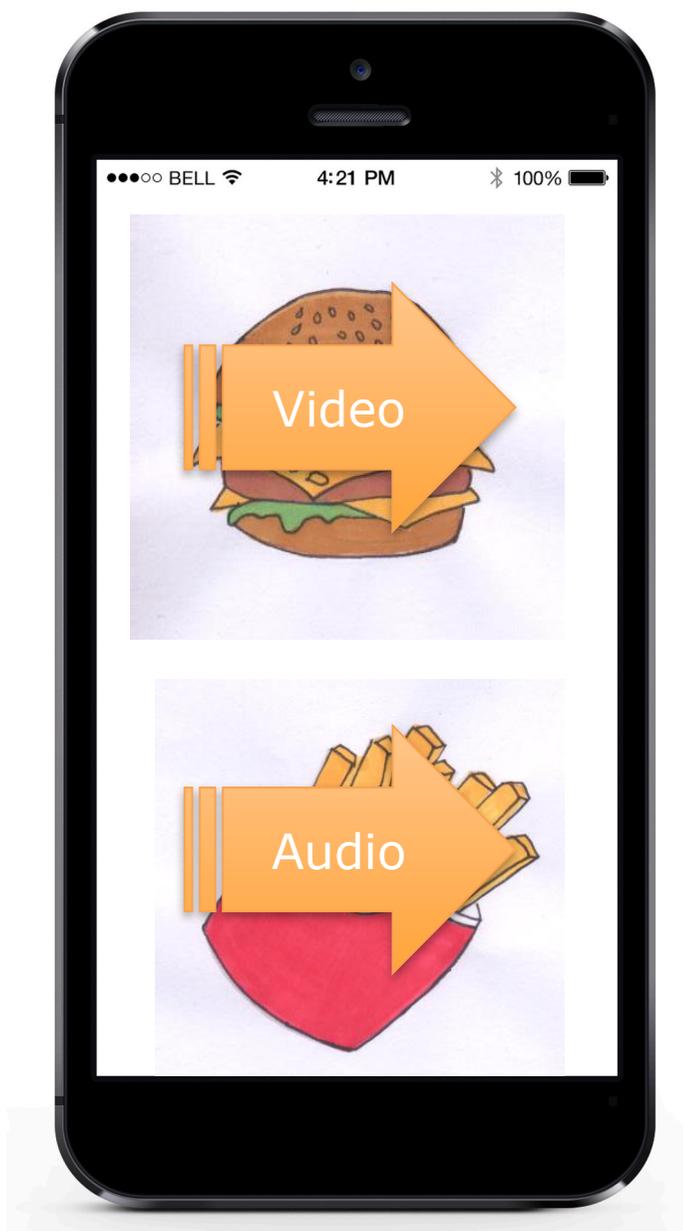
# Schermata di presentazione





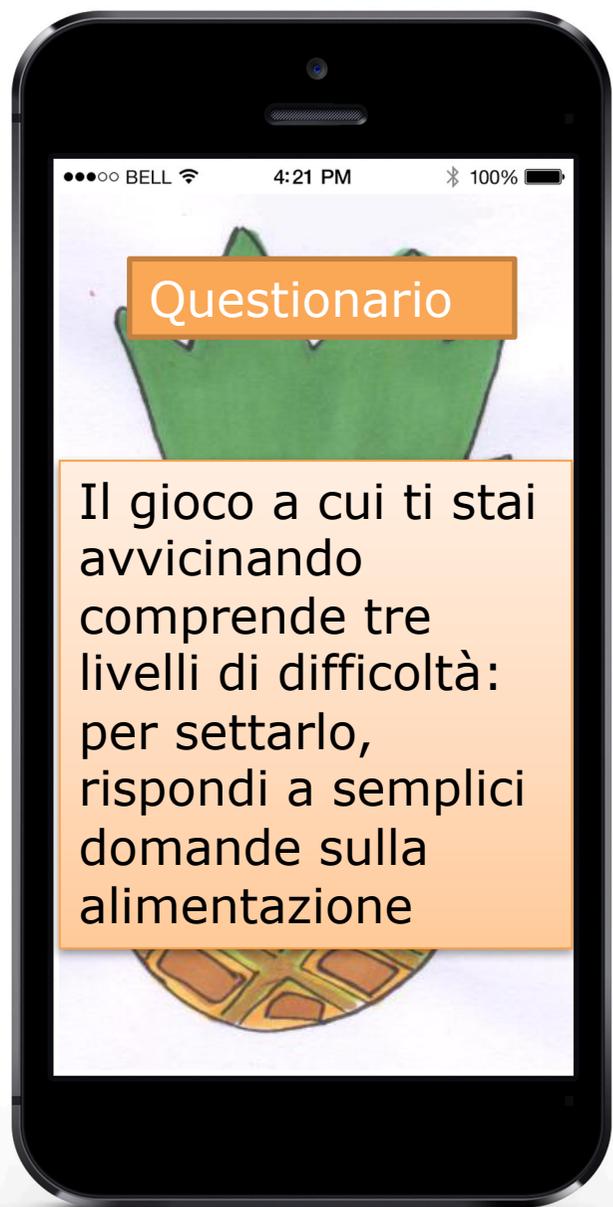
**Home**





**opzioni**





# Test





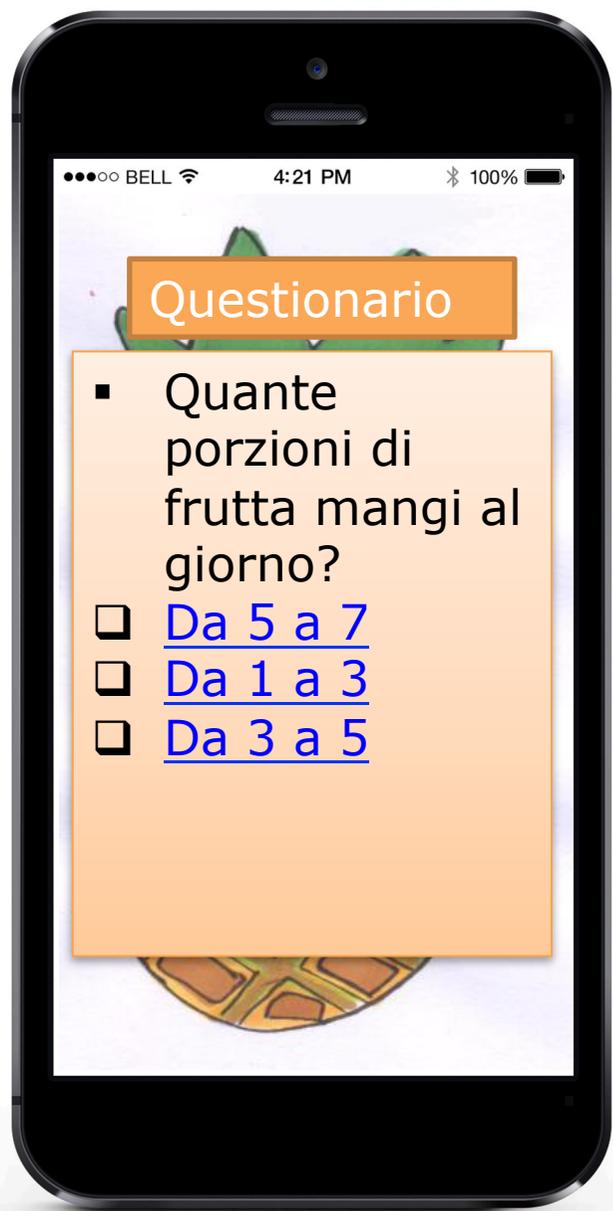
# Test





# Test



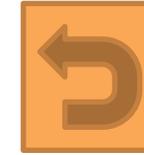


# Test



# Esempio di simulazione





---

<b>Schermata di presentazione</b>	<b>Si tratta della prima schermata del gioco, nonché l'immagine presente durante i caricamenti</b>
<b>Home</b>	<b>È la schermata principale: l'hub da cui raggiungere tutte le funzioni dell'applicazione</b>
<b>Opzioni</b>	<b>È il menù utile per regolare dettagli video e audio</b>
<b>Gioca</b>	<b>È l'avvio alla vera funzionalità dell'app: non partirà però immediatamente il gioco: si parte dal test</b>
<b>Test</b> ( <a href="#">vedi qui test completo</a> )	<b>Si tratta di un questionario che presenta dalle 6 alle 8 domande a seconda della risposta che si seleziona fra quelle proposte</b>

---

## Distribuzione punteggi

Qui puoi trovare la tabella completa dei punteggi ([vedi punteggi](#))

## Tipi di livello

Ogni livello attribuisce un **personaggio di partenza** vedi qui i personaggi:  
[Facile](#)  
[Medio](#)  
[Difficile](#)  
**Sono anche inclusi i vari obbiettivi per passare al livello superiore**

## Gioco ad ostacoli

**Parte ora il vero gioco: il nostro personaggio infatti si vedrà catapultato in questa "rincorsa della salute" dove troverà sul suo percorso tre tipi di eventi**

## Gameplay

**Il vostro obbiettivo sarà semplice: riuscire ad evitare tutti gli ostacoli, raccogliendo il maggior numero di monete possibili ([vedi monete](#)). Una volta raggiunto il cap, passerete al livello di difficoltà successivo, con un aumento considerevole di velocità**



---

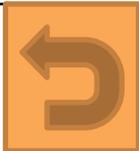
## **Gli eventi**

**Salti:** scorrendo il dito verso l'alto il personaggio salterà per superare l'ostacolo ([vedi salti](#))

**Bonus:** questi sono i possibili premi che incontrerai sul percorso ([vedi bonus](#))

**Malus:** potresti anche incontrare dei malus, evitali! Infatti questi ti faranno tornare al livello facile e nella durata di una partita ti sarà concesso di sbagliare per tre volte. Dopo di che il nostro simpatico amico si dovrà fermare: è risaputo che una buona alimentazione allunga la vita ([vedi malus](#))

---



# Questionario completo

1) Pratichi attività sportive?

- Sì
- No

1<sup>bis</sup>) Quante volte a settimana?\*

- 1
- 2 o 3
- 4 o più

2) Quante porzioni di frutta mangi al giorno?

- Da 5 a 7
- Da 1 a 3
- Da 3 a 5



\*solo in caso di risposta affermativa alla domanda precedente

# Questionario completo

3) Se non hai la possibilità di tornare a casa, preferisci:

- Andare al fast food
- Non mangiare
- Prepararti un panino

4) Alla sera preferisci:

- Un piatto di pasta
- Una fetta di carne

5) Al mattino fai mai colazione

- Sì
- No



# Questionario completo

5<sub>bis</sub>) Quante volte?\*

- Raramente
- Spesso
- Sempre

6) Quanti pasti sono consigliati al giorno?

- 2
- 3
- 5
- 6



\*solo in caso di risposta affermativa alla domanda precedente

<b>Domanda n°</b>	<b>Risposta</b>	<b>Punteggio</b>
1	Sì	5
	No	1
1bis	1	2
	2-3	5
	4 o più	3
2	Da 5 a 7	10
	Da 1 a 3	5
	Da 3 a 5	7
3	And. Fast food	2
	Non mangiare	1
	Prepararti un panino	5
4	Pasta	2
	Carne	5
5	Sì	5
	No	1



<b>Domanda n°</b>	<b>Risposta</b>	<b>Punteggio</b>
5bis	Raramente	1
	Spesso	3
	Sempre	5
6	2	2
	3	3
	5	5
	6	4

<b>Scheda valutazione</b>	<b>punteggio</b>	<b>livello</b>
	14-24	Facile
	25-35	Medio
	35-45	Difficile



# Livello facile

Il numero di  
monete da  
raggiungere è 45



# Livello medio

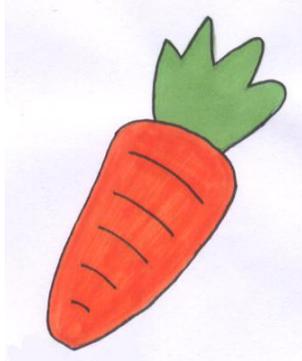
Il numero di  
monete da  
raggiungere è 99



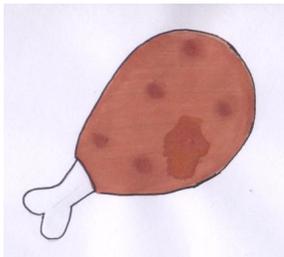
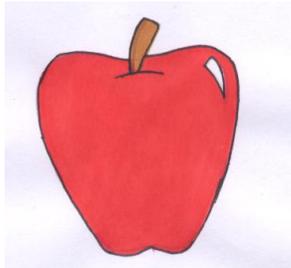
# Livello difficile



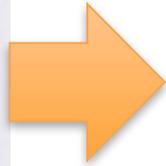
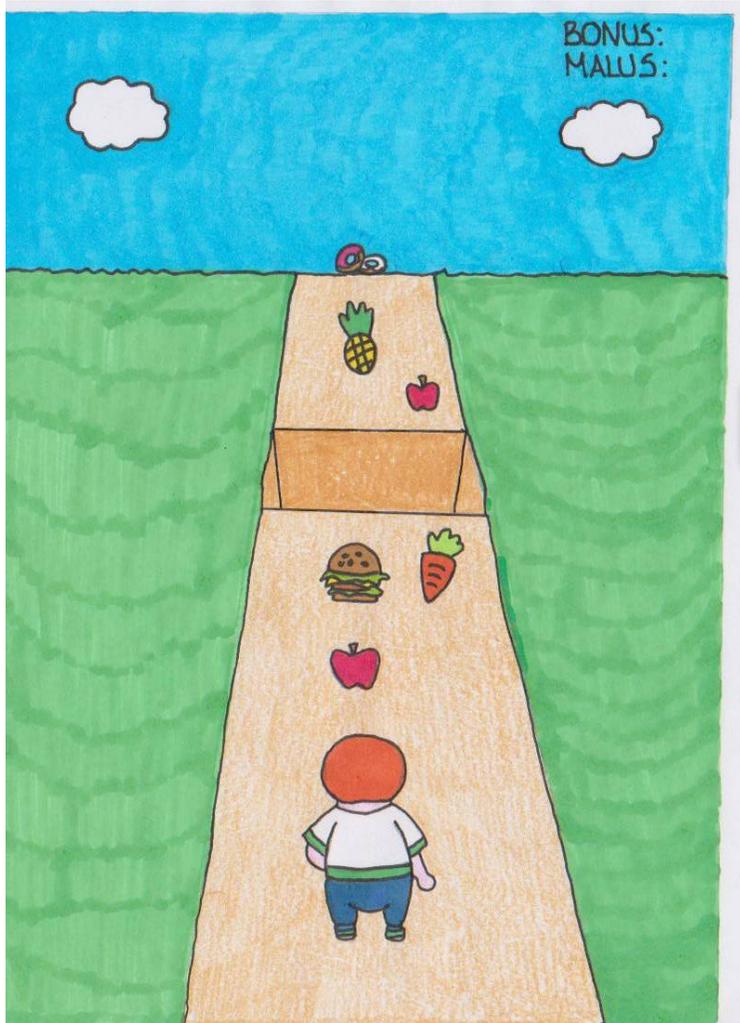
# Monete



Ogni moneta da  
un punteggio di 3



# Salti



This is an example

# Bonus



x2: moltiplica tutte le "monete" raccolte per due



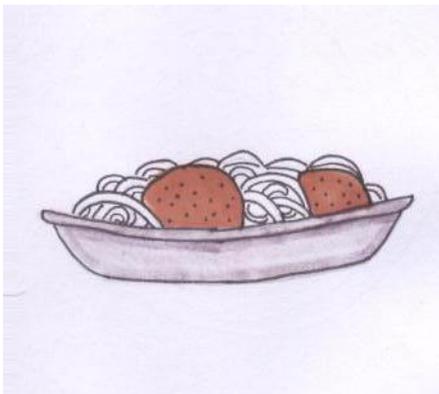
Ananas: bonus simil-jetpack: vi darà una bella accelerata senza rischiare di cadere; sarete infatti immuni ad ogni ostacolo



# Bonus



Forchetta: ha la funzione di calamita, non dovrete preoccuparvi di raccogliere monete, ci penserà lei al posto vostro!



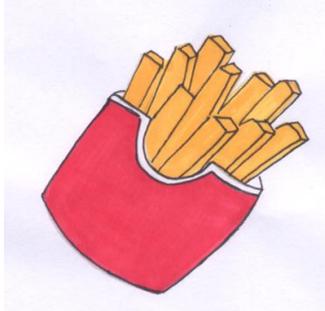
Piatto completo: sarà equivalente a una scorpacciata di monete: passerete immediatamente al livello difficile!



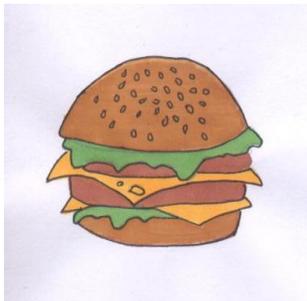
# Malus



ciambelle



patatine



hamburger



 **PADIGLIONE SVIZZERO**  
Svizzera. **EXPO MILANO 2015**



 Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Ambasciata di Svizzera in Italia**

