

2048+



GUIDA DEL GIOCO 2048+

a cura di Cannavó Michele

AUTODEL DEL PROGETTO 2048+:

- Ultimo

Development:

- Carlo
- Mikelius

Copyright © 2018 Cannavo' Michele

Si è liberi di: trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

ⓘ **Attribuzione** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera;

Ⓒ **Non commerciale** Non si può usare quest'opera per fini commerciali;

Ⓓ **Condividi allo stesso modo** Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

(CC BY-NC-SA 3.0 IT)

Per leggere una copia della licenza visita il sito web

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>.

o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Capitolo 1

Introduzione

Questa e' la guida di utilizzo del gioco 2048+ creata da **Ulleri Tebaldo** su base il famosissimo gioco 2048+ di **Gabriele Cirulli**.

Questa guida é concessa con licenza CC BY-NC-SA 3.0 IT, metre il gioco è concesso con licenza GNU GPL 3.0 (vedi il sorgente per maggiori dettagli). Il gioco é stato sviluppato per il sito *www.pierotofy.it*. In questa guida verrà trattata la versione 8.10 . Per versioni successive guardare il sito. Per questa guida ci baseremo sul 1° set di immagini.

1.1 Introduzione

L'obiettivo del gioco é quello di far scorrere le piastrelle su una griglia 4x4, unirle e creare una tessera con il numero 2048.

1.2 Modalità di gioco

Una volta raggiunto l'obiettivo di ottenere una tessera con il valore 2048, il giocatore può continuare a combinare tessere o terminare la partita

Si gioca su una semplice griglia di formato 4×4 in cui scorrono caselle di colori diversi, con numeri diversi (tutti i numeri sono potenze di 2 nella versione classica, in questa versione si può scegliere il set di immagini che si preferisce). Il gioco usa i tasti freccia della tastiera per spostare tutte le caselle (Le caselle si sposteranno finché non incontreranno il bordo della griglia, o un'altra tessera, in quel caso, se le due tessere avranno lo stesso valore si fonderanno e genereranno un'altra tessera del doppio di valore). Ad ogni turno, una nuova tessera con il valore di 2 o 4 apparirà in modo casuale in un punto vuoto sul tabellone.

Inoltre, un tabellone in alto a destra tiene traccia del punteggio dell'utente. Il punteggio dell'utente inizia da zero e viene incrementato ogni volta che due tessere si combinano, con il valore della nuova casella. Come in molti altri giochi, il miglior punteggio dell'utente viene visualizzato accanto al punteggio attuale.

La partita è vinta quando, continuando a far combinare le tessere, si riesce a crearne una con il numero 2048: da qui il nome del gioco. Dopo aver raggiunto il valore stabilito, i giocatori possono continuare oltre 2048. La partita finisce nel momento in cui il giocatore non può più muovere le caselle (spazi vuoti finiti oppure tessere adiacenti con valori diversi e non "fondibili").

1.3 Schermata di Gioco



Figura 1.1:

All'avvio il gioco si presenta

