



Capitolato: Gioco-simulazione "Solidaire du Fantaisie"

1. Oggetto dell'appalto

Il presente capitolato ha per oggetto l'affidamento della fornitura di un sistema software per la realizzazione del gioco chiamato "**Solidaire du Fantaisie**".

La sigla "**Solidaire du Fantaisie (SdF)**" designa l'intero sistema software oggetto dell'appalto.

Il termine "committente" designa i Proff. Conte e Vardanega, acquirenti virtuali del sistema.

Il termine "fornitore" designa il gruppo di progetto vincitore dell'appalto concorso.

2. Specifica di massima

2.1 Introduzione

Il gioco è una variante fantasiosa del gioco-simulazione "**Virtual Skipper**" (<http://www.virtualskipper-game.com/>). Si tratta di simulare il giro del mondo in una sorta di barca mossa da propulsione naturale, ovvero con l'ausilio di vele per sfruttare il vento e pannelli fotovoltaici ultraleggeri per avere energia elettrica.

Il marchinegno-barca che si intende inventare è mossa dal vento secondo gli stessi principi fisici che muovono barche a vela e catamarani, ma può anche volare per brevi tratti – mediante una sorta di “salti” - sfruttando le vele che si trasformano all'uopo in ali, e l'energia elettrica disponibile, che muove una o più eliche e anche le ali sfruttando le correnti d'aria presenti sulla superficie del mare. I “salti in volo”, che consumano energia e dunque possono essere effettuati solo con sufficiente energia, sono possibili solo in mare aperto o per scavalcare piccoli ostacoli, come altre imbarcazioni, piccoli iceberg, barriere coralline, piccole isole o ostacoli fantasiosi presenti su altri mondi (vedere più avanti).

Scopo del gioco-simulazione è quello di completare un giro del mondo in competizione con un insieme di marchinegni-barche, effettuando tappe obbligate lungo il percorso, per poter fare approvvigionamenti di energia elettrica e viveri, o per riparare il mezzo da incidenti occorsi durante la gara.

Il campo di gara può esser il globo terrestre oppure un pianeta fantasioso costruito a piacimento: può dunque essere opzionalmente possibile per l'utente scegliere il “mondo” dove gareggiare e conseguentemente determinarne la geografia e le altre caratteristiche rilevanti.

Nel caso in cui un giocatore non rispetti il codice di navigazione o le normative del diporto in vigore nel campo di gioco (precedenze, entrata in porto, etc.) dovrà rispondere ad alcuni quesiti riguardanti le regole della navigazione, ciò che gli rallenterà la gara, procurandogli anche penalità in caso di risposte errate.



2.2 Requisiti obbligatori

Il **software "Solidaire du Fantaisie"** deve avere un'interfaccia grafica che permetta la visione contemporanea su più finestre di diverse viste modificabili: viste in pianta della situazione complessiva di gara, viste prospettiche nella direzione di marcia, e altro ancora, da discutere con il fornitore in corso d'opera. E' richiesto che già nella prima revisione successiva alla RR il fornitore presenti bozze di soluzione dell'interfaccia grafica, che mostrino le scelte che si intende intraprendere.

Il **software "Solidaire du Fantaisie"** ha due classi di funzionalità: modalità **stand-alone** (per esecuzione su un solo PC) e modalità **in rete**.

Nella modalità **stand-alone** l'utilizzatore deve poter scegliere tra l'opzione di giocare da solo contro il computer, il quale immedesima uno o più avversari artificiali; oppure contro più umani condividendo la stessa tastiera e/o mouse. Sono valide anche le altre possibili combinazioni. E' possibile l'uso di altre periferiche aggiuntive a discrezione del fornitore (es. più joystick).

Nella modalità **in rete** il **software "Solidaire du Fantaisie"** permette di distribuire l'esecuzione delle componenti del sistema su più PC di una rete informatica, permettendo così a più utilizzatori di giocare da postazioni diverse. Le modalità di prenotazione o scelta dei giocatori viene lasciata al fornitore. Un giocatore deve sapere se gli avversari sono umani o artificiali.

Il **software "Solidaire du Fantaisie"** deve fornire in ogni circostanza la possibilità di attivare un aiuto contestuale (funzione "help"), sia per l'utilizzazione del sistema rete che per le spiegazioni e strategie del gioco. L'aiuto contestuale è in lingua italiana.

L'architettura del software deve permettere facilmente un eventuale cambio di lingua per l'interfaccia utente.

Il prodotto dovrà prevedere una licenza d'uso di tipo "*open source*".

2.3 Requisiti opzionali

La realizzazione delle seguenti funzionalità non è obbligatoria, ma costituisce titolo per la valutazione dell'offerta ai fini dell'aggiudicazione dell'appalto.

- Il **software "Solidaire du Fantaisie"** e l'aiuto contestuale è anche in lingua inglese (si possono aggiungere anche altre lingue).
- Il **software "Solidaire du Fantaisie"** registra un tracciato dell'esecuzione ove sono registrati gli eventi occorsi durante il funzionamento. Tale tracciato permette al **software "Solidaire du Fantaisie"** di ripercorrere all'indietro le varie fasi del gioco.

3. Variazioni ai requisiti

Non sono ammesse variazioni se non a evidente miglioramento di quanto richiesto dal committente.



Non è esclusa la comunicazione, da parte del committente, di piccole modifiche ai requisiti prima della consegna delle offerte o durante la realizzazione del prodotto.

4. Documentazione

La consegna del **software "Solidaire du Fantaisie"** deve essere accompagnata dai manuali e da ogni altra documentazione tecnica necessaria per l'utilizzo del prodotto da parte del committente e dell'utilizzatore. I manuali potranno essere realizzati anche su supporto elettronico.

5. Garanzia e manutenzione

Il fornitore dovrà garantire in sede di collaudo il funzionamento del **software "Solidaire du Fantaisie"**. L'eliminazione dei difetti e delle non conformità eventualmente emersi in sede di collaudo sono a totale carico del fornitore. Le modalità di collaudo sono proposte dal fornitore e costituiscono titolo per la valutazione dell'offerta ai fini dell'aggiudicazione dell'appalto. I dati di collaudo costituiscono parte integrante delle modalità di collaudo.

6. Rinvio

Per tutto quanto non previsto nel presente capitolato, sono applicabili le disposizioni contenute nelle leggi e nei collegati per la gestione degli appalti pubblici.