

# ***REGOLAMENTO UFFICIALE VIPERMATH***

## **1. Descrizione del gioco**

ViperMath è un videogioco educativo ispirato al classico Snake.

L'obiettivo del gioco è risolvere correttamente calcoli matematici per ottenere punti e far crescere il serpente.

Durante la partita:

- Nella parte superiore dello schermo viene visualizzato un calcolo matematico.
- Ai lati del calcolo sono presenti le statistiche di gioco: punteggio e lunghezza del serpente.
- Nell'area di gioco compaiono due o più mele, ciascuna riportante un possibile risultato.
- Solo una mela contiene il risultato corretto.
- Se il giocatore mangia la mela corretta:
  - ottiene punti;
  - il serpente aumenta di lunghezza;
  - viene generato un nuovo calcolo.
- Se il giocatore mangia una mela errata:
  - perde punti secondo la modalità selezionata;
  - la lunghezza del serpente non diminuisce.

## **2. Modalità di gioco**

### **2.1 Modalità Standard**

- Movimento classico.
- +10 punti per risposta corretta.
- -5 punti per risposta errata.

### **2.2 Modalità Lenta**

- Movimento rallentato.
- +5 punti per risposta corretta.
- -3 punti per risposta errata.

### **2.3 Modalità Velocità**

- Movimento più rapido.
- +14 punti per risposta corretta.
- -4 punti per risposta errata.

### **2.4 Modalità Senza Errori**

- Movimento standard.
- Se viene mangiata la mela errata, la partita termina immediatamente.
- +11 punti per risposta corretta.
- -6 punti per risposta errata, con conseguente fine della partita.

### **2.5 Modalità Difficile**

- Presenza di quattro mele contemporaneamente.

- Solo una mela riporta il risultato corretto.
- +20 punti per risposta corretta.
- -10 punti per risposta errata.

### **3. Sistema di punteggio**

Il punteggio varia in base alla modalità selezionata.

#### **3.1 Mela corretta**

- Assegna punti.
- Aumenta la lunghezza del serpente.
- Genera un nuovo calcolo.

#### **3.2 Mela errata**

- Comporta la perdita di punti.
- Non riduce la lunghezza del serpente.
- Nella modalità “Senza Errori” determina la fine immediata della partita.

### **4. Condizioni di sconfitta**

La partita termina nei seguenti casi:

- Collisione contro muri o bordi dell’area di gioco.
- Collisione contro il proprio corpo.
- Nella modalità “Senza Errori”, ingestione della mela errata.

## 5. Classifica

La classifica viene stilata in base al punteggio ottenuto.

- In caso di parità di punteggio, avrà precedenza il giocatore che ha registrato per primo il risultato.
- Il punteggio viene salvato esclusivamente al momento dell'invio volontario da parte dell'utente.
- Il giocatore che, alla data del 30/06/2026, avrà registrato il punteggio più alto in classifica, avrà la maglia della Nazionale Italiana di Atletica autografata da Pietro Arese.

## 6. Personalizzazione dell'ambiente di gioco

L'utente può personalizzare l'esperienza di gioco modificando:

- Tema grafico
- Colori dell'interfaccia
- Colore e stile del serpente
- Colore e stile delle mele
- Colore e font del testo

Le personalizzazioni non influenzano in alcun modo il punteggio o le meccaniche di gioco.

---

## 7. Trattamento dei dati personali

Per partecipare alla classifica è richiesto il consenso al trattamento dei seguenti dati:

- Nome
- Indirizzo e-mail
- Punteggio
- Data e ora della partita

Finalità del trattamento:

- Pubblicazione della classifica (nome e punteggio).
- Contatto del vincitore tramite e-mail.

L'indirizzo e-mail non sarà reso pubblico.

**I dati vengono salvati esclusivamente al momento dell'invio del punteggio. Cliccando sul pulsante "Invia", l'utente accetta integralmente il presente regolamento e presta il consenso al trattamento dei dati.**

Non è previsto un controllo automatico della validità dell'indirizzo e-mail fornito; tuttavia, in caso di indirizzo e-mail non reale o non funzionante, il partecipante sarà escluso dalla competizione.

---

## 8. Disposizioni finali

La partecipazione al gioco comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Gli sviluppatori si riservano il diritto di modificare modalità, punteggi o meccaniche di gioco al fine di migliorare l'esperienza complessiva.