

# Yleissuunnitelma CS-A1121

1. Akseli Konttas 587031, AIT, 1. vuosikurssi, 8.2.2017

2. Projektityönäni on suunnitella ja toteuttaa vuoropohjainen strategiapeli. Pelissä komennetaan joukkoa erilaisia hahmoja, joilla on erilaisia vuoron aikana suoritettavia toimintoja. Kuten projektikuvauksessa todetaan, hahmoilla tulee olemaan ainakin erilaisia hyökkäyksiä, tavaroita, vaihtelevia pelikenttiä.

(Lainattu pitkälti projektikuvauksesta :P)

Aiheessa on vain yksi vaikeusaste, keskivaikea-vaativa.

3. Alustavan suunnitelman mukaan ohjelma kommunikoi pelaajan kanssa usean eri ikkunan avulla, joista yhdessä näkyy pelikentän kulloinenkin tilanne (missä hahmot sijaitsevat, yms), toisessa hahmojen tämänhetkinen tila (elämäpisteet, aktiiviset efektit ja kyvyt,...) sekä käytössä olevat tavarat, kolmannessa vihollisten vastaavat tiedot, sekä yhdessä peliloki, eli sanalliset kuvaukset siitä mitä pelissä on edellisten vuorojen aikana tapahtunut. Lisäksi yksi ikkuna ottaa vastaan komentoja pelaajalta, muodossa valitse hahmo -> valitse mihin liikut hahmolla -> valitse toiminto, mitä teet hahmolla.

Suunnilleen nämä tiedot ohjelmaruudulla tulee näkymään, mutta jako on vielä alustava. Lisäksi ikkunoiden määrää voisi selvytyden vuoksi toki vähentää.

4. Projektikuvauksessa sanotaan: ”Pelin tulee olla konfiguroitavissa mahdollisimman pitkälle ulkoisten tiedostojen kautta”. Siispä tavoitteena on saada mahdollisimman paljon tietoa esitettyä tiedostojen avulla. Tällaisia tietoja ovat mm. pelihahmot ja viholliset (niiden elämäpisteet, kyvyt, hyökkäykset...) sekä käytettävät tavarat siten, että jokaiselle hahmolle ja tavaralle olisi oma tiedostonsa; näin niitä voisi lisätä peliin helposti valmistumisen jälkeen sekä myös halutessaan poistaa pelistä, mikäli haluaisi erilaisen pelin. Lisäksi kentät tulee mahdollisuuksien mukaan esitettyä tiedostojen kautta.

Lisäksi pelitilanne on mahdollista tallentaa tiedostoon ja se on mahdollista ladata tiedostosta.

Tiedostot tulevat nykyisen ajatuksen mukaan olemaan tekstitiedostoja, mutta niiden formaatti on vielä työn alla. Todennäköisesti ne esitetään sellaisessa muodossa, että kuka tahansa tiedostoa lukeva ymmärtää, mitä tiedosto tekee ohjelmassa ja voi halutessaan muokata sen ominaisuuksia.

5. Testauksessa pitää ottaa huomioon ainakin seuraavat asiat:

- Hahmot ja niiden hyökkäykset toimivat kuten pitääkin; ne eivät esimerkiksi saa kävellä toistensa tai seinien läpi eivätkä hyökkäykset vahingoita oman puolen hahmoja

- Tiedostojen lukeminen onnistuu oikein kaikissa tapauksissa. Vihollisten, tallennusten ja kenttien pitää latautua oikein ja pelitilanteen tulee tallentua oikein. Lisäksi ohjelma ei saa kaatua, vaikka joku luettava tiedosto olisikin virheellinen.
- Ohjelmaikkunat näyttävät oikean, ajantasaisen tiedon oikein.