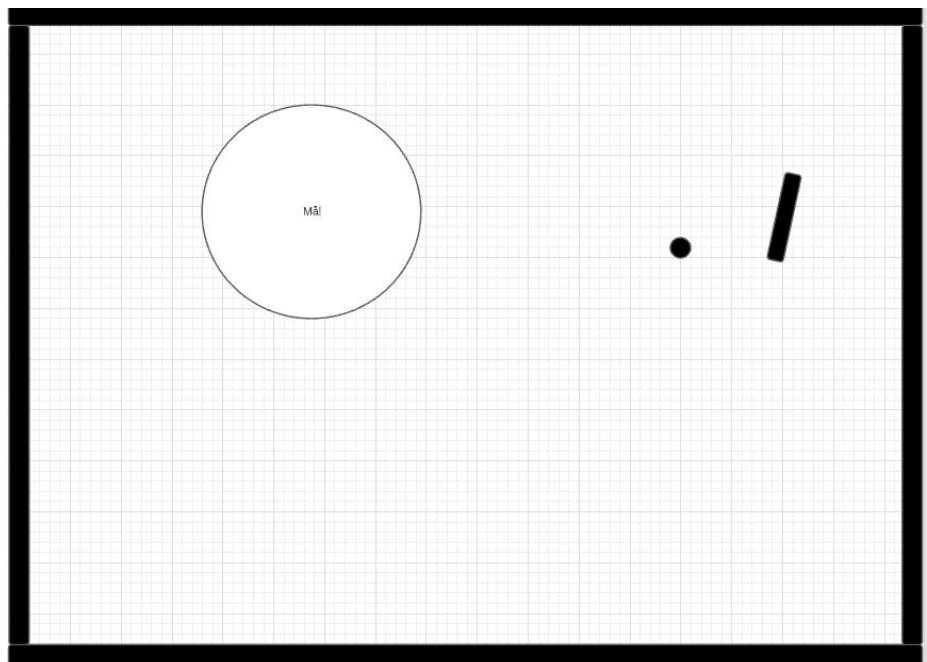


## Projektbeskrivning 1.0

Vi har tagit inspiration av retrospelet DX-ball men modifierat spelplanen och reglerna. Spelaren möts av en startskärm med en uppmaning om att den ska trycka på space(mellanslag) för att starta spelet. Målet med spelet är att studsas en boll mot en bricka för att träffa en cirkel(målet). Brickan går att styra i alla axlar som går att rotera. Bollen kan studsas mot alla väggar i spelplanen och studsar i samma grader inverterat från ytan den landar på. Spelaren ska lyckas träffa målet 5 gånger totalt och efter varje träff blir målet X% mindre. Bollen studsar på målet och räknar ner från 5 för varje träff. Dessutom rör sig målet över spelplanen i ett slumpmässigt mönster så att det är svårare att träffa. Spelaren har x antal minuter på sig att träffa målet totalt 5 gånger, sedan får spelaren möjligheten att starta om spelet. Tiden presenteras i en tidräknare på spelplanen.

Om vi har tid över planerar vi att implementera följande tillägg:

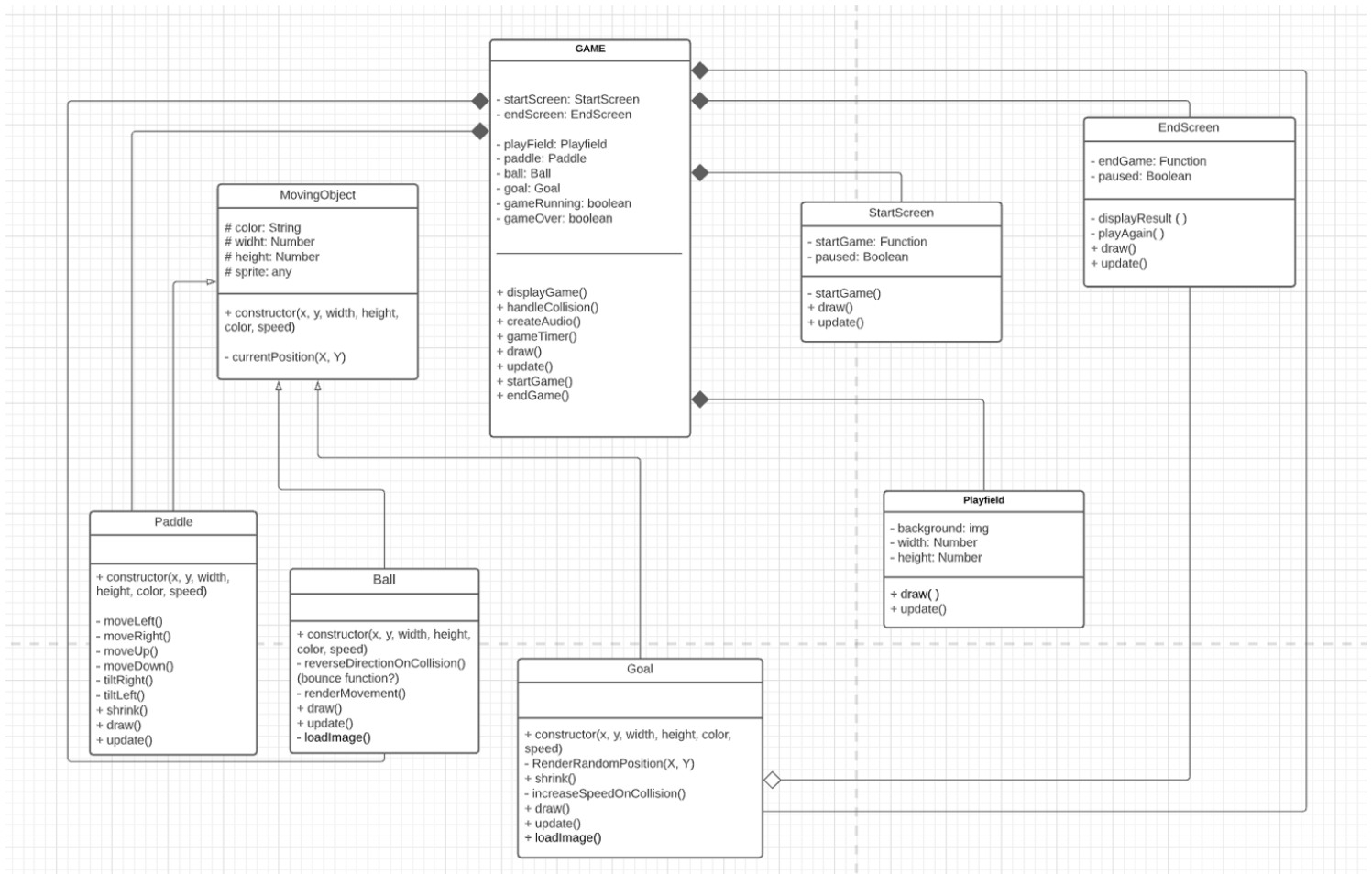
- Multiplayer
- Poäng för att valla bollen på flera väggar innan man träffar målet
- Poängräknare
- Om brickan blir träffad av målets 'konfetti' blir brickan 20% mindre. Blir man träffad tre gånger av "konfettin" eller målet förlorar man.



## Slutprojekt - Ball:a ur!

Mia, Oliver, Amanda, Mikaela, Felicia och Timothy

### Klassdiagram 1.0



## Tidsplan

	v. 50	v.51	v.52	v.53	v.1	v.2
Klassdiagram						
Create ball and movement						
Create tile and UI for paddle						
Create goal and shrink-logic						
Display playfield						
UI (time and score)						
Design						
Create collision logic						
Display startscreen						
Display endscreen with result						
Enable timer						
Add sound effects						

## Projektbeskrivning 2.0

Vi har tagit inspiration av retrospelet DX-ball men modifierat spelplanen och reglerna. Spelaren möts av en startskärm med en uppmaning om att den ska trycka på space(mellanslag) för att starta spelet. Målet med spelet är att studsas en boll mot en bricka för att träffa en cirkel(målet). Brickan är en boll som går att styra med musen/musplattan. Bollen kan studsas mot alla väggar i spelplanen och studsar i samma grader inverterat från ytan den landar på. Spelaren ska lyckas träffa målet 10 gånger totalt och efter varje träff blir målet 10% mindre, dessutom får spelaren 5 poäng för varje träff. När spelaren träffar målet kommer det ut konfetti. Om spelaren träffar konfettin med brickan så förlorar den ett liv samtidigt som brickan blir lite mindre, om den däremot träffar konfettin med bollen så samlar den ett poäng. Tiden presenteras i en tidräknare på spelplanen tillsammans med ens poäng. Om man vinner får man resultatet presenterat på skärmen. Därefter är det upp till spelaren att spela om spelet (genom att trycka på enter) och slå sin egen tid och score.

## Slutprojekt - Ball:a ur!

Mia, Oliver, Amanda, Mikaela, Felicia och Timothy

### Klassdiagram 2.0

