**Kravspesifikasjon**

Målgruppe: Tenåringer

Valg av metodikk:

* Incremental and Iterative: Utvikle i små, iterative steg. Dette gjør det mulig for å teste og justere spillen underveis.

Kartlegging og behov:

* Single Player: Spille skal være et plattformspill med en spiller i en 2d-verden
* Spillbar figur: Spilleren skal styre en ridder
* Hovedmål: Målet med spillet er å sprenge en gigantisk mecha-centipede

Analyse og funksjonalitet:

* Bevegelse: Spillere skal kunne bevege seg (Forward, Backward, Jump, Slide)
* Kollisjon: Spillet skal ha kollisjonssjekk mellom spilleren, fiender og omgivelsene
* Skade: Spilleren kan ta skade fra fiender og omgivelser.
* AI: Fiendene skal en enkle AI-systemer som styrer bevegelse og angrep.

Design:

* Spillet vil ha 2D pikselkunstgrafikk som passer for målgruppen.

Teknisk kartlegging og arkitektur:

* Spillet skal utvikles med JavaScript og HTML Canvas
* Prosjektet vil bli delt på GitHub-plattformen for versjonskontroll og samarbeid.