

## Ideér från mötet

- **Android-kunskap**

- **Spelidè**

- **Läsning av “styrsignaler”**

- Ansluta till API på buss
- Detektering av förändring
- Vilken buss
- Meddela händelsekö om förändring

- **GUI**

- 4 scener:

- ★ Start

- Titel
    - Play, highscore, help
    - copyright text

- ★ Highscore

- BackToTitle
    - text med scroll lokal/global
    - flikar för lokal/global

- ★ Help

- Titel
    - text + bilder med scroll
    - BackToTitle

- ★ Play

- Hud med fire, paus och energimätare
    - Spelfält med bakgrund, hinder, spelare och energibubblor
    - Game over; text med “your hs: “ samt gå tillbaka till titel.

- **Händelsekö**

- Skriva till kö
- Läs från kö (“poll”)
- Lyssnar på styrsignalsförändring

- **Genering av hinder samt effekter**

- Behandlar händelsekön
- Notifierar spelfältet om nya hinder
- Notifierar input-tolken om effekter

- **Input-tolk**

- Läs av input
- Tolka input och skicka vidare till ansvarig

- **Kollisionshantering**

- Om användaren träffar ett hinder eller energi eller lyckas skjuta ett förstörbart hinder skall detta behandlas korrekt

- **Slumpgenerering för energi**

- Placera slumpmässigt ut energi på spelplanen

- **Slumpgenerator för hinder**

- Placera slumpmässigt ut hinder på spelplanen

- **Highscore**

- Databas lokalt
  - ★ uppdatera
  - ★ hämta
- Generering av poäng under spel

- **Spelet (logik)**

- Bussen åker på vägen, elkostnaden ökar med tiden ty bussen kör snabbare, det finns energi att samla, hinder att undvika samt hinder att förstöra med hjälp av fire-knappen.
- Paus sparar spelplanen och köns nuvarande stadie tills spelet återupptas. Övrig funktionalitet upphör tills vidare. Paus kan ske manuellt eller automatiskt.
- Energilogik
  - ★ nuvarande
  - ★ öka
  - ★ minska
- Styrlogik
  - ★ Byta fil
- Förlust logik
  - ★ krock
  - ★ slut på el