

Game Documentation

Joel Näktergal*, Taika Tervola†,
School of Innovation, Design and, Engineering
Mälardalens University, Västerås, Sweden
Email: *jbl23002@student.mdu.se, †tta23002@student.mdu.se

I. HOW TO PLAY

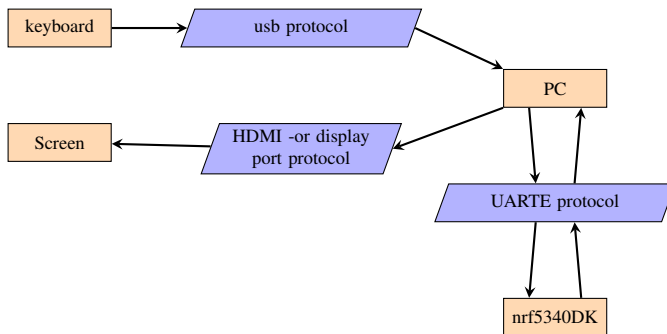
A. Controls

- p ; "pauses the game"
- i ; "moves the player position one step upwards"
- k ; "moves the player position one step downwards"
- j ; "moves the player position one step to the left"
- l ; "moves the player position one step to the right"

B. Goal of the game

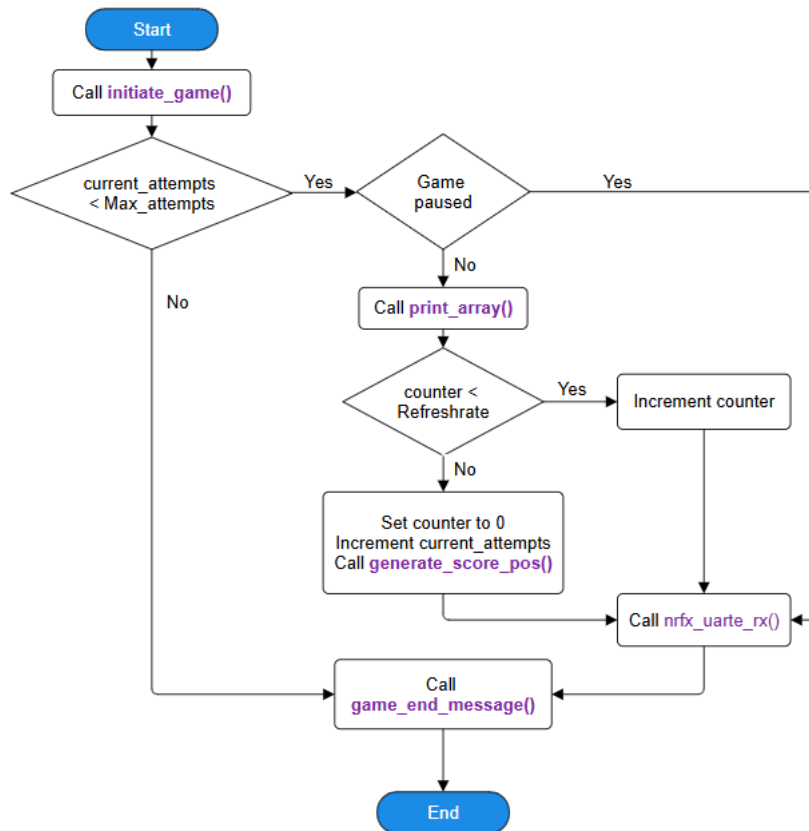
- 1) To hunt the other "*" before it moves.
 - a) If you make it to its position before it moves, you get a point. The position of the score then changes.
 - b) If you are unable to do not make it to the its position before the time runs out, then it will move and the number of tries will be reduced by one.
 - c) Once you have missed to catch it 10 times; the game will end.

C. System overview



Implementation

Flödesschema – game_loop():



Funktioner: `initiate_game()`, `print_array()`, `generate_score_pos()` och `game_end_message()`:

- **`initiate_game()`**
Initierar spelet genom att skapa en tom matris och placerar ut spelarens position i matrisen. Anropar `generate_score_pos()` för att placera ut punkten som spelaren ska försöka fånga.
- **`print_array()`**
Skriver ut spelplanen med en * för spelarens position och en annan * för punkten som ska fångas. Spelplanen skrivs ut om och om igen med hjälp av delays så att spelaren kan följa sin position.
- **`generate_score_pos()`**
Genererar punkten som spelaren ska fånga.
- **`game_end_message()`**
Skriver ut ett meddelande när spelet slutat med spelarens poäng.