

Snake2.5D

Motiváció

A HTML5/JS, WebGL alapú szoftverfejlesztéssel, és a Three.js könyvtárral való megismerkedés. A projekt elsősorban az LG WebOS rendszerére készül.

Koncepció

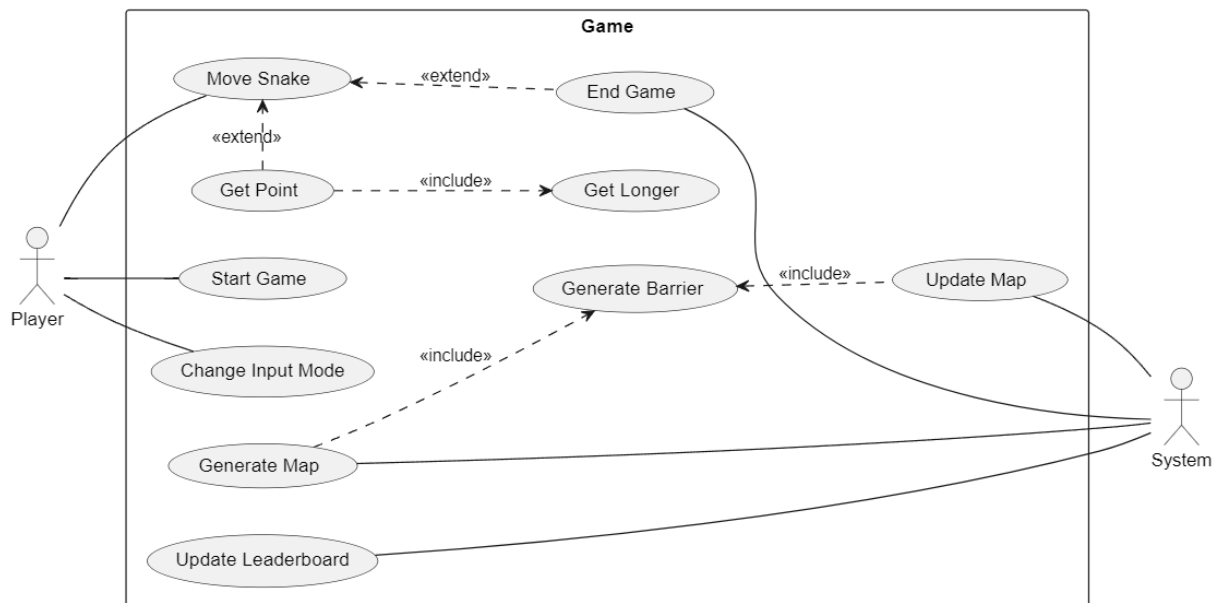
A projekt a klasszikus Snake játék megvalósítása 2.5D-ben, vagyis a játékos csak két dimenzióban befolyásolhatja a kígyó mozgását, de maga a játék 3D-s objektumok használatával van megjelenítve.

A játék bemenetének módja választható: Használható egérrel, billentyűzettel, valamint az LG Magic Remote a Pointer és a 5-way módjával is.

A játékhoz hozzátartozik egy leaderboard mentése, valamint folyamatos frissítése is.

Az eredeti játékkal ellentétben itt véletlenszerűen generálódó akadályok nehezítik a játékos feladatát.

Use-Case diagram



Use-Case-ek felsorolása

Start Game: A játék elindítása.

End Game: A játék megállítása, amikor a kígyó önmagába, vagy falba ütközik.

Generate Map: A kezdeti játéktér legenerálása.

Update Map: A játéktér frissítése futás közben. Almák és akadályok helyének meghatározása.

Generate Barrier: Egyetlen akadály lehelyezése a játéktérre.

Update Leaderboard: Rangsor frissítése, lokális tárhelyre kiírása.

Start Game: Játék elindítása.

Move Snake: A kígyó mozgatása.

Get Point: Pontszerzés, egy pontszámláló növelése.

Get Longer: A kígyó hosszabb lesz egy egységgel.

Change Input Mode: A bemeneti eszköz (vagyis az irányítás kontrollok) megváltoztatása.

Relevánsabb User Story-k

Játékosként szeretném, ha a játék automatikusan véget érne, ha a kígyó önmagába, vagy egy akadályba ütközik, hogy tudjam, hogy a játéknak vége.

Játékosként szeretném, hogy a rangsor minden játék végén automatikusan frissüljön, és jelezzen, ha rekordot döntöttem, hogy mindig tudjam, hol állok a rangsorban.

Játékosként szeretnék akadályokkal találkozni a játék során, hogy ne csak a saját mozgásomra kelljen figyelnem.

Felhasználóként szeretném, hogy a játék minél többféle platformról elérhető legyen, és hogy a kígyót minél többféle controllerrel irányíthassam.