

# Assignment 08 - Shoot em up

Heimer Ahnfelt och Christoffer Brandt

Målet är att skapa ett single-player "shoot em up" 2d-spel med vertical scrolling i top-down perspektiv. Gameplay kommer fokusera på att skjuta ner fiender som kommer från övre kanten av skärmen och att undvika att bli träffad av fiendeskott. Spelaren kontrolleras med piltangenter för rörelse och "z" för att skjuta. Spelarens vapen har en cooldown för att förhindra att spelaren skjuter för snabbt. Det kommer att finnas en "level" som blir progressivt svårare i fart med att fler fiender spawnar. Spelaren ska få en score som representeras av hur många fiender hen har dödat. Spelaren ska kunna plocka upp power-ups som påverkar spelarens vapen (?). Fienden ska röra sig ner längs y-axeln och skjuta med ett fast intervall. Spelaren ska kunna dö utav fiendeskott eller kollisioner när dennes "health" faller till noll. Det finns ingen "win condition", utan spelaren spelar för att få en high score.

## Base requirements

- Player och fiender ska kunna skjuta mot varandra
- Fiender ska kunna röra på sig
- Spelaren ska kunna röra på sig
- Bullets ska kunna träffa spelaren och fiender (beroende på vem som skjuter)
- När spelaren dör är det GAME OVER
- 

## Extra stuff

- Vertical scrolling (space) shooter - check
- Fiender spawnar i övre kanten av skärmen - check
- Svårare fiender eller bossar - noooo
- Powerups/pickups - noooo
- Music track maybe? -check
- Bilder för spelaren och fienden -check
- 

## Struktur:

- Project\_Shooter.pde - Index filen som startar spelet och kallar till alla andra klasser etc
- Input manager - Tar in all input för spelaren som sedan används för movement och shooting
- Collision detection

- Game object manager
- Player
- Enemy 1
- (Enemy 2)
- Bullets

## Kontroller:

Player rör sig med piltangenterna

Skjuter med (z)?