

Space Adventures

Grupp 37

Designdokument

V. 1.0

170417

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
170404	1.0	Dokumentet skapas	Fredrik
170412	1.0	Syfte	Oliver
170417	1.0	Systemdiagram, Användningsfallsdiagram, användargränssnitt	Carl-Magnus Klang

Innehåll

Dokumenthistorik 2

Designdokument 3

- Syfte 3

Ordlista 3

Referenser 3

Systemdiagram 4

Användningsfallsdiagram 5

Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar 5-6

Användargränssnitt 6

Designdokument

Syfte

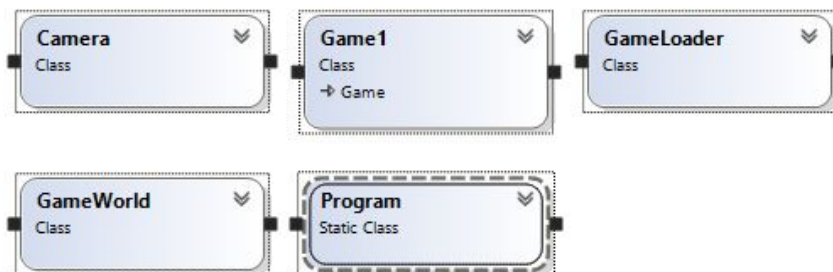
Designdokumentet är en mall för hur spelet designas, estetiskt visuellt, praktiska funktioner samt hur koden struktureras och skrivs. Genom att titta på detta dokumentet förstår läsaren hur spelvärlden ska se ut, hur den beter sig och vilka objektinteraktioner som finns. Läsaren ser också hur koden ska struktureras, i vilket programmeringsspråk, olika klasser som används, arvshierarki och även regler för t.ex radbyte, kommenteringar etc.

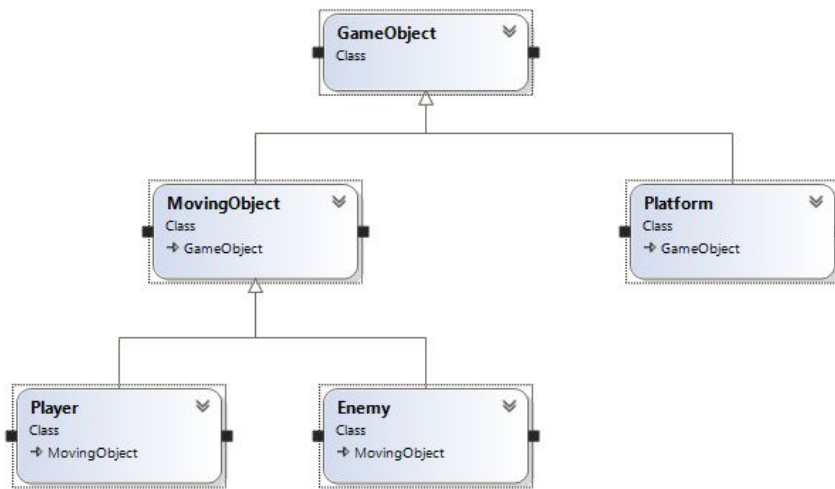
Ordlista

HUD	<i>Heads-Up-Display</i> , Diverse information som syns på skärmen.
Högscore	Högsta poängen en spelare har lyckats uppnå.

Referenser

Systemdiagram





Användningsfallsdiagram

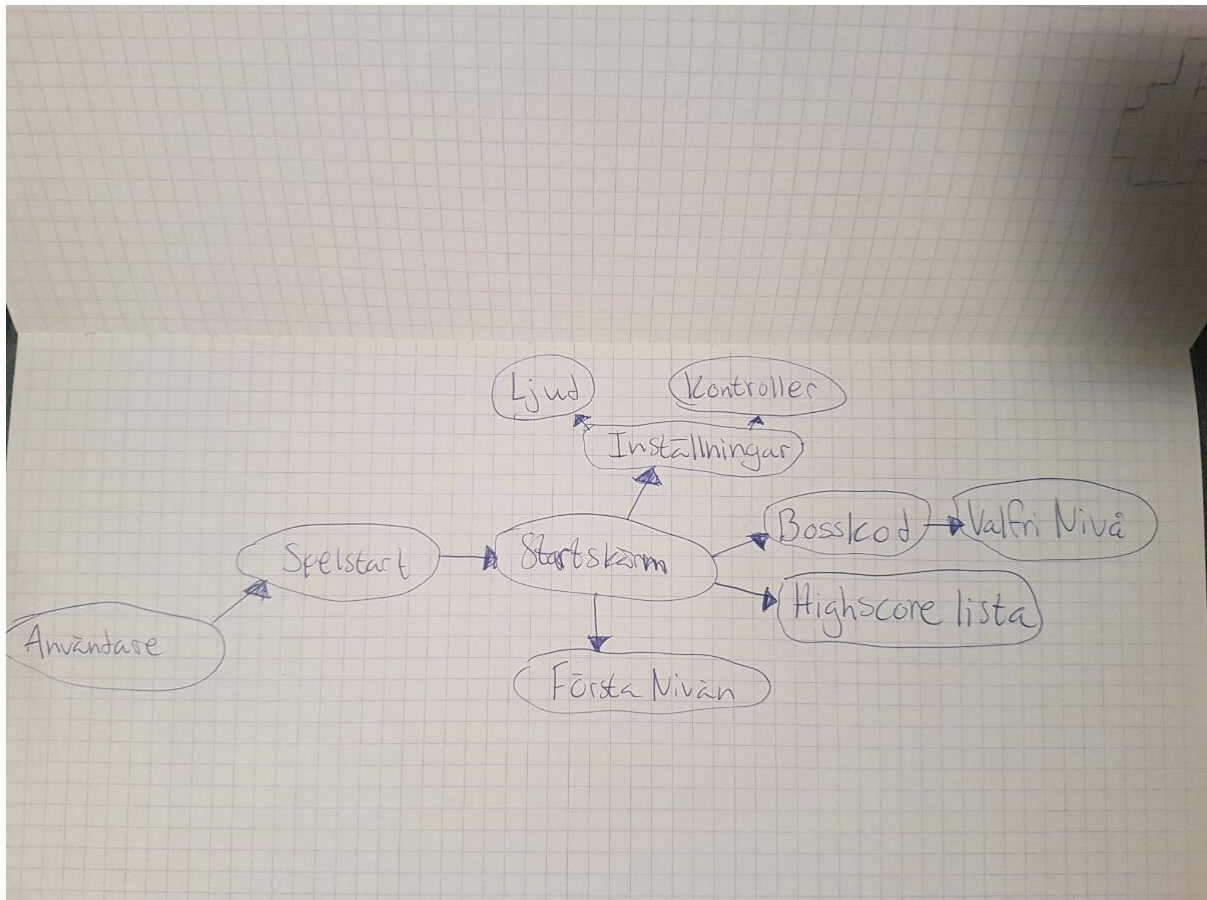


Bild 1. Bild som illustrerar spelets relativt enkla meny.

Scenarion/Användningsfallsbeskrivningar

Spelet startas

Vid start av spelet tas användaren till en enkel meny, varifrån hen kan navigera till ett fåtal undermenyer för att lära sig om spelet samt justera olika inställningar.

Inställningar och kontroller

Användaren navigerar till inställningarna. Därifrån kan hen justera volymen av ljudet, samt lära sig kontrollerna för spelet.

Highscorelistan

Användaren återvänder till startskärmen. Denna gång väljs *highscorelistan*, där användaren kan se vilken annan användare som har lyckats få högst poäng i spelet.

Inskrivning av bosskod

Användaren hittar tillbaka till startmenyn, och väljer nu att navigera till bosskoden. Därifrån kan en fyrsiffrig kod anges för att få direkt tillgång till den korresponderande nivån. Kan användaren ingen sådan kod, kan inget annat göras från denna sektionen.

Start av spelet

Eftersom användaren inte kände till någon bosskod, och redan hade läst igenom kontrollerna för spelet, startar hen spelet genom att klicka på startknappen. Detta tar användaren till spelets första nivå.

Användargränssnitt

Spelmenyn

Med åtanke på den stilen och temat som projektgruppen bestämt att spelet skall följa, samt hur projektet är strukturerat, så kommer menyn att vara väldigt simpel och enkel att navigera. Retro känslan ska finnas, och strukturen ska ej vara komplicerad. Fyra olika knappar, en för att starta spelet, en för att skriva in bosskoder, en för att få upp Highscore listan samt en för att justera spelets inställningar samt lära sig kontrollerna.

HUD

När spelet väl spelas kommer den finnas en enkel HUD. Projektgruppen vill inte täcka för mycket av skärmen med siffror, så det kommer vara minimalt. En enkel räknare som visar spelarens liv, en som visar hur många granater spelaren har kvar samt, en symbol som visar vilket vapen som används, en tidsräknare samt en poängräknare.



Bild 2. Ett exempel på hur den slutliga HUD kommer att se ut. Den blå symbolen, i lägre vänstra hörnet, är vilket vapen som används och den svarta cirkeln är granater.