

The Satyr Slayer

The satyr slayer er et 2D-platform spill hvor The Reaper (styrt av spilleren) skal slagte Satyrer (fiender).

Reaperen kan bevege seg rundt på brettet mot Satyrene, og slakter Satyrene ved å treffe dem (kollidere med dem, altså oppta samme posisjon på spillbrettet som dem).

Spillet går på tid, og det telles ned 10 sekunder når spillet starter opp. En teller markerer hvor mange Satyrer som er slaktet i løpet av spiltiden.

For å få til spillet trenger vi:

- Et spillbrett (canvas) med et bakgrunnsbilde
- Spiller (Reaper). Lages med et bildeobjekt som tegnes i Canvas.
- Fiende (Satyr). Lages med et bildeobjekt som tegnes i Canvas.
- Funksjonalitet for å bevege spiller rundt på brettet. Dette får vi til ved å
 - Sjekke om en piltast er trykket og holdes nede. Hvis den er det, skal spilleren bevege seg i retningen av pilen som er trykket ned. Bevegelse lages ved å plusse på/trekke fra verdier av spillerens X- og Y-posisjon.
- Funksjonalitet for å sjekke om spilleren treffer fienden. Dette får vi til ved å
 - Sjekke om spillerens og fiendens posisjon er den samme. Dersom posisjonene er de samme, må vi
 - Tegne opp en ny fiende på en vilkårlig plass på spillbrettet
 - Øke telleren for antall fiender slaktet med en, og oppdatere dette i grensesnittet
- Funksjonalitet for å telle ned sekunder. Dette må oppdateres i grensesnittet hvert sekund. Når telleren når 0, må vi stoppe spillet (spilleren skal ikke bevege seg mer), og vise teksten «Game Over».
- En funksjon for å starte alle andre funksjoner når siden lastes og spillet kjøres i gang.

Nyttige funksjoner vi kan bruke:

- setInterval: https://www.w3schools.com/js/js_timing.asp
- AddEventListener og KeyUp/KeyDown: https://www.w3schools.com/jsref/met_element_addeventlistener.asp, https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element/keyup_event
- RequestAnimationFrame: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/window/requestAnimationFrame>