USercase:

Skap ny “niva/bane/scene” Scenen skal ha start og stopp, backgrunn, en spilbar karakter og eventuelle finder / objekter spillern kan handle med

**Scenario: New bane med start,, mål, spiller, fidner og objeckter.**

Scene lvl2 = new scene(‘moonlight.jpg,’ enemiesLvl2[], HeroStan)

Lvl2.setStartX(243)

Lvl2.setStarty(431)

Skape ny NPC som enten kan være finde eller venn. Karakteren må ha navn, bilde/deisgn, høyde og bredde og må kunne bli registret at er den samhandler med spilleren

**Scenario: lage ny NPC**

NPC tradeer = new NPC(‘Boondle’,’trader.jpg’, 3,1)

Trader.interactiveTrue()

**Scenario lage en liste med fiender som skal brukes i scene**

EnemiesLvl2[]= (Fienda1 = new enemy(‘orc major’,’orcMajor.jpg’, 5,3 ), fiende2 = new enemy(‘orc trainee’, ‘orcTraine.jpg’, 4,2))

Fiende1.setAgroLvl(2)

Fiende2.isHostile();

Scene lvl2 = new scene(‘moonlight.jpg,’ enemiesLvl2[], HeroStan)

Scenario: ny item som spilleren kan samhandle med

Descirtiptions

Scene tregner en array med fiender for er forhåndlagds, sammen med playableCharacter.

Array består av en liste med fiender som man har laget

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | Description |
| **Package SceneRender** |  |
| Background | Resposible for background in scenes |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Pacakge Objects** |  |
| **Package Characters** |  |
| Characters | Abstract parent class of NPC, PlayableCharacter, Enemy |
| NPC | Non playable Character, often friendly |
| PlayableCharceter | Character Controllerd by the player |
| Enemy | Character controlled by machine, enemy. |
| **Package items** |  |
| Item | Abstract Parent class of InteractableItem and  VoidIten |
| InteractableItem | Item that are designed to be used/interadcted with by the player |
| VoidItem | Background item, like a table in the scene |
| Equippable | Items characters can equip, like swords, shield etc. |
| **Package WorldObjects** |  |
| InteractableObjects | Objects characters can interact with like doors, windows etc. |
| Interaction | How the interaction is happening. Press space or another key? |