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 enmy(‘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)

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

Array består av en liste med fiender som man har laget