

Innholdsfortegnelse

[Hensikt og regler 3](#_Toc413057212)

[Brikker i spillet 4](#_Toc413057213)

[Striker 4](#_Toc413057215)

[Queen 4](#_Toc413057217)

[WhiteMan og BlackMan 4](#_Toc413057218)

[Flytskjema 5](#_Toc413057219)

[Programplan 6](#_Toc413057220)

# Hensikt og regler

Hensikten med spillet er å slå ned alle dine egne brikker før motstanderen gjør det. Den som først har slått ned alle sine brikker, og avslutter med å slå ned dronningen, vinner spillet.

Ved spillets start velges antall runder. Den som vinner flest runder, vinner spillet.

Du plasserer strikeren ved å trykke på brettet. Strikeren blir markert som mer synlig når den er plassert. Du holder da musepekeren nede og sikter mot en brikkke. Når du slipper musepekeren går farten i en vektor fra strikeren til musepekeren. Styrken er proporsjonal med roten av avstanden.

Striker skal ikke ned i hullet. Hvis så, vil striker og en ekstra tidligere nedslått brikke komme tilbake på brettet, hvis det ikke er første runde.

Hvis dronningen blir slått ned før alle andre brikker, kommer dronningen tilbake sammen med en av dine tidligere nedslåtte brikker, hvis det ikke er første runde.

Det er spilleren selv som må slå ned dronningen for å vinne spillet, ikke motstanderen.

Hvis en av dine egne brikker blir slått ned får du et ekstraslag, frem til:  
- Du slår ned en av motstanderens brikker.  
- Du slår ned strikeren  
- Du slår ned dronningen før alle dine egne brikker i spillet

# Brikker i spillet

## 

## Striker

«Strikeren» er brikken som blir brukt til å skyte de andre brikkene med. Denne brikken fungerer som den hvite kulen i billjard. Strikeren kan ikke plasseres andre steder enn langs oppmarkert område nærmest spilleren.

Radiusen på denne brikken er 20.5 piksler, og masse er på 15gram. Dette blir brukt i utregning av friksjon og kollisjon på brikkene i spillet.

## 

## Queen

Dronningen i spillet er som den svarte kulen i billjard. Det er den siste brikken som skal slåes ned for å vinne. Blir den slått ned før de andre brikkene, blir en av de tidligere nedslåtte brikkene plassert tilbake på brettet.

Radius og masse er like stor som for «WhiteMan» og «BlackMan».



## WhiteMan og BlackMan

Dette er de vanlige brikkene i spillet. Den første spilleren som slår ned en brikke vil få denne som farge ut spillet. Slår du ned en av motspillerens brikker har han en mindre, og han er nærmere å fullføre spillet. Poenget er å slå ned alle dine brikker, og tilslutt dronningen.

Radiusen til disse brikkene er 15.5 og massen er 5 gram.

# Flytskjema

Funksjonen collectIfDead(piece:Piece)

Denne funksjonen sjekker om en brikkes sentrum treffer hullet. Hvis så skal den fjernes fra brettet, en lyd skal spilles og den skal registreres i en array over «døde» brikker.

Nei

Ja

Ja

Nei

Nei

Ja

for each hole in holesArray

Finner avstand mellom de fire hullene hull og gittbrikke.

Hvis avstand <= radius til hullet

pieceOverlaps = false

pieceOverlaps forblir false

pieceOverlaps = true

Blir spiller koblet til en brikkefarge.

Fargene på poengsummen endrer seg i spillet

Funksjonen er ferdig.

If pieceOverlaps = true

Funksjonen er ferdig.

Spiller av lyd (Brikke går i hullet)

Brikkens fart = null

Fytter brikker over i en array, og fjerner den da fra brettet. Legger den i array

Hvis spiller ikke er koblet til en brikkefarge

# Programplan

Programmet skal ha en startmeny