Uppdaterat designdoc

Fråga om något är oklart

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objekt/förmåga | Programmering | Grafik (storlek) | Ljud (ja/nej) |
| Stix huvud kan trycka på knappar | Ge huvudet samma kollision med knappar som övriga delar av Stix | - | Samma knappljud som när övriga delar av Stix trycker ner dom |
| Stix huvud kan ta sig förbi alla laser utom röd | Fortfarande kollision med alla laser eftersom ljud spelas upp vid ett sånt tillfälle, men huvudet går inte sönder av blå och gul. Det går endast igenom | - | Ett svagt konstant ljud när huvudet kolliderar med gul eller blå laser.  Detta gäller även de andra delarna när det går igenom laser.  Om en del av Stix dröjer kvar inuti en lasers kollisionsbox så fortsätter ljudet. Ljudet får därför inte vara för högt och irriterande. |
| Bränslemätare bredvid Stix underdel | Mätaren dyker bara upp om underdelen styrs separat.  Exakt placering kommer sen | Testa mått 4x64. Exempelvis bronsgul rektangel med smal svart ram. | Inget ljud när bränslet minskar. Möjligtvis ett kort indikatorsljud när bränslet är slut |
| Nya plattform-tiles | - | 32x64 och 32x32 | - |
| Olika silhuett-färger | Silhuett-sprites byts beroende på vilken del som styrs | Om överdelen styrs = blå silhuett.  Om nederdelen styrs = gul silhuett.  Om hela Stix styrs = vit silhuett. | Kort ljud som indikerar att spelaren har skiftat mellan delarna. Exempel: när man skiftar del stängs batteriet/strömmen i den ena delen av och sätts igång i den andra. |
| Checkpoint även på tutorial-bana 2 | Kollision med checkpoint-objekt = ny startpunkt om man dör, och byte av sprite.  Om vi hinner med större banor så ska det vara fler checkpoints. Isf släcks den gamla checkpointen igen och nästa aktiveras på samma sätt som innan | Två sprites.  En släckt industrilampa (gul, se bifogad bild).  En tänd industrilampa. Ingen animation utan den tänds endast när Stix kolliderar med någon del.  Om vi hinner med större banor så ska det vara fler checkpoints. Isf släcks den gamla checkpointen igen och nästa aktiveras på samma sätt som innan | Ett ljud för när Stix kolliderar med en checkpoint.  Om det finns tid vore det bra med några olika idéer.  Exempel: ett kort glädjerop med en hög-pitchad röst som ropar ”checkpoint!”, tänk Mario.  Exempel 2: Ett kort klickljud.  Exempel 3: Kort lågljudd fanfar-musik. |
| Huvudmenyn | Tre knappar på första rutan: ”Start”, ”Options” och ”Quit  Det går att trycka på knapparna med både musen och tangentbordet.  Pilarna kan man styra menyn med och ”Enter” trycker ned en knapp. Med ”Esc” kan man gå bakåt i menyn.  Två ”game modes”.  Väljer man istället ”Start” så byts menyn och spelaren får välja mellan två knappar: ”Story Mode” eller Time Trial”.  Efter att spelläge har valts så tonar menyn ut och sen startar spelet.  Väljer man ”Quit” så byts menyn och frågan ”Sure?” ställs. En Yes eller No-knapp kan väljas.  Väljer man ”Options” så byts menyn och man får välja på olika inställningar:  - Slå av och på visandet utav timer i Story Mode  - Höja och sänka musiken.  - Fler ”Options”-alternativ kan tillkomma | Se programmerarnas ruta och bifogad bild X  Menyn ska vara Stix överdel framifrån | Det ska vara ett ljud när en knapp trycks ned och ett ljud om man trycker på ”Esc” för att gå bakåt i menyn.  Det ska även finnas musik till menyn. |
| In Game-meny | Trycker spelaren på ”Esc” inne i spelet så dyker en meny upp och spelet pausas.  I menyn kan man välja på fyra knappar: ”Restart”, ”Options”, Highscore” och ”End Game”.  I ”Options” kan man välja på samma alternativ som i huvudmenyns ”Options”.  När ”in game”-menyn startas så pausas musiken i spelet för att sedan fortsätta från samma ställe när menyn stängs ned igen. | Är inte en heltäckande meny som huvudmenyn utan 400x600. Se bifogad bild.  Knapparnas storlek i ”in game”-menyn är 300x125  Måtten är inte satta i sten | Det ska vara ett ljud när en knapp trycks ned och ett ljud om man trycker på ”Esc” för att gå bakåt i menyn.  Ingen speciell musik behövs till den här menyn |
| Ruta med avklarad tid och listplacering (highscore) | Fönster som dyker upp efter avklarad bana.  Högst upp står spelarens tid.  Highscore-listan kommer upp och om spelaren har en av de tio snabbaste tiderna så får denne skriva in sitt namn på den placeringen den har fått.  Spelaren får skriva in max tio tecken (endast siffror och bokstäver).  Rutan tas bort genom att trycka på mellanslag. | Se programmerarnas ruta och bifogad bild X | När banan är avklarad spelas fanfarmusik upp. Efter den kan menymusiken loopas medans fönstret med highscore är uppe. |
| Dialoger (story mode) | Banan startas upp men innan Stix kan styras och timern sätter igång så spelas dialoger upp mellan Stix och Meanix.  Bägges dialogboxar sitter på samma ställe men den gubbe som pratar utför en animation.  Dialogbubblor trycks bort med mellanslagsknappen.  Man behöver inte vänta på att en dialogbubblas animation har spelats upp färdigt för att kunna trycka bort den. | Dialogbubblorna kommer ha samma dimensioner varje gång något sägs (384x160).  Texten ska skrivas ut stegvis i en animation.  Se bifogad bild för hur dialogbubblorna ska se ut (lånat av Final Fantasy IV). | Den person som börjar prata ger ett kort ljud ifrån sig. [Exempel](http://www.youtube.com/watch?v=S09UCOcW4jc): Crazy Dave-ljuden! |
| Dialoger (time trial) |  |  |  |