

## Kravspecifikation TDDE10 Projekt

Designen på vårt spel kommer att utgå ifrån Pacman. Huvudkaraktären kommer att vara en frilansande agent likt Tom Cruise i Mission Impossible. Världen står på spel och agentens mål är att stjäla ett/eller flera objekt och sedan rymma utan att upptäckas av de otäcka kostymbärande vakterna. Att nå ett objekt att stjäla kan kräva att man utför andra uppgifter under spelets gång. Detta ska göras så fort som möjligt, då världen står på spel. High score kommer att ge ett värde för hur lång (kort) tid som passerat från start till att man rymmer. Fienderna kommer delvis att utgöras av vakter, som med sina planerade rutter kan upptäcka spelaren, där spelet avslutas då agenten blir belyst av en vakts lampa. Även finns övervakningskameror som identifierar spelaren vid ett visst område, dessa måste naturligtvis stängas av innan, vilket spelaren gör någonstans på planen. Spelaren kan även på banan finna power-ups: en kontrollpanel som stänger av övervakningskameran och en EMP spelaren kan ta upp och använda som stänger av vakternas lampor under en begränsad period.

När spelet startas kommer spelaren att komma till en huvudmeny där användaren kan välja ett antal alternativ med muspekaren. Alternativen är att spela spelet, läsa storyn & instruktioner, se high score och att avsluta spelet.

### Exempel på spelplan:

Vakt	Lampa	->							
								KORT	
						Kamera			
		<-	gåvakt						
						Vakt			
						V			
Frank									
				Kamerapanel					EMP
In/utgång									

#### Story:

Frank är en utomordentligt smart, men oskyldig, människa som draftats av den hemliga organisationen *Corson Intelligence Agency* som måste få tillbaka kärnvapen-nyckeln innan det är för sent. Frank måste själv stjäla detta kort, då organisationens agenter är på sommarledighet och som expert i optimeringslära måste detta ske så snabbt och effektivt som möjligt, då världen står på spel. Hur ska detta egentligen gå? Vi får väl se i

Frank... saves the world?

#### Krav:

Nmr.	Krav	Prio
	Funktionella Krav	

# William Eriksson (Wiler441) Joachim Andersson (Joaan879)

1.	Spelet har grafiskt gränssnitt.	1.
2.	Spelet har 1 spelare, användaren.	1.
3.	Spelet har en huvudmeny med de valbara alternativen: "Play", "High-	1.
	Score", "Story", "Help" och "Exit" som styrs av musknappen.	
4.	"Play ska starta huvudspelet.	1.
5.	I huvudspelet finns ett rör-bart objekt för spelaren, detta styrs med	1.
	tangentbordets pilar.	
6.	I huvudspelet finns 1 typ av fiende som rör sig längst en planerad rutt, med	1.
	ficklampor.	
7.	I huvudspelet finns en annan fiende (säkerhetskamera) som spelaren	
	behöver stänga av för att nå slutobjektet.	
8.	Huvudspelet kan utföras på 2 olika banor, en med högre svårighetsgrad som	1.
	spelaren automatiskt fortsätter till efter avklarad lättare bana.	
9.	Huvudspelet har en power-up EMP som spelaren tar upp med 'E'. EMP	1.
	stänger av de rörliga fiendernas ficklampor under en begränsad period.	
10.	Huvudspelet har en power-up kontrollpanel som stänger av	
	säkerhetskamerorna under resten av banan.	
9.	Spelaren och fienders rörelse begränsas av ytor (väggar).	1.
10.	Fiender kan avsluta huvudspelet för användaren genom att upptäcka Frank.	1.
11.	Huvudspelet avslutas då spelaren vunnit, detta åstadkoms då spelaren klarat	1.
	båda nivåerna.	
12.	För att klara en nivå behöver spelaren ta ett objekt (kärnvapennyckeln) och	1.
	rymma vilket spelaren gör vid mållinjen.	
13.	"High-Score" ska visa spelarens bästa tid för att vinna spelet.	2.
14.	Tid för att vinna spelet är spelarens poäng, bästa poäng (high-score) sparas	1.
	på datorns hårddisk.	
15.	"Help visar instruktioner och regler för spelet i en textruta som spelaren	2.
	klickar "return" för att återvända till huvudmenyn. Samma princip gäller	
	"Story", där story istället visar historien bakom huvudkaraktären.	
16.	"Exit Game" avslutar applikationen.	1.
	Icke-funktionella krav	
1.	Projektet ska göras objektorienterat i Java.	1.
2.	Alla klasser ska ha en kortfattad javadoc-beskrivning av dess funktion.	1.
3.	Projektet har 2 moduler, en för grafik och en för logik	1.
4.	Projektet versionshanteras med Git	1.
5.	Spelet ska kunna ändra och spara data i en textfil för high-score.	1.