

**SCORE: 153**

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.

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

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

Nmr.	Krav	Prio
	<b>Funktionella Krav</b>	

1.	Spelet har grafiskt gränssnitt.	1.
2.	Spelet har 1 spelare, användaren.	1.
3.	Spelet har en huvudmeny med de valbara alternativen: "Play", "High-Score", "Story", "Help" och "Exit" som styrs av musknappen.	1.
4.	"Play ska starta huvudspelet.	1.
5.	I huvudspelet finns ett rör-bart objekt för spelaren, detta styrs med tangentbordets pilar.	1.
6.	I huvudspelet finns 1 typ av fiende som rör sig längst en planerad rutt, med ficklampor.	1.
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 spelaren automatiskt fortsätter till efter avklarad lättare bana.	1.
9.	Huvudspelet har en power-up EMP som spelaren tar upp med 'E'. EMP stänger av de rörliga fiendernas ficklampor under en begränsad period.	1.
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 båda nivåerna.	1.
12.	För att klara en nivå behöver spelaren ta ett objekt (kärnvapennyckeln) och rymma vilket spelaren gör vid mållinjen.	1.
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 på datorns hårddisk.	1.
15.	"Help visar instruktioner och regler för spelet i en textruta som spelaren klickar "return" för att återvända till huvudmenyn. Samma princip gäller "Story", där story istället visar historien bakom huvudkaraktären.	2.
16.	"Exit Game" avslutar applikationen.	1.
	<b>Icke-funktionella krav</b>	
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.