In het spel moet de speler doormiddel van het oppakken van sleutels en het daarmee openen van barricades de finish bereiken.

De eisen:

Er zijn verschillende onderdelen in het spel:

* Het karakter, deze wordt bestuurd door de speler.
* Tegels, hiervan zijn er meerdere soorten die straks zullen worden toegelicht.
* Sleutels, deze kunnen barricades (een soort tegel) weghalen.

Het spelboord bestaat uit de volgende soorten tegels:

* Muren, deze staan vast in het spel en het karakter kan hier niet door heen lopen.
* Barricades, deze hebben een bepaalde pincode en kunnen alleen door een sleutel met dezelfde pincode geopend worden. Het karakter kan hier niet door heen lopen.
* De finish, wanneer het karakter op deze tegel komt te staan is het level voorbij en komt er een popup box tevoorschijn die zegt dat je gewonnen hebt.
* Lege tegels, deze vullen de ruimtes op die nog niet gevuld zijn met de andere soorten tegels.

Het oppakken van sleutels werkt als volgt:

De speler kan een sleutel oppakken door over een sleutel in een lege tegel heen te lopen. Wanneer het karakter al een sleutel bij zich droeg wordt deze verwijderd en vervangen door de net opgepakte sleutel. Opgepakte sleutels zijn niet neer te leggen.

Het karakter beweegt door middel van de pijltjestoetsen. Deze beweging wordt zoals eerder vermeld beperkt door de barricades en muren maar ook door de randen van het spel.

Tijdens het spel is het mogelijk om het level opnieuw te starten en om terug te gaan naar het menu om andere levels te kiezen.

De uitbreiding:

Wij hebben als uitbreiding een level editor toegevoegd waarin je je eigen levels kan maken en opslaan om te spelen.

Hier zijn de volgende eisen aan gesteld:

Wanneer de editor wordt geopend, wordt er een scherm geopend dat een speelveld laat zien, gevuld met lege tegels. Naast het speelveld zijn knoppen aanwezig waar de gebruiker een tegel kan selecteren om die vervolgens te plaatsen door op tegels te klikken met de muis. In een tekst veld boven deze knoppen kan een pincode ingevoerd worden die toegepast wordt op barricades en sleutels die daarna geplaatst worden. Wanneer hier een ongeldige invoer in staat (iets dat geen integer is of geen invoer) wordt de pincode 0 toegepast. De gebruiker kan het gemaakte level opslaan onder een zelfgekozen naam. Wanneer deze naam al bestaat onder de bestaande levels krijgt de gebruiker een popup te zien die dit laat zien.