Kravspecifikation

Projektbeskrivning:

Spelet vi ska göra baseras på Arkanoid/Breakout som gjordes på 80-talet och i många upplagor sedan dess. Spelet ska gå ut på att med en boll och en playerbar/paddel slå bollen mot rutor som finns längre upp på kartan och försöka rensa bort allihopa utan att man råkar släppa förbi bollen under paddeln. Spelet kommer styras med piltangenterna och där man kan göra val trycker man med Enter-knappen, går tillbaka med ESC-knappen.

Spelet görs i Monogame med C#.

Krav:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kravnummer | Beskrivning | Prio |
| 1 | Objektorienterat och skrivet i C# | Hög |
| 2 | Minst två olika banor som ser olika ut, stage 1 och stage 2 exempelvis | Medium |
| 3 | Kontroll med mus eller tangentbord | Hög |
| 4 | Poäng ska sparas lokalt för Highscore. Tänk arkadmaskin. | Medium |
| 5 | Grafiskt gränssnitt för 1 spelare. | Hög |
| 6 | Meny med val för att spela, avsluta och se highscore. | Medium |
| 7 | Versionhantera med Git/Github | Hög |
| 8 | Boss i slutet | Låg |
| 9 | Bakgrundsmusik och ljudeffekter | Låg |
| 10 | Poängräknare | Medium |
| 11 | Två distinkt olika fiender med annan form/färg/attackmönster | Hög |
| 12 | Boll med logik för att studsa och ändra riktning | Hög |
| 13 | Paddel för att “slå” bollen | Hög |

Vad prionivåerna innebär:

Hög: Ett måste för att spelet ska fungera.

Medium: Ej kritiska för att fungera men ökar användarvänlighet.

Låg: Önskvärt att ha med om tid finns.