Oblig 3 – spillmotorarkitektur

1. Lag et level til spillet du/dere har planlagt. Dvs. det må ha en del mesher, teksturer, skybox, lys og lyder, og se og oppføre seg ganske bra. Det må være lagret, enten hardkodet i en C++ klasse, eller helst leses inn fra en script-, tekst- eller json-fil.

Lese inn spill-objekters posisjon fra en scene fil? Typ: Spillefeltet, lys, kameraet og Da får jeg en lett «restart» funksjon. Beholde tetrominoene i c++ only, de skal jeg jo gjøre mye greier med.

1. Spillet skal bruke scripting til ett eller annet.

Bevege hele spillfeltet fram og tilbake over apene. Rammet inn i baller som ruller fram og tilbake på trekanter.

1. Motoren skal ha et editor-kamera som brukes i editor-modus. Når spillet startes (med Play-knappen i editoren), så byttes kamera til Game-kamera.  
   Dette må ha grunnleggende oppførsel på plass, dvs. 1. person, 3. person, eller hva nå som passer til spillet.  
   I Editor-modus skal en kunne se Game-kamera og dets frustum.  
   Når spillet stoppes, resettes objektene, så en kan starte det igjen.

Spillet gjør jo mye av dette allerede, bruke en gjen-innlesings-funksjon på scriptet med hovedscenen.

1. Core game mechanics skal begynne å virke, så når en starter spillet, skal det på et vis fungere.

Fornøyd om spillefeltet er i et 2D array, brikkene blir valgt og fulle linjer forsvinner.

Frivillig (Siste innlevering)

1. Spillet bør ha noen visuelle effekter, f.eks. partikler, skygger, post effects (en av disse).
2. Spillet bør ha enkel HUD.