

## Kravspecifikation

ID	Beskrivning	Prio
1	Spelet ska visa upp spelarens nuvarande poäng.	1
2	När spelaren kolliderat med 3 fiender avslutas spelet.	1
3	Fienderna ska ha sin egen färg.	3
4	För poäng ska spelaren äta små godisbitar längs banan.	1
5	När spelaren samlat 10000 poäng på en nivå så går spelaren upp till nästa nivå. //Level up när man ätit 8 godisar	1
6	Vid högre nivå ökas spelarens och fiendernas hastigheter.	2
7	Ska finnas en lista med highscores som man tar sig till via huvudmenyn.	1
8	Om spelaren får highscore skrivs texten "Highscore!" ut på skärmen.	3
9	Spelaren kan röra sig upp, ner, vänster och höger med hjälp av piltangenterna.	1
10	Vid högre nivå ökar antalet fiender.	1
11	Om spelaren äter en glass sjunker hastighet hos fiender. //Äter glass ökar hastighet spelare	1
12	Om spelaren äter en ananas ökar hastighet hos fiender och spelare. //äter ananans sänker hastighet spelare	1

Snake möter Pac-man. "Candy King"- den som äter mest godis.

Först när man startar spelet kommer en ruta (hemmeny) upp där man kan välja om man vill "Starta spel", "Highscore", "Help" eller "Avsluta". "Help" (Pausar spelet) och "Avsluta" ska också finnas på skärmen efter man startat spelet, dock gör "Avsluta" så att man kommer tillbaka till huvudmenyn. Väljer man att spela så startas spelet från nivå 1. Börjar i långsam hastighet med 1 fiende och 12 godisbitar. Spelaren styrs med hjälp av piltangenterna och

kan röra sig över hela fönstret. Godisbitarna ligger still på samma plats under hela nivån. Fienderna kan inte äta godis utan de förebygger enbart att spelaren får titeln Candy King. Antal fiender ökar sedan med 2 för varje nivå spelaren klarar. Hastigheten hos spelare och fiender ökar. Antal godisbitar är samma då en gul godisbit ger 1000 poäng, 2 av de 12 godisbitarna på banan kommer vara röda, äter spelaren de så får den totalt 4000 poäng, en av de röda bitarna är då värd 2000. Dessutom kommer det finnas en ananas utplacerad på planen inför varje nivå. Tar spelaren den höjs hastigheten med 4 för fienderna och spelaren i 7 sekunder. Efter de sekunderna återkommer spelet till sin normala hastighet för den nivån. En glass kommer också finnas på planen. Tar spelaren den sjunker hastigheten med 4 för fienderna i 7 sekunder vilket ger spelaren chans att äta så mycket godis som möjligt. Kolliderar spelaren 3 gånger med en fiende så ses det först över om spelaren fått high score, sen avslutas spelet och spelaren kommer tillbaka till huvudmenyn. Ska finnas 3 banor och klarar spelaren den tredje alternativt får ett highscore krönas den till Candy King.(Förklaring av spel).

Väljer personen att se highscore kommer den till listan över de 3 senaste highscoren.(Resultat lagras ej om det inte är ett highscore). Finns sedan en tillbaka-knapp där som gör att man kommer tillbaka till huvudmenyn.

Väljs avsluta, alternativt att personen trycker på kryssset uppe i hörnet, så försvinner spelplanen och huvudmenyn från skärmen.