

SISTE TEAMOPPGAVE: COOL CAR, BRO

PLAN:

Jobbes med onsdag 11.09 i 4,5 timer.

Thomas lager hovedfilen.

CSS - helt enkelt, bare knapper, tekstboks

Oppgave fordeling er IKKE "set in stone".

GRØNT = MÅ GJØRES / GJØRES FØRST!!!

GULT = EKSTRA / GJØRES NÅR GRØNT ER FERDIG!

- Kjør knapp (GYTIS)
- Plukk opp ting knapp. (GYTIS)
- Ignorer ting/Karen knapp = Karen blir sint = minus poeng(GYTIS)
- Kjør over Karen knapp (GYTIS)
- Hilse knapp x 3 (GYTIS) - koblet til mer bensin hvis riktig hilsen - (koble til kulhets måler = if mindre enn 5 poeng = ikke kul hilsen tilbake. If mer enn 5 kulhets poeng = kul hilsen(LARS)). Hvis hilser feil = minus poeng på kulhets måler. Poengsum = 0 = GAME OVER skjerm
- Kulhets måler (bruke poeng? Maks 12 poeng?)- Hvis full = YOU WON skjerm (LARS)
- Tekst boks som hele tiden beskriver hva som skjer (DANIEL)
- Kule ting random/ interval (BETHINA)
- Kompis random//interval (BETHINA)
- Karen random//interval (BETHINA) - hvis kjør over x-antall ganger = Karen bossfight?
- Array med kule ting/ ikke kule ting + koblet til kulhets måler (ting har en poengsum?) Kul ting = 3 poeng, ikke så kul ting =1 poeng (THOMAS)
- Array med hilsner (THOMAS)
- Bensin måler
 - Går opp hvis du hilser riktig på venn
 - Går ned hver gang man trykker på Kjør Knapp

OPPGAVE TEKST:

Man kjører en bil - på veien dukker det opp flere tilfeldige ting du kan velge enten å legge til på bilen eller la det være. Noen ting øker kulhetsfaktoren på bilen, andre senker den. Noen ganger møter man også en kompis langs veien - han må du hilse på før du kan kjøre videre.

Du har (minst) tre måter å hilse på - kompisen er bare fornøyd med én av måtene å bli hilst på. Dette er tilfeldig fra kompis til kompis og fra møte til møte hvilken hilsen som er riktig. Du må hilse riktig før du kan kjøre videre. Har du høy kulhet på bilen får du en kul hilsen tilbake fra kompisen når du hilser riktig, har du lav kulhet får du en liten kul hilsen tilbake.

Andre ting kan dukke opp underveis - bruk fantasien! Kanskje kommer det en aggressiv bestemor - du velger å ignorere henne og det ender med at hun klasker til bilen med vesken sin og senker kulhetsfaktoren din

Målet er å fylle kulhet-o-meteret helt opp - da kommer det en win screen med gratulasjoner (eller kanskje en bossfight dersom man har kjørt over x antall ekorn...;))

På denne oppgaven kan det være lurt å snuse på å bruke objekter og arrays - ikke fokuser så mye på utseendet - få logikken på plass først og deretter evt CSS (f.eks bruke knapper og tekst på skjermen som beskriver hva som skjer i første omgang)