

Henry Gustafsson

787226

Elektroniikka ja sähkötekniikka

1. vuosikurssi

Yleiskuvaus projektista:

Strategiapeli, missä pelataan bottia vastaan ruudukko kentällä. Molemmilla puolilla on 3 erilaista pelattavaa hahmoa, Archer, Fighter ja Giant. Jokaisella hahmolla on tietty määrä elämäpisteitä (hp) ja iskupisteitä (attack dmg). Lisäksi jokaisella on oma Erikoisisku (special attack) minkä voi aktivoida tietyillä ehdoilla. Pelin pelikenttä koostuu ruudukoista ja kentällä on kahta eri estettä, joki ja kallio.

Käyttöliittymän luonnos:

Pelissä on graafinen käyttöliittymä. Pelissä hahmoja liikutellaan klikkaamalla hahmon viereisiä ruutuja jolloin hahmo liikkuu tähän ruutuun. Erikoiskun voi aktvoida kun haluaa painamalla erikois isku nappia.

Tiedostot ja tiedostoformaatit:

-

Järjestelmätestaussuunnitelma:

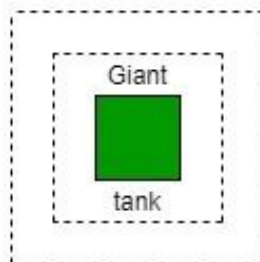
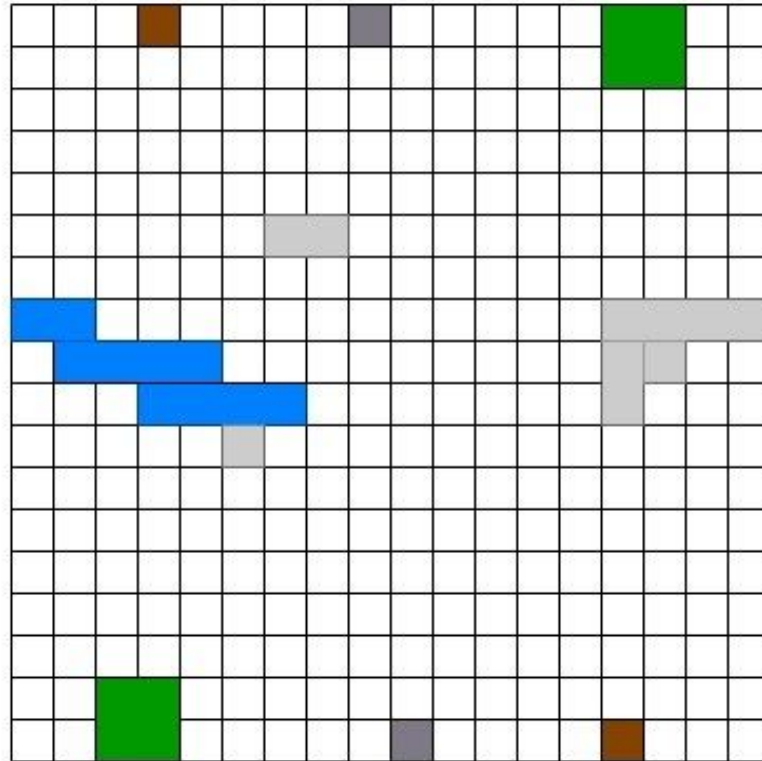
Tästä olisi kysyttävää.

Strategy game

Environment:

Giant can walk over river.

Archer can shoot over river and rocks.



hp. 200
attack dmg. 30

special: Stun

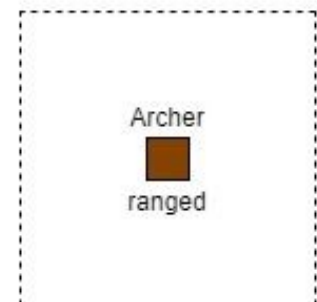
stuns enemy,
but doesn't do
damage.



hp. 120
attack dmg. 50

special: Fatality

doubles damage
this turn, but misses
next turn.



hp. 100
attack dmg. 40

special: Tower

builds tower where
stands and increase
damage, but can't move.

follows/attacks
order

Bots: Archer → Giant, closest
Fighter → closest
Giant → Giant, closest

uses special

Archer: when 3 blocks away from enemy Giant
Fighter: when enemy health is under 70
Giant: when enemy is 1 block away