Teorialuennon pohjalta vastattavat kysymykset

Määräaika: maanantai, 15 lokakuu 2018, 00:00

Palautusaikaa jäljellä: 41 päivää 9 tuntia

Vastaa seuraaviin kysymyksiin joko verkkotekstinä tai palauttamalla kysymykset ja niihin liittyvät vastaukset sisältävä tekstitiedosto.

1. Tutustu 1. ja 2. osion luennoilla esiteltyyn tulevaan kurssiprojektiin ja tarvittaessa osion lisämateriaaleihin. Listaa tämän jälkeen niiden ja oman pelaajakokemuksen pohjalta, **millaisia tyypillisiä peleistä toiseen esiintyviä GUI-elementtejä on olemassa ja mihin tarkoitukseen niitä tyypillisesti käytetään.**

Rakenteelliset elementiti kuten, ikkunat, menut, ikonit, widgetit ja tabs.

Visuaalinen ulkoasu ja toimitojen esitystapa.

Vuorovaikutus elementit, osoittimet, valitsimet ja säätimet.

Eri asetusten ja muiden asioiden valitsemiseen ja säätämiseen.

1. Tutustu teorialuennolla esiteltyihin ja edellisen osion teorialuentoon linkitettyihin Sid Meierin sääntöihin hyvälle pelisuunnittelulle. Mieti sen jälkeen ja kerro, **miten niitä voisi soveltaa kurssiprojektina toteutettavan Endless Runner -tyylisen pelin suunnittelussa?**

Kustannuksen määrittelyyn voisi käyttää tuplaa tai puolita sääntöä. Samalla määrittelee pelin laajuuden ja toiminnallisuudet ottaen huomioon että toisen säännön eli pysyy uskollisena pelityylille. Myös pelin juonen pitäminen tiiviinä on tärkeä liika informaatio voi olla haitaksi.

Muista myös pelin viihdyttävyys eli pelaajan pitää kiinnostua pelistä.