

Projektbeskrivning

Medlemmar: osklu130, johkl473, gusny620, edvgr450

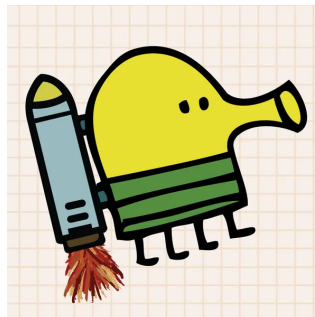
Beskrivning:

Vi tänkte göra ett plattformsspel i stil med mobilspelet "Doodle Jump". Spelaren mål är att i ett ändlöst spel komma så högt upp som möjligt genom att hoppa uppåt genom att studsas på plattformar. Plattformarna under en försvinner i takt med att spelplanen och spelaren flyttas uppåt, och missar man plattformarna trillar man ner och förlorar. Plattformarna genereras ändlöst från en slumpgenerator, men med vissa begränsningar för att det inte ska bli omöjligt för spelaren att komma vidare.

Plattformarna kan komma i lite olika format, exempelvis stationära, rörliga eller "trasiga" som inte går att hoppa på. Spelaren ska kunna använda power-ups eller bli utsatt för debuffs.

Vi tänker även att det ska finnas olika "faror" på spelplanen som spelaren måste undvika för att inte bli utslagen. Slutligen ska spelarens namn och score komma sparas i fil som ett highscore.

Doodle Jump



Player	
Ansvar	Kollaboratörer
Hantera liv	PowerUp
Hoppa	Fara
Flytta sig i sidled	

Platform	
Ansvar	Kollaboratörer
Besluta om powerups/debuffs	PowerUp

Game	
Ansvar	Kollaboratörer
Hantera state-machinen	Game_State Menu_State HighScore_State

Threat	
Ansvar	Kollaboratörer
Skada spelaren vid kontakt	Player

PowerUp	
Ansvar	Kollaboratörer
Ge Power-up till spelaren	Player Platform

Game_State	
Ansvar	Kollaboratörer
Hantera event	Platform
Uppdatera spelet	Player
Rendera bilder	PowerUp
Räkna score	

Menu	
Ansvar	Kollaboratörer
Grafiska detaljer för menyn	Menu_state

Menu_State	
Ansvar	Kollaboratörer
Hantera event	Game_State
Uppdatera spelet	HighScore_State
Rendera bilder	

High_Score	
Ansvar	Kollaboratörer
Hålla information om namn, och score	

High Score_State	
Ansvar	Kollaboratörer
Hantera event	High_Score
Uppdatera spelet	Menu_State
Rendera bilder	
Läsa från fil	

