

Ett äventyr in i LiUs mörker

Kravspecifikation

Johan Billman, Hannah Dysenius,
Sofie Griph, Nils Hallqvist, Emma Värbrand

15 oktober 2013

Sammanfattning

Detta dokument innehåller krav och mål för gruppens projekt i kursen TDDC76. Dokumentet beskriver ett klassiskt towerdefense med mycket en spännande ekonomisk aspekt. I dokumentet återfinns en beskrivning av produkten och vilka krav som finns på den.

Innehåll

1	Inledning	4
2	Systembeskrivning	5
3	Användargränssnitt	6
4	Systemfunktioner	7
4.1	Absoluta krav	7
4.2	Relativa krav	7
5	Lagring av permanenta data	8

1 Inledning

Detta projekt går ut på att göra ett klassiskt towerdefense med en ekonomisk aspekt. Spelaren ska kunna ta sönder olika objekt som rör sig längs en bana med hjälp av torn som skjuter åt olika håll. Nya torn kan köpas av spelaren under spelets gång. Vinst uppnås då spelaren innehar en viss summa pengar och den förlorar om den får ett negativt belopp. Detta gör att spelaren tvingas fundera över hur den bäst investerar sina pengar för att kunna vinna spelet.

2 Systembeskrivning

Produkten är ett klassiskt towerdefensespel med mycket inspiration från Bloons TD. Spelet går ut på att hindra objekt från att ta sig igenom en fördefinierad bana. Objektet kan vara olika svåra att förstöra. För att hindra objektets framfart köper spelaren olika torn och placerar ut dessa längs banan. Tornens kostnad och effektivitet kan variera. För sina insatser med att förstöra objekten så belönas spelaren med pengar i relation till hur svårt objektet var att förstöra.

För att vinna måste spelaren inneha en viss summa pengar. Om spelaren misslyckas med att hindra alla objekt från att ta sig igenom banan måste spelaren betala straffavgifter. Spelaren förlorar om spelaren avslutar en runda med negativt kapital.

Banan är konstant. Vilka som kommer är slumpmässigt bestämt viktat av hur länge spelet pågått.

3 Användargränssnitt

Ett grafiskt gränssnitt där interaktion sker med musklick. Se bifogad bild.

4 Systemfunktioner

4.1 Absoluta krav

- En spelplan
- Given väg på spelplanen
- En typ av objekt (att döda)
- En typ av torn
- Startmeny
- Statusruta
- Meny där man kan köpa saker
- Musstryning
- Tornen ska kunna skjuta
- Objekten ska kunna dö
- Pengar ska hanteras enligt reglerna
- Slumpmässigt bestämd mängd objekt som kommer
- Hjälptext på startmenyn
- Vinst- och förslutvillkor ska kontrolleras

4.2 Relativa krav

- Flera typer av torn
- Flera typer av objekt
- Bättre grafiska representationer
- Slumpgenererad bana
- Slumpmässiga händelser
- Möjlighet att spara sitt spel

5 Lagring av permanenta data

Enda gången spelet skapar permanenta data är om sparning sker. Beskrivning av detta sker om det implementeras.