

Aihemäärittely

Ohjelmoinnin harjoitustyö

Joosua Laakso

28. helmikuuta 2014

Aihe:

Breakout-peli

Työn aiheena on “Breakout”-niminen peli. Peli on yksin pelattava. Pelissä pelaaja ohjaa ruudun alareunassa olevaa “mailaa”, jolla pelaaja yrittää lyödä palloon, jolla puolestaan on tarkoitus osua ruudun ylemmällä puoliskolla sijaitseviin palikoihin. Palikka katoaa jos pallo osuu siihen. Pelaaja voittaa kun palikoita ei ole enää jäljellä. Pelaajalla pelin alussa tietty maksimimäärä yrityksiä. Aina jos pelaaja ei onnistu lyömään palloon, pelaajan jäljellä olevien yritysten määrä laskee yhdellä. Kun jäljellä olevat yritykset loppuvat, pelaaja häviää pelin.

Lisäominaisuuksia joita peliin voi lisätä ovat esimerkiksi pistejärjestelmä, jossa pelaaja palkitaan pisteillä palikoihin osumisesta. Ohjelma voi myös esimerkiksi pitää kirjaa parhaista pisteistä. Toinen esimerkki laajennuksesta, jota voi harkita projektiin ovat erilaiset tasot tai pelimuodot, kuten sellainen että palloja onkin useita kentällä samaan aikaan.

Käyttäjät:

Pelaaja.

Pelaajan toiminnot:

Pelin aloitus Pelaaja valitsee valikosta vaihtoehdon “aloita peli”.

Pelin pelaaminen Pelaaja ohjaa peliä hiirellä tai nuolinäppäimillä pelaten peliä yllä kuvatulla tavalla.

Pelin lopetus Pelaaja painaa lopetusnäppäintä (q tai esc), jolloin pelaajalta kysytään haluaako hän lopettaa vai palata valikkoon. Tämän jälkeen pelaajalta kysytään vielä varmistus, jonka jälkeen peli sulkeutuu.

Lopputulos:

Pelistä jäi ikävä kyllä puuttumaan kaikki mainitut lisäominaisuudet ja kuvailussa mainitut yrityskerrat. Myöskään pelissä ei ole valikkoa, koska se olisi ollut tarpeeton johtuen siitä että 'parhaat pisteet'-ominaisuutta ei toteutettu. Lopullisessa ohjelmassa on kuitenkin toimintoja joita ei mainittu aihemäärittelyssä, kuten tauko-toiminnallisuus sekä paranneltu mailan ohjaaminen säätelemällä nopeutta. Käyttöohjeet kuvailevat tarkemmin pelin lopullista tilaa ja valaisee mikä on muuttunut aihemäärittelystä. Aihemäärittelyä ei ole päivitetty sitten sen laatimisen lukuunottamatta tätä kappaletta.