

# Aihemäärittely

## Ohjelmoinnin harjoitustyö

Joosua Laakso

16. tammikuuta 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.