



## Examinationsuppgift 4: Plattformsspel

Genren plattformsspel uppstod under 80-talet, men är fortfarande populär. För att ett spel skall kallas för ett plattformsspel skall spelarens karaktär hoppa från plattform till plattform utan att hamna utanför. I den här examinationsuppgiften är det extra mycket utrymme att använda fantasi och kreativitet för att skapa ett intressant spel. Målet med uppgiften är att slutprodukten skall kännas som ett fullständigt spel även om funktionaliteten är begränsad.

### Kriterier för uppgiften:

Banan skall genereras från en fil som specificerar var plattformarna skall placeras, var fienden och andra objekt befinner sig samt spelarens start och slutposition för nivån. Spelaren skall röra sig och hoppa på plattformarna. Kollisioner hanteras på valfritt sätt, men pixelperfekt kollision skall förekomma. Lämpligen används *Intersects* och om en kollision inträffar görs en pixelperfekt kontroll. Koden ska dessutom vara skriven på ett snyggt sätt och uppdelad i klasser och metoder samt implementera arv med minst en abstrakt klass.

### Exempel på funktionalitet:

- Flera nivåer (~1-2p)
- Meny (~1p)
- Olika typer av bandelar t.ex. teleporter, stegar och fällor (~1-4p)
- Kan döda fiender på flera olika sätt (~1p)
- Level editor (~2-4p)
- Bana som är större än skärmen (~1-3p)
- Parallaxscrollning (~1p)

### Struktur och kod:

- Namngivning (1p)
- Läsbarhet (1p)
- Klassindelning (~1 - 3p)
- Arv (~1 - 3p)
- Blockstorlek (~1 - 3p)
- Konsekvent (1p)

### Betygsgränser:

E Grundspelet

D 6 poäng

C 12 poäng

B 18 poäng (5 kod)

A 25 poäng (10 kod)

För att betyget skall registreras krävs att du lägger upp ditt projekt på it's learning före deadline (se it's learning)