Functional Design

**Title Game**

**Story and Background**

Je woont op een super schoon eiland.  
Omsingeld door eilanden die helemaal vies zijn, en bewoond door vuilniszakken die zijn gemuteerd tot levende wezens die alles om hun heen proberen vies te maken.

Jij bent een schoonmaker die alle smurrie en vuilniszakken moet opruimen.

**Screen Flow**

Menu = Game Scene =

Start 🡪 Start spel 🡪 Start met speler op zijn eiland.  
Options 🡪 Gaat naar geluid opties   
Quit 🡪 Sluit spel af

**Wireframes**

-Begin Scherm

Start

Settings

Titel Spel

Quit

-Settings

Sfx Slider

Muziek slider

Titel Spel

**Interactive Objects**

-Bootje

* Vervoersmiddel
* Je kan er mee van eiland naar eiland varen.

-Vuilniszak

* Vijand
* Laat Smurrie achter, en je kan het oppakken om op te ruimen.

-Afval

* Environment
* Maakt de speler vies.  
  En moet worden opgezogen door de stofzuiger.
* Ligt verspreid door de eiland.

-Smurrie

* Environment
* Maakt de speler vies.  
  En moet worden schoon gespoten met water pistool/spuit

-Olie Vlek

* Spawner
* Spawnt vuilniszakken, kan pas aan het eind opgeruimd worden.

-Plasje water

* Effect
* Daar kan je jezelf schoonmaken en wapens vullen.

-Water spuit/pistool

* Tool
* Wordt gebruikt om de achtergelaten smurrie op te ruimen.

-Stofzuiger

* Tool/Wapen
* Wordt gebruikt om de vuilniszakken op te pakken.  
  En om Richting het eind olie op te zuigen.

-Drukpers

* Tool
* Wordt gebruikt om de vuilniszakken te verwerken tot plastic flesjes

-Plastic flesjes

* Collectible
* Na een bepaald aantal opgepakt te hebben wordt de stofzuiger geüpgraded om olie op te pakken.

**Behaviours**

**Object Relationships**

**Game Mechanics**

* Varen van eiland naar eiland (Level naar level).
* Smurrie Schoonspuiten en afval opzuigen.
* Vuilniszakken in een drukpers gooien
* Jezelf schoonmaken(Helen) in plasje water.