

Programmering Synopse

Valgt Ide

Min ide er at lave en nytænkt kopi af det klassiske spil Frogger. Jeg har valgt at lave min ide i processing, da det er nemt at lave grafiske ting der.

Moscow

For at komme i gang med min ide, så vil jeg gerne være meget klar over hvad det er mit spil skal handle om, altså hvilke ting der skal være med i mit spil. Her bruger jeg MocoW modellen der består af fire dele: Must have, should have, could have, wont have. Man prioriterer altså hvilke ting i sit spil der er vigtigst og så implementerer man dem først.

Must have

- have nogle ting at undvige. De kommer fra siderne
- være Top-down

Should have

- have nogle ting at lande på, ligesom både eller noget lignende
- Et score-system
- Blive sværere med tiden
- Gode player-controls

Could have

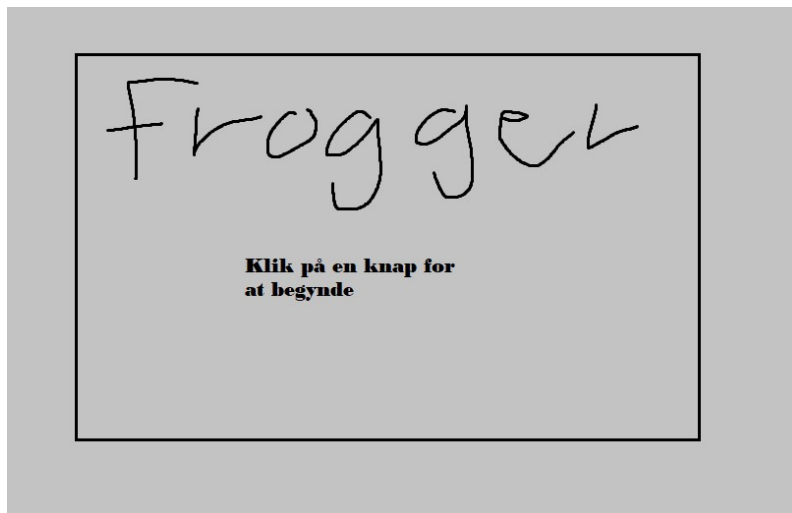
- En menu

Won't have

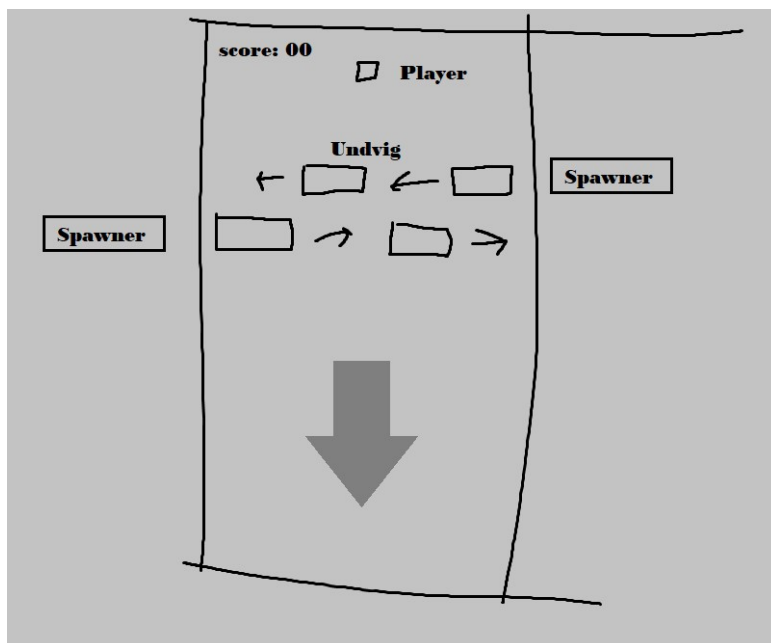
- Speciale Abilities f.eks. at kunne dashe
- Indstillinger

Skitser

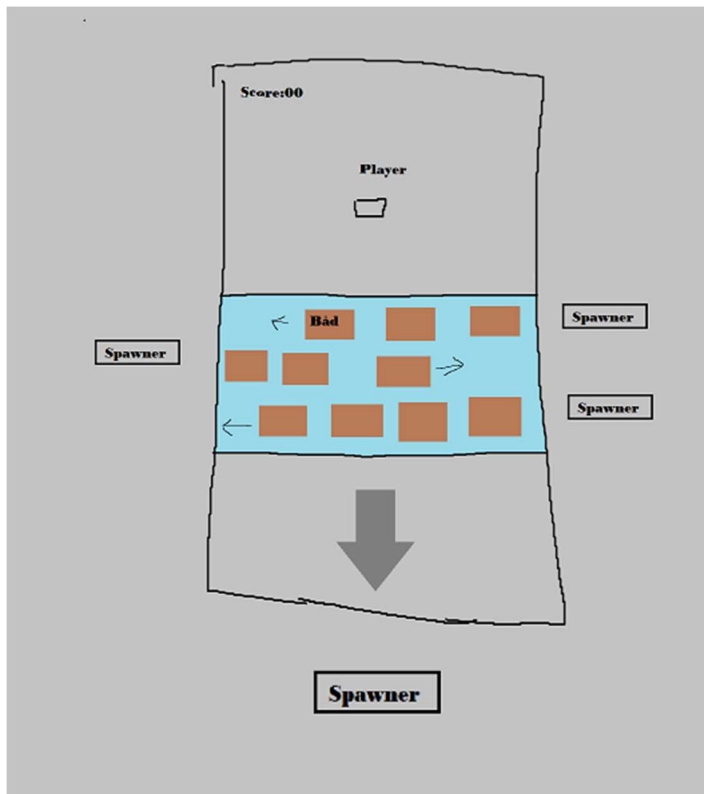
Jeg lavede mine skitser i Paint, da jeg er vant til at bruge paint og da det på den måde hjælper mit kreative workflow.



En simpel menu hvor man kan starte spillet.



Dette er tingene man skal undvige for at undgå at dø. Jeg tænkte allerede på dette tidspunkt, at det ville være en ide at lave nogle spawner objekter, der skød disse objekter frem. Jeg forstillede mig helt fra starten af, at spilleren ikke skulle være knyttet til et grid, men snarere kunne bevæge sig frit. Ideen var også, at skærmen skulle blive ved med at rykke sig nedad, så man skulle skynde sig at komme videre.



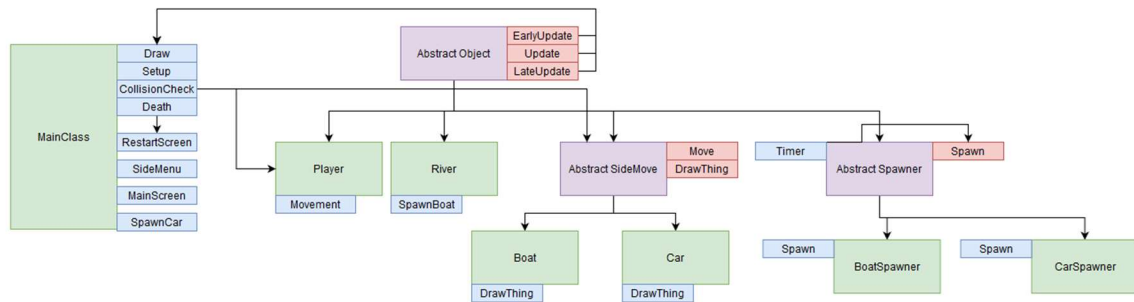
Dette er hvordan jeg forstillede mig at de både man skulle lande på skulle se ud. Det skulle ca. være det samme system som de ting man skal undvige, men bådene skulle ikke dræbe en men på en måde ændre playerens position, så playeren ser ud til at stå på båden. Jeg tænkte også at der skulle være en spawner under skærmen der skulle spawne forhindringer. Disse forhindringer ville så komme til syne når skærmen bevægede sig ned ad.



En simpel "Prøv igen" skærm.

UML

Jeg lavede et UML-diagram for at strukturere min kodning



Grønne er klasser. Lilla er abstract klasser. Blå er metoder og rød er abstract metoder.

TODO-liste

Efter jeg have lavet mit UML-diagram vidste jeg ca. hvordan jeg skulle kode det. Jeg lavede en simpel TODO liste der skulle holde mig på sporet.

1. Lav PlayerMovement
2. Lav Spawner abstract
3. Lav CarSpawner, som extender spawner
4. Lav SideMove scriptet der styrer hvordan de bevæger sig til side
5. Lav Car der extender SideMove
6. Lav Collision detection.
7. Få spiller til at dø ved berørelse af Car
8. Lav BoatSpawneren der extender spawner
9. Lav Boat scriptet
10. Lav en funktion der bevæger spilleren hvis han rører en båd
11. Hvis spilleren rører vandet uden at røre en båd, så dræb ham
12. Lav Hovedmenuen
13. Lav en side menu der angiver score
14. Lav en eftermenu, hvor man kan prøve igen