

Game design Tower Defense 2D

Game description

Target market: / doelgroep

De doelgroep is kinderen tot 12 jaar.

Die het leuk vinden om een lief monster te spelen.

Art en video

Asset pipeline: / alle user story's

Als player wil ik pick-ups zodat ik de puzzel kan voltooien en het level halen

Als player wil ik movement zodat ik het einde van het level bereik

Als enemy wil ik schieten zodat ik de player kan verhinderen het eind te bereiken

Als player wil ik een start en finish zodat ik een duidelijk start en eind heb

Production schedule

Planning: / on scrum board

De link naar het scrum board: <https://trello.com/b/sqmABgT5/scrumboard>

Technical specs

Code versioning: / een link naar GitHub

https://github.com/Kickerino/AIM2D_TowerDefense

Code objects: / classes in kaart brengen class diagram

Class diagram

