



## Examinationsuppgift 1: Asteroid

I den här versionen av Asteroid skapas asteroider över tid på spelytan. Asteroiderna ska åka ut mot skärmkanten i slumpad riktning efter att de har skapats. Det är spelarens uppgift att skjuta sönder asteroiderna innan de lämnar spelytan. För varje sönderskjuten asteroid får spelaren poäng som visas tillsammans med spelets namn i fönstrets titel.

### Spelet skall innehålla följande (grundkrav):

Det ska finnas minst en klass i projektet förutom de som skapas automatiskt från början. Spelet ska vara spelbart och kunna styras med hjälp av mus och tangentbord.

### Exempel på funktionalitet (ca poäng):

- Minst två asteroider ska existera vid start (2p)
- Slumpad position på asteroid (2p)
- När asteroiderna skjuts sönder delas dem (4p)
- När en asteroid träffas syns en explosion (3p)
- Asteroider kan krocka med varandra (4p)
- HUD (2p)
- Liv-system (2p)
- Vinst/förlust (3p)
- Omstart (3p)

### Exempel på bra kodstruktur

Stor vikt kommer att läggas på hur koden är strukturerad.

- Namngivning (1p)
- Läsbarhet (1p)
- Klassindelning (1p)
- Blockstorlek (1p)
- Konsekvent (1p)

### Betygsskala:

E: Grundkrav

D: Grundkrav + 5p

C: Grundkrav + 10p

B: Grundkrav + 16p, varav 3p kodstruktur

A: Grundkrav + 22p, varav 5p kodstruktur

Fråga din lärare om du är osäker på vad som ger poäng och hur mycket poäng man får, innan du börjar implementera ny funktionalitet.

Man ska kunna motivera tänkt betyg för en lärare!

För att betyget skall registreras krävs att du lägger upp ditt projekt på it's learning **före** deadline (se it's learning) samt att du gjort avslutningsenkäten. Annars tilldelas ett nytt projekt som skall göras på egen hand utanför labbtid.

Lycka till!

/Lärarna 😊