Vi har lavet en kopi af dr. Mario, hvilket er et spil der minder meget om tetris men er lidt simplere, vi kalder spillet dr. Amigo. Det er skrevet i C# og bruger wpf (Windows Presentation Foundation) til at lave grafik.

Spillet har et loop der kører 2 gange i sekundet som sørger for at pillen man rykker på falder ned og styrrer også animationer på amigo.

Der er også et KeyDown event der kører hver gang man trykker på en knap, og gør så noget forskelligt alt efter hvilken knap man trykker på.

Spillet er bygget op af en abstract klasse til hver brik, og to forskellige klasser der implementere den abstract klasse (pillestykker og viruser), Der er så også en pille klasse der er bygget op af 2 pillestykker, til sidst er der bræt klassen, som er et dictionary der tager en vector som key og en brik som value, så den fungere cirka som en 2d-array men er bare lidt lettere at arbejde med.

Som sagt før er der animationer og grafik med png filer, og også lyd med wav filer.

Kristoffer har stået for at lave grafikken, lyde og musik til programmet, Menuer samt med indstillinger og high score systemet

Lucas har stået for metoden der skal finde rækker af 4 eller flere brikker af samme farve, som så fjerner dem og udregner hvor mange point man får for dem.

Kenneth har stået for klasse strukturen integrering af grafik, bruger input/gameloop og bevægelse af piller.