

# Projektspecifikation Plattformsspel

**Rolf Lifvergren**  
rolli107@student.liu.se

**Magnus Johansson**  
magjo722@student.liu.se

20 maj 2013

# 1 Projektplanering

Detta projekt går ut på att utveckla ett 2D-plattformsspel där spelaren ska hoppa, skjuta, undvika fiender och samla power-ups för att rädda världen (vilket man gör genom att besegra en mäktig boss).

## 1.1 Spelhistoria

Spelet är ett klassiskt 2D-plattformsspel där spelaren styr en karaktär som kan röra sig i en värld genom att springa och hoppa. I världen finns fiender och andra hinder (t.ex. spikar eller avgrunder) som måste undvikas eller besegras med hjälp av olika vapen. För att klara spelet måste en boss, som är den svåraste fienden i spelet, besegras.

Varje gång spelaren blir skadad så tappar denne hitpoints. När spelarens hitpoints tagit slut dör karaktären och spelaren förlorar ett liv. När livet tagit slut har spelaren förlorat och måste börja om.

## 1.2 Utvecklingsmetodik

Det är tänkt att vi ska dela upp kodandet lika mellan oss (vilka delar specificeras senare) så att arbetet kan färdigställas snabbare. Vi har tänkt att använda oss av Git för versionshantering, till exempel med Astmatix som central server (vilket borde lösa problemet med att koden ska vara tillgänglig även om en gruppmedlem är sjuk eller borta). Vi kommunicerar med varandra via sms, mejl och Skype samt muntligt.

I första hand har vi tänkt att jobba under normal skoltid, dvs 8-17 på vardagar, men kommer även att arbeta på kvällar och helger i de fall tiden inte räcker till på dagarna. Att sitta tillsammans så ofta som möjligt när vi arbetar är önskvärt för att effektivt kunna dela idéer och samarbeta.

Vi räknar med att lägga 160 timmar totalt, vilket motsvarar de 3hp som projektet är på. Det betyder att vi ska jobba 80h/person, vilket i snitt blir 2,2 h/dag om vi jobbar 6 dagar i veckan.

## 1.3 Grov tidplan

I vår kravlista ses i vilken ordning vi tänker göra saker. Målsättningen är att krav av prioritet 1 skall göras direkt och prioritet 2 innan halvtidsmötet. Högre ordningens krav kommer efter halvtidsmötet.

Se kapitel 1.2 för preliminär tidsplan.