

Space Shooter

(Preprogramming design sheet)

Design direction: Geometry Wars

Gameplay

Överlevnadsfokuserat, undvik / döda fiender för att komma vidare.
Spelet tar plats i ett rum där svårighetsnivån ökar gradvis över tid.

Fiender

Sak som jagar spelaren
Sak som flyter runt slumpmässigt
Sak som skjuter

Movement

movement med wasd och siktar mot musen (ex geometry wars)

Programmeringsdesign

Klasser:

GameManager(överklass som hanterar resten av klasserna)

CollisionDetection (kod för att hantera alla olika collisions)

Spelare (position...)

Fiende (subklasser av fiende)

Bullet (subklasser av bullet om vi vill ha det)

InputManager (håller "state" av spelaren, vart hen vill röra sig)

(Item class och subklasser till det för eventuell powerups)

weight för att bestämma kostnad för monster och ge en "resource limit" för hur många monster kan spawna. sedan göra en random 0-100 där 0-20 är weenies 99 är en boss typ.

Work flow

0:

GameManager

1:

spelare

fiende

input

2:

bullet

collision

3:

GameManager, event, regler

4(extra):

gamestate

fiendetyper

powerups