Leatherman Lars

Gemaakt door: Timo Kloks & Mark Ogink

Inhoudsopgave

[Beschrijving 3](#_Toc510014186)

[Wereld 3](#_Toc510014187)

[Perspectief 3](#_Toc510014188)

[Acties 3](#_Toc510014189)

[Objecten 3](#_Toc510014190)

[Start en einde 3](#_Toc510014191)

[Overige elementen 4](#_Toc510014192)

[Realisatie 4](#_Toc510014193)

[Schermontwerpen 5](#_Toc510014194)

[Viewport 1 5](#_Toc510014195)

[Viewport 2 5](#_Toc510014196)

# Beschrijving

## Wereld

Het spel speelt zich af in de woestijn. Daarom zie je op de achtergrond zandduinen en grote rotsen. Ook passen de objecten in het thema van de woestijn. Er zijn cactussen, slangen en touwen.

## Perspectief

Het perspectief van het spel is tweedimensionaal. Je kijkt als het ware van de zijkant naar de wereld.

## Acties

De speler kan de hoofdpersonage besturen met toetsenbord. Hieronder staan de knoppen met de bijbehorende functies:

* Pijl naar links: Speler beweegt naar links
* Pijl naar rechts: Speler beweegt naar rechts
* Pijl omhoog: Speler springt omhoog. Als de speler zich op een touw bevindt hijst hij zichzelf omhoog
* Pijl omlaag: Speler hijst zichzelf omlaag wanneer hij zich op een touw bevindt, wanneer de speler op een platform staat laat hij zich van een platform naar beneden vallen
* Spatie: Schieten

## Objecten

De volgende objecten zitten in het spel verwerkt.

* LeathermanLars
* Player
* Cactus
* Slang
* SlangSpawner
* Kogel
* Eindpunt
* Touw
* Vloer
* Platform

In LeathermanLars staat de main en wordt de wereld geïnitialiseerd met gebruik van de GameEngine. Player is de klasse voor de speler; Leatherman Lars. Cactus en Slang, waarbij de cactus statisch is en de slang kan bewegen. Deze klassen komen voort uit de superklasse Vijand. De klasse SlangSpawner zorgt ervoor dat er na een bepaalde tijd weer een nieuwe slang komt als Lars er een heeft doodgeschoten. De klasse Kogel is een bewegend object dat kan worden afgevuurd door Lars. Kogels kunnen slangen doden, maar hebben geen invloed op cactussen. Het object Eindpunt is de waterput die helemaal bovenaan staat. Het spel is afgelopen als de Player deze heeft bereikt. De klasse Touw is het touw waarmee Lars zichzelf omhoog kan hijsen. De klassen Vloer en Platform komen voort uit de superklasse Ondergrond; hier kan Lars op staan. De vloer is ondoordringbaar vanaf de onderkant en bovenkant voor de Player. Waar het platform doordringbaar is.

## Start en einde

De speler begint bij viewport een, en zal zich omhoogwerken naar viewport 2. Om zo uiteindelijk bij de finish aan te komen: De waterput.

## Overige elementen

De klasse TextObject zorgt voor de tijd die bovenaan staat. Als Lars het eindpunt niet heeft bereikt voor een bepaalde tijd, is het game over.

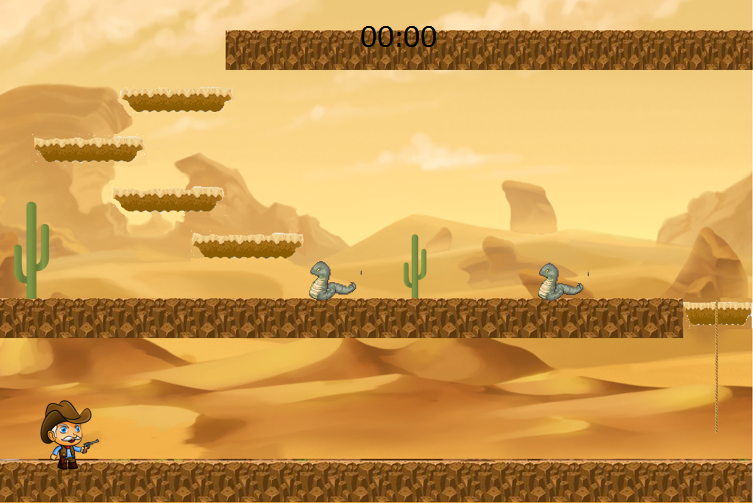
## Realisatie

Alles wat hierboven is beschreven moet worden gerealiseerd in Leatherman Lars. Optionele toevoegingen zouden kunnen zijn:

* Levens: Als Lars tegen een vijand aanloopt gaat er een leven af. Er zijn in totaal 3 levens.
* Highscore: Als het spel is gewonnen komt er een tijd te staan van hoelang de speler erover deed. De tijden worden opgeslagen en in een lijst weergegeven van de snelste tijd naar de langzaamste tijd
* Meerdere levels
* Hoofdmenu
* Meldingen voor het voltooien van een leven, en het doodgaan van de speler

# Schermontwerpen

## Viewport 1



## Viewport 2

