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. Hier wordt ook het aantal levens van Lars in opgenomen. Lars begint met 3 levens. Ook lopen er vijanden rond met de klassen Cactus en Slang, waarbij de cactus statisch is en de slang kan bewegen. Deze klassen komen voort uit de superklasse Vijand.

Er zijn een aantal verschillendes soorten cactussen. Grote en kleine cactusen. Binnen de grote cactussen is er een cactus die, mits je ertegen aanloopt 2 levenspunten schade doet aan Lars. Ook is er een grote exploderende cactus. Als Lars te dicht in de buurt komt zal de cactus exploderen en 1 levenspunt schade doen aan Lars. Bij de kleine cactussen is er een cactus die 1 schade doet aan Lars. Daarnaast zijn er ook twee soorten cactussen die zullen exploderen als Lars in de buurt komt. De ene zal een levenspunt laten verschijnen, en de andere zal een slang laten “spawnen”.

De klasse SlangSpawner zorgt ervoor dat er ergens een slang in de wereld wordt geplaatst. Dit gebeurt aan het begin van het spel, maar ook wanneer Lars een slang heeft doodgeschoten zal er na verloop van tijd een nieuwe slang worden gespawned. 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.

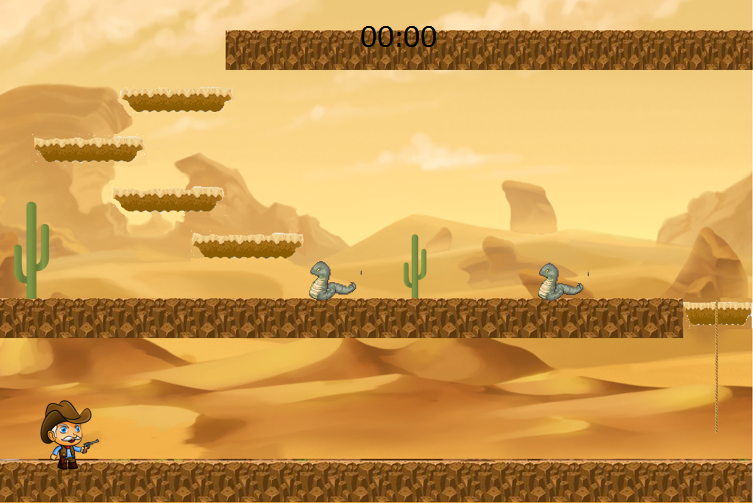
## Realisatie

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

* 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

