# Tekniske krav

Jeg har tænkt mig at lave spillet Space Invaders ved hjælp af programmeringssproget Python, fordi det er et meget udbredt programmeringssprog, og der er lavet en masse biblioteker til Python. Derefter skal jeg importere en game-engine ind i mit program, så jeg kan få fremvist spillet og fået lavet de diverse objekter på spillepladen.

* Spillet skal laves via programmeringssprog Python.
* Spillet skal laves ved hjælp af python biblioteket pygame, som skal fungere som game-engine.

# Performancekrav

Siden det er et computerspil, så skal der ikke være nogen form for lag eller særlig meget delay, fordi det ville være frustrerende for brugeren. Det ville f.eks. være træls hvis man trykkede i god tid for at undvige et skud, og der så var delay fra når man trykker til der sker noget, hvis det så resulterer i at man dør.

* Ikke særlig meget delay.
* Ikke noget lag.

# Æstetiske krav

Designet skal forestille en spiller, som skal skyde nogle tomater ned. Tomaterne skal fremstå som den traditionelle rumskibsfjende i det originale Space Invaders.

* Fjender der forestiller tomater.

# Funktionelle krav

I spillet skal brugeren kunne bevæge sig til siderne for at undvige fjendernes skud. Derudover skal brugeren også kunne skyde igen, så brugeren kan ødelægger fjenderne for at vinde runden.

* Bevægelse til siderne.
* Skyde funktion.