**Computer Teknologi**

Afsluttende projekt på H1

**Projekt definition:**

* **Hvad vil jeg lave:**

Jeg vil gerne lave en form for eventyr spil, hvor der indgår en del objektorienteret programmering

* **Hvilke fag indgår og hvordan:**

Fagene er grundlæggende programmering og objektorienteret programmering.

Jeg vil gerne lave spillet i C# siden det er noget jeg er god til og gerne vil lave en god opgave ud af det.

Objektorienteret programmering er noget jeg ikke følte mig særlig god med, så derfor vil jeg gerne have det øvet, så det er på plads. Jeg vil også kunne bruge det til at lave f.eks. fjender, venlige npc’er, items og point of interest(POI).

* **Hvad skal der til for at det er en succes**

Programmet skal kunne køre uden problemer f.eks. ingen crash.

Man skal kunne finde nye fjender. Dem skal man kunne slås imod. De kan både angribe, blokere angreb fra spilleren og løbe væk, hvis de ikke tror de kan vinde (meget lille chance for at ske siden de fleste fjender vil være aggressive.)   
Man skal have mulighed for at finde items. De items kan være våben, som kan gøre skade på fjender. Rustning, som gør at man kan modstå en del af skaden som fjenderne kommer med. Mad, som kan helbrede en hvis man har brug for det. Og en skattekiste, som kan indeholde penge som man kan bruge på at købe ting fra venlige npc’er eller fra butikker i nogle POIs. Det skal også være muligt at bytte dem ud, hvis det er bedre end det man har.

Man skal også kunne finde venlige npc’er. De kan enten starte en samtaler eller spørge om man vil købe nogle af de items de har, for de penge man kan finde.  
Hvis man finder en POI skal den kunne indeholde en eller flere butikker og beboere. Ind i mellem vil der være en fjende der er i gang med at smadre eller stjæle fra den POI.

Vil også prøve at lave et level system, hvor det er muligt at få XP efter at have besejret en fjende eller snakke med en venlig npc.

* **Hvor langt når jeg inden slutningen af mandag**

Jeg vil gerne nå at få lavet den grundlæggende kode, som at starte spillet, hvilken vej man kan gå og mulighed for at møde en npc, som det første. Det kommer så til at være placeholders lige til at starte med, f.eks. ”friendly npc” og ikke et eller andet kompleks navn.