**Project uge H1: Programmør**

**Hvad vil min opgave gå ud på:**

Jeg har tænkt mig og lave et tekst baseret spil, hvor man vil blive sat mod fjender som prøver at slå en ihjel, men der skal også være noget andet indhold, såsom butikker du kan komme forbi og købe ting, venlige samaritanere som giver dig en hjælpende hånd. Der kommer til at gå meget matematik i det, for eksempel for at komme frem til hvor meget liv(health) du har efter du leveler up osv.

**Udregnings eksempler til forskellige funktioner i spillet:**

Player BASE damage: (Default\_Player\_Damage \* Player\_Level) / Balance\_Damage\_Amount

Player level up buffs: PlayerHp = Current\_Player\_Hp \* (Player\_Level \* Hp\_Level\_Up\_Buff)

PlayerDmg = Current\_Player\_Dmg \* (Player\_Level \* Dmg\_Level\_Up\_Buff)

Enemy damage: (Default\_Enemy\_Damage \* Player\_Level) / Balance\_Damage\_Amount

Enemy health: (Default\_Enemy\_Hp \* Player\_Level) / Balance\_Damage\_Amount

**Hvilke fag indgår i min opgave og hvordan indgår de:**

1. Objektorienteret programmering, som vil blive brugt til at lave klasser til de forskellige ting i spillet, såsom ”Level up, Dmg amount, Healing amount, Armor amount” osv.

**Hvad skal det til, for at dit projekt er en succes:**

1. Spillet skal være balanceret, det nytter ikke noget at man bare ”one shotter” alle sine fjender, og de skal selvfølgelig heller ikke bare springe dig i luften.
2. Der skal være flere valgmuligheder for mere end bare ”ATTACK,” såsom bruge en spell som kan gøre en stærkere i en vis tid, men det så vil koste en runde og bruger. Det er mest for at man ikke løber ind i at det bliver kedeligt, fordi du bare skriver ”ATTACK,” men så der kan gå lidt strategi ind i det.
3. Der skal være en form for belønning i spillet når du klare visse ting såsom slår en fjende ihjel eller leveler up.