Arbeidsplan

# Kravspesifikasjon

## Beskrivelse

Vi har fått en oppgave med selv valgt emne, vi har valgt å lage et spill der man styrer et romskip. Målet i spillet er å gjennomføre forskjellige oppgaver for å få høyest mulig poengsum.

Spillet skal bestå av en introduksjon skjerm der de blir konfrontert med en meny med diverse valg. Etter brukeren trykker på «Play» kommer man in i en sand-boks verden der han/henne får presentert et oppdrag som han/henne skal utføre. Ved utførelse får spilleren et nytt oppdrag, dette vil fortsette til spilleren taper. Da vil de bli ledet til en High score skjerm som viser topp-poeng og gir spilleren en rangering.

## Hensikt

Målet med oppgaven er også å oppfylle så mange av karakterkravene som mulig. Vi har bestemt oss for at et spill kan oppfylle alle kravene på god måte.

Vi ønsker å appellere til de fleste mennesker som er interessert/nysgjerrige i spill, uten stor nødvendighet for systemkrav (det eneste som trengs er flash).

## Sentrale ord og utrykk

### Sand-boks

En type innhold fordeling innen spill, der mye av innholdet er tilgjengelig i en tidlig fase, og spilleren skal selv bestemme hvor han/henne utforsker først.

### Flash Professional

Et program laget av Adobe for animasjon og programutvikling på nett- og skrivebordsplattform.

### Git /GitHub

Er et versjonskontrollsystem som gjør samarbeid mellom programører lettere og mer oversiktlig.

### Tidsbruk

Tidsbruk står ved siden av navnet til funksjonen i «arbeidsoppgaver».

### Photoshop

Et program laget av Adobe for å lage og/eller redigere bilder.

# Systemdesign

Vi skal bruke XML filer til å lagre informasjon om de fleste objektene i spillet, de vil bli dynamisk lastet inn når spillet starter, XML filene vil også peke til grafikk filer som inneholder det visuelle utseende på mange objekter.

Planen er at alle spill objekter skal kommunisere enkelt ved bruk av et felles arv, ved standardisering kan alle objektene som trenger det bruke blant annet kollisjon.

# Arbeidsoppgave

Grønn – Ferdig.

Oransje – Hvis noe innenfor «Hva?» er oransje, betyr det at den er påbegynt. Er noe innenfor «Hvem?» oransje, er personen endret.

Rød – Fjernet i forhold til Arbeidsplan 1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hva?** | **Hvem?** | **Antall tid i Timer** |
| ***Oppstart*** |  |  |
| Planlegging | Odin, Jonas | 2 |
| XML laster | Jonas | 1< |
| Introskjerm | Jonas | 1< |
| ***Spill Funksjoner*** |  |  |
| Skip – farge | Odin | 1< |
| Skip – bevegelse | Odin | 1-2 |
| Skip – helse | Odin | 1< |
| Skip – våpenfeste | Odin | 1< |
| Objektiver – Transport | Odin | v |
| Objektiver – Ødelegg | Odin | v |
| A.I. | Odin | 2 |
| Våpen | Odin | 1-2 |
| Verden generering | Kommentar: Fiender, butikker og romstasjoner | 1 |
| Butikk | Jonas | 4-5 |
| Valuta/Poeng (non-droppable) | Jonas | 1-2 |
| ***Grafikk*** |  |  |
| Brukergrensesnitt (mangler valuta) | Jonas | 1-2 |
| Skip | Odin, Jonas | ? |
| Våpen | Odin, Jonas | 1-2 |
| Romstasjoner | Odin, Jonas | 1< |
| Asteroider | ? | 1< |
| Valuta/Poeng | Jonas | 1< |
| Bakgrunn – Planeter | Jonas | 1< |
| Bakgrunn – Sol | Jonas | 1< |
| Bakgrunn – Stjerner | Jonas | 1< |
| Visere - grafikk | Jonas |  |
| ***Ekstra*** |  |  |
| Topp-poeng | Jonas | 1< |
| Musikk-tjener | Jonas | 1< |
| ***Til vurdering*** |  |  |
| Mini-Kart (Blir til Visere») | ? | ? |
| Bensin | ? | ? |
| Modulære våpen | Odin | - |
| Avansert treff-boks | ? | ? |
| Visere | Odin | Kommentar: Viser mål og fiender |

# Artwork remaining:

## Weapons:

Rocket shooter + Bomb launcher(?)

Laser rifle

Rifle

## Misc.:

A space station

Spacergy icon – blue gradient thing ?