

# **Házifeladat specifikáció**

Szórakoztató elektronikai eszközök programozása

**Nemes Attila**

**B6RYIK**

**2023.03.25**

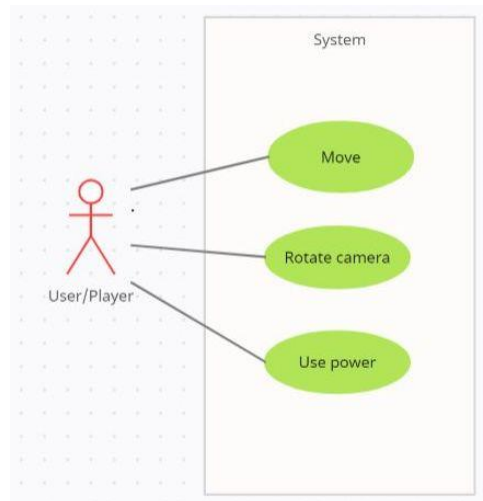
## Koncepció:

A játékosnak egy labdával kell a sziklán rajta maradnia, és közben az ellenfeleket le kell lökni róla. Az ellenfelek hullámokban jönnek és minden egyes hullám során egy powerup is megjelenik, melyet csak a játékos tud felvenni és segíti őt az ellenfelek legyőzésében. A hullámonként egyre nehezebb lesz a játék.

Több fajta ellenfél (nehéz, gyors, normális) és powerup van a játékban. A megjelenésük a véletlenül múlik. 5 szintenként van egy speciális kör, mely során speciális ellenfelek is vannak.

## Use-case lista

- move: a player tud mozogni a pályán
- rotate camera: a player tudja változtatni a kamera pozícióját
- use powerup: a player tudja használni a powerup-ot, miután felvette



1. ábra Use-case diagram

## User -Story-k:

Neve	Mozgás
Aktor	Player
Leírás	A player bizonyos billentyűk lenyomásával előre és hátra tud haladni a pályán.
Főesemény	<ul style="list-style-type: none"><li>• „w” lenyomására a player előre fele halad a pályán</li><li>• „s” lenyomására a player hátra fele halad a pályán</li></ul>

Neve	Képernyő forgatás
Aktor	Player
Leírás	A player bizonyos billentyűk lenyomásával tudja változtatni a játék nézetét
Főesemény	<ul style="list-style-type: none"><li>• „a” lenyomására a player balra mozgatja a kamerát egy kör mentén</li><li>• „d” lenyomására a player jobbra forgatja a kamerát egy kör mentén</li></ul>

Neve	Powerup használata
Aktor	Player
Leírás	A player vagy billentyű lenyomásával vagy ellenféllel való találkozással aktiválhatja a legutóbb felvett powerup-ot
Főesemény	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A „space” lenyomásával aktiválhatja a powerup-ot a player</li><li>2. Ellenféllel való ütközéssel aktiválhatja a powerup-ot a player</li></ol>
Mellékesemény	<ol style="list-style-type: none"><li>1.<ol style="list-style-type: none"><li>a) a player labdája felugrik majd ahogy leesik el- és felfele löki az ellenfeleket</li><li>b) a player labdája kilő kis labdákat, melyek az ellenfelet eltalálva az ütközés pontjától löki elfele.</li></ol></li><li>2.<ol style="list-style-type: none"><li>a) a player labdája, amikor neki ütközik az ellenfélnek, akkor erősebben löki el magától</li></ol></li></ol>