**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 öt az ellenfelek legyőzésében. A hullámonként egyre nehezebb lesz a játék.

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

A képen diagram látható

Automatikusan generált leírásUse-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

User -Story-k:

1. ábra Use-case diagram

|  |  |
| --- | --- |
| Neve | Mozgás |
| Aktor | Player |
| Leírás | A player bizonyos billentyűk lenyomásával előre és hátra tud haladni a pályán. |
| Főesemény | * „w” lenyomására a player előre fele halad a pályán * „s” lenyomására a player hátra fele halad a pályán |

|  |  |
| --- | --- |
| Neve | Képernyő forgatás |
| Aktor | Player |
| Leírás | A player bizonyos billentyűk lenyomásával tudja változtatni a játék nézetét |
| Főesemény | * „a” lenyomására a player balra mozgatja a kamerát egy kör mentén * „d” lenyomására a player jobbra forgatja a kamerát egy kör mentén |

|  |  |
| --- | --- |
| Neve | Powerup használata |
| Aktor | Player |
| Leírás | A player vagy billentyű lenyomásával vagy ellenféllel való találkozással aktiválhatja a legutóbb felvett powerup-ot |
| Főesemény | 1. A „space” lenyomásával aktíválhatja a powerup-ot a player 2. Ellenféllel való ütközéssel aktíválhatja a powerup-ot a player |
| Mellékesemény | 1.   1. a player labdája felugrik majd ahogy leesik el- és felfele löki az ellenfeleket 2. a player labdája kilő kis labdákat, melyek az ellenfelet eltalálva az ütközés pontjától löki elfele.   2.   1. a player labdája, amikor neki ütközik az ellenfélnek, akkor erősebben löki el magától |