

## MVP-FlappyBird-CS

Dette er Kristoffer sitt forslag på hvordan vi logisk skal dele opp prosjektet. Siden vi bruker **SPR**(Single Page Responsibility )Jeg velger å dele det opp i 3 hoveddeler, der vi har **Sprite**, **Obstacle** og **Start-slutt skjerm**.

### Program:

Overordnet skjerm som viser hvilken skjerm som skal vises

- Game
- Vise start skjerm,
- Vise slutt skjerm,

### Game:

Hjernen i spillet,

- Kollisjons logikk,
- Poengsum logikk,
- Koordinere all logikk,
- Håndtere spillets tilstand,
- Tildele Poeng ( poeng logikk).

### Bakgrunnen:

I dette forslaget har **Bakgrunnen** ansvaret til å vise det visuelle i GUI:

- All farge logikk for bakgrunn

### Sprite

Siden fuglen er en komponent i applikasjonen som viser vertikale bevegelser . Så har den bare ansvar for animasjonen av fuglen.

Komponentet er ansvarlig for:

- Bevegelses logikk,
- Den vertikale animasjonen.

## **Score :**

Et eget poengsum komponent

Ansvar:

- Vise poeng summen.

## **Hinder:**

Siden Hinderet er en komponent som forflytter seg horisontalt og er en del av bakgrunnen.

Answaret for komponenten er å:

- Visning av hinderet,
- Horisontal / vertikale bevegeslogikken og posisjon.

## **Start-slutt skjerm:**

Det er en komponent av spillet, som viser startskjermen og avslutnings skjermen.

Answaret for komponenten er å:

- Visuell skjerm for start.
- Vise status, som poengsum ved avslutning og håndtere knappe logikk.

## **Utils:**

Dette er et " misc komponent, som inneholder forskjellige funksjoner siden det er et rote system, har ikke noen ansvar men har hjelpe metoder for applikasjonen.