

PoP

Ugeopgave 1

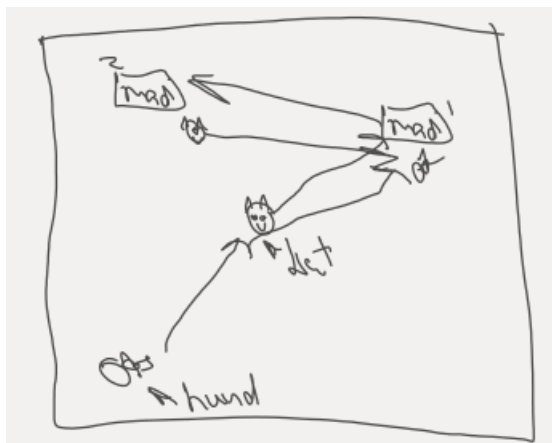
BEATE BERENDT SØEGAARD
MATHIAS LARSEN
SIMON ROTENDAHL

Datalogi


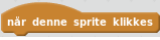
8. september 2016

1.1: Et Dybfølt Program (DupiDupi) af AMG

Vi følte dyb i vores hjerter at vi skulle skabe et program, hvori en kat skulle kunne løbe rundt og spise kager. Dertil skulle der også være en hund inkluderet, som ville blive spist til sidst af katten.



Figur 1: Skitse af vores ide

For at få vores program til, at virke måtte vi dog bruge  istedet for . Det blev vi nødsaget til, da alle figure skulle *starte* samtidigt. Skærbilleder af Dupi Dupi,



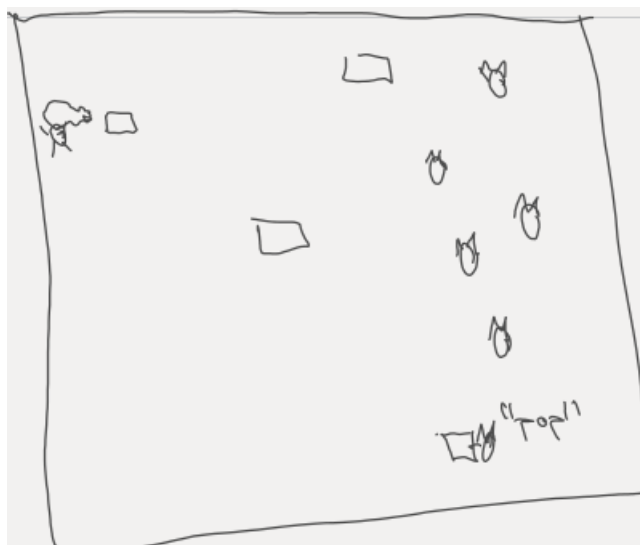
Figur 2: skærbillede 0



Figur 3: skærbillede 1

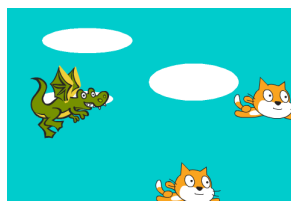
1.2: Popping Cats af AMG

Spillet er inspireret af *Space Invaders*. Idéen med spillet er, at du spiller en drage som skyder efter kattene, der kommer ind fra siden, hvor en dødsanimation dukker op når en kat er ramt. Spilleren taber hvis dragen bliver ramt/rammer en af kattene. Spilleren vinder for så vidt ikke, men får derimod to score. En for tid for overlevelse og en for hvor mange katte der er blevet ”poppet”.



Figur 4: Skitse af vores gameplay

Skærbilleder af Popping Cats,



Figur 5: skærbillede 2

Der er en fejl i spillet. Når du rammer bunden af en kat bliver skudet ikke ødelagt, men fortsætter ind i den næste kat. Fejlen opstår enten på grund af forskellen i de to figurer er forskellige størrelser, eller at skudet ikke når at registrerer at den bliver ramt af katten.



Figur 6: skærbillede 3