

Kravspecifikation

Projekt TDDE10

Gruppmedlemmar:

Fabian Widlund, fabwi080

Philip Wissinger, phiwi897

Vi tänker skapa ett spel i stil med Space Invaders. Spelet kommer bestå av en meny där man kan välja mellan att gå till "Play" där man får välja mellan bana 1 och 2. I menyn finns även en audio knapp där man kan välja att mute:a eller justera volymen. Det finns också en hjälp-knapp som visar instruktioner och kontroller samt en highscore-knapp som visar en lista på de 5 bästa resultaten för respektive bana. I menyn navigerar man med musen, men när man startat spelet styr man (vänster - höger) med ←→, och man skjuter med spacebar. Under spelets gång skall man också kunna trycka på esc för att få upp menyn där man nu också kan trycka exit.

I spelet skall det finnas monster och hinder framför spelarens skepp. Om man skjuter ett monster dör det och man får poäng. Monstrena rör sig åt sidan fram och tillbaka och de olika varianterna av monster ger olika poäng. De "svårare" monstrena skjuter sina projektiler mycket snabbare, och boss-monstret skjuter snabbare och flera projektiler i olika riktningar. Om man dödar alla monster på en bana så avslutas spelet, det finns alltså ett "tak" på highscore, tanken här är att åtminstone bana 2 ska vara så pass svår att man inte kommer vara nära att kunna klara den.

Vi tänker oss ungefär att spelet skulle kunna se ut såhär:

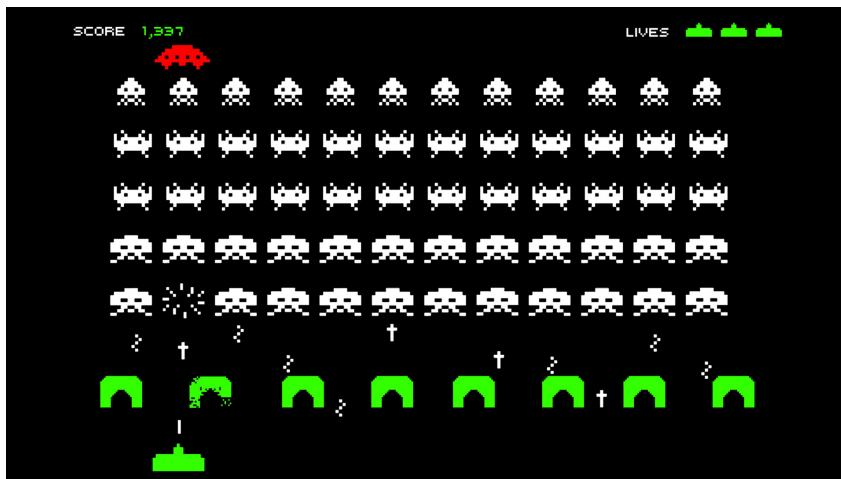


Bild från Google

- **Kravlista**

Krav	Beskrivning	Prioritet
1	Projektet skall bestå av ett 1-spelarspel med grafiskt gränssnitt.	1
2	Gränssnittet skall styras med tangentbord och mus. Musen kommer att användas för att navigera i menyläget och tangentbordet för att styra rymdskeppet och skjutfunktion i spelläget.	1
3	Spelet skall ha en "meny", med några alternativ (t.ex. "New Game", "Highscore" och "Exit").	1
4	Spelet skall åtminstone ha två "banor". Ena banan skall vara lite enklare att ta sig igenom, medans den andra skall vara nästintill omöjlig att ta sig igenom.	1
5	Spelet skall även ha minst två stycken olika typer av "fiender", dessa ska va olika svåra (ex. olika projektiler) och det ska ge olika mycket poäng. De ska även ha olika utseenden.	1
6	Det skall även finnas minst två stycken olika typer av "power-ups". Dessa "power-ups" skulle kunna vara att man rör sig snabbare eller skjuter snabbare.	1
7	Spelet skall lagra poäng från tidigare spel i en "highscore" eller liknande. Detta måste lagras på datorns hårddisk. Poängen redovisas löpande och justeras då man dödar ett monster.	1
8	Spelaren skall ha 3 stycken liv.	1
9	Spelaren förlorar ett liv om man blir träffad av monstrens projektiler.	1
10	Spelet skall ha barriärer mellan fienderna och spelfiguren som skyddar spelaren från fiendernas projektiler.	1
11	Spelet skall i sin meny ha en hjälpknapp där man kan få instruktioner i hur spelet går till, samt vilka knappar man ska använda.	1
12	Spelet fortgår tills det att man dödat alla monster på banan eller att man tappat alla sina liv.	1
13	Spelet skall ha ljud, i första hand ljudeffekter, exempelvis då man dödar ett monster eller när man skjuter och i andra hand bakgrundsmusik.	3
14	I slutet på bana 2 skall en sista boss dyka upp där boss-monstret skjuter flera projektiler och är mer uthärdlig.	3
15	Barriärerna mellan spelaren och fienderna ska ha ett eget liv på hur många skott den klarar innan barriären försvinner.	3
16	I spelet skall man kunna justera ljudstyrkan.	3