Ricky Broers , Hidde Woudsma

I1Da-n

Fucntioneel ontwerp

ICA-man

Inhoudsopgave

[Naam van het spel 2](#_Toc509481007)

[Basis spel 2](#_Toc509481008)

[Doel van het spel 2](#_Toc509481009)

[Perspectief 2](#_Toc509481010)

[Objecten 2](#_Toc509481011)

[Docent 2](#_Toc509481012)

[Student 2](#_Toc509481013)

[Rood 2](#_Toc509481014)

[Roze 2](#_Toc509481015)

[Blauw 3](#_Toc509481016)

[Oranje 3](#_Toc509481017)

[Koffie 3](#_Toc509481018)

# Naam van het spel

“ICA-man”

# Basis spel

Het spel wordt gebaseerd op het klassieke spel pac-man.  
<https://nl.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

# Doel van het spel

Je speelt als “Docent” Je beweegt rond in een speelveld terwijl er “Studenten” achter je aan zitten. Als je aangeraakt wordt door een “Studenten” is het game-over voor “Docent”. Je verzamelt punten door te navigeren door het doolhof en “koffie” op te pakken je moet jezelf forceren om op plekken te komen waar je nog niet geweest bent. Ook kun je na het oppakken van een “5.4” het hele spel omdraaien, nu ga jij plotseling achter de “Studenten” aan terwijl zij van jou weg rennen.

# Perspectief

Het perspectief in dit spel is van bovenaf.

# Objecten

## Docent

Het hoofd karakter. Dit is het karakter dat bestuurd zal worden door de speler. Dit karakter kan vrij rond bewegen in 4 richtingen mits er geen muur in de weg zit. Het karakter wordt bestuurd met de pijltjes toetsen op het toetsenbord. Als dit karakter aangeraakt wordt door een “Student” terwijl de “Student” in aanval mode is zal er een game over plaats vinden. Als dit karakter een “Student” aanraakt terwijl de “Student” in vlucht mode is zal dit extra punten opleveren en deze “Student” tijdelijk uitschakelen.

## Student

De tegenstander. Dit karakter zal door het programma aangestuurd worden. Er zullen in totaal 4 studenten zijn met allemaal verschillend gedrag. Dit gedrag zal worden gebaseerd op het gedrag uit het originele spel pac-man. Deze karakters kunnen in 4 verschillende richtingen bewegen mits er geen muur in de weg zit. Als een van deze karakters de “Docent” aanraakt terwijl de “Studenten” in aanval mode zitten zal het resulteren in een game over voor de speler. “Als een van deze karakters wordt geraakt door de “Docent” terwijl de “Studenten” in vlucht mode zitten zal de geraakte “Student” kort uitgeschakeld worden.  
Het gedrag van elke “Student” is als volgt:

### Rood

Rood zal de “Docent” echt achtervolgen. Hiervoor zal gebruik gemaakt worden van een path finding algorithm.

### Roze

Roze probeert voor de “Docent” uit te komen. Hiervoor zal ook gebruik gemaakt worden van een path finding algorithm.

### Blauw

Blauw zal willekeurig bewegen. Elke keer dat blauw bij een kruispunt komt zal er van 4 verschillende richtingen een willekeurig gekozen worden.

### Oranje

Oranje zal hetzelfde gedrag hebben als blauw. Oranje zal willekeurig bewegen. Elke keer dat oranje bij een kruispunt komt zal er van 4 verschillende richtingen een willekeurig gekozen worden.

## Koffie

“Koffie” is de hoofd manier van punten verzamelen. “Koffie” wordt verzameld door er overheen te bewegen. Koffie is te vergelijken met de “bolletjes” uit het originele pac-man spel. “Koffie” zal verspreid zijn over alle paden van het veld. Zodra een “Koffie” opgepakt is komt het ook niet meer terug op het speelveld totdat het spel opnieuw opgestart wordt. Als de speler alle koffie kan verzamelen wint hij.

## 5.4

“5.4” is een speciale power up in het spel. “5.4” Wordt verzameld door er overheen te bewegen. Er zullen op 4 vaste locaties een “5.4” geplaatst worden, wanneer een “5.4” opgepakt is zal deze na een bepaalde tijd weer terug komen op de locatie originele locatie. Wanneer de speler een “5.4” opgepakt heeft, zullen de “Studenten” donker blauw worden en in willekeurige richtingen wegrennen van de “Docent”. Als de “Docent” een “Student” aanraakt terwijl de “Student” donkerblauw is zal dit extra punten opleveren en de “Student” tijdelijk uitschakelen.