

# BirdyGame

Gesällprov av **Fredrick Östlund** 2010 för Internetprogrammering 1

\* Spelet fungerar på följande sätt: Man spelar över nätet; först måste man ange sin port, motståndarens internetadress och port. Därefter måste man acceptera ett spel genom att skicka en förfråga, dvs trycka Play, eller få en förfrågan.

\* Detta är helt enkelt en variabel (en 1:a) som skickas via UDP. Om man ej får 1:an kan man ej spela, och man måste också skicka. Denna "handskakning" behövs för spelaren ska veta att allt är ok. Man kan även se hur man sköter kontrollen med mer genom att trycka på frågetecken, när man ska välja spel.

\* Man spelar som den gula fågeln ("Birdy"), men hos den andra spelaren är man den rosa fågeln ("Red")

\* Hade först tänkt låta spelarna välja, men detta och mycket annat hann jag helt enkelt ej med. Så spelet är väldigt simpelt.

\* Man styr sin fågel med PIL tangenterna och man kan "skjuta" en kula, men bara en i taget.

\* Det finns en del buggar och mycket borde förbättras, musik fattas med mer, men jag hann ej...



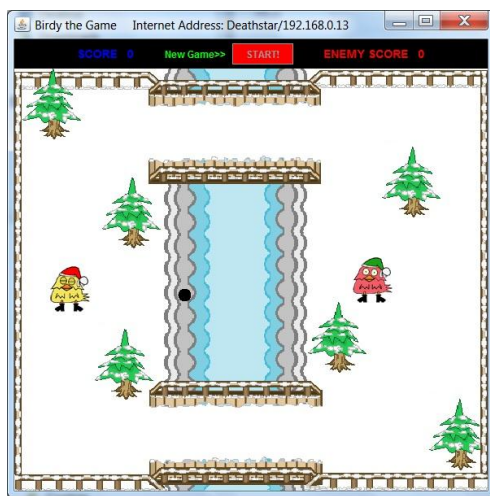
Denna ruta kommer upp när man dubbelklickar på jar-filen.



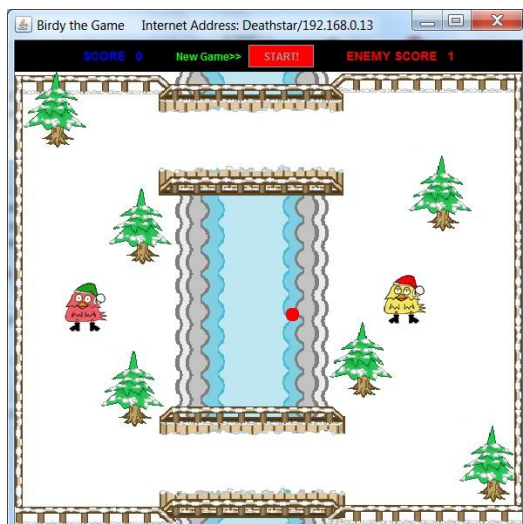
Så här ser startskärmen ut. Man spelar som den gula fågel, den röda är motståndaren. Man startar helt enkelt genom att trycka på PLAY (eller får en förfrågan). Då kan man även välja att se hur man spelar menyn. (som ibland tycks bugga ur spelet, tyvärr..)



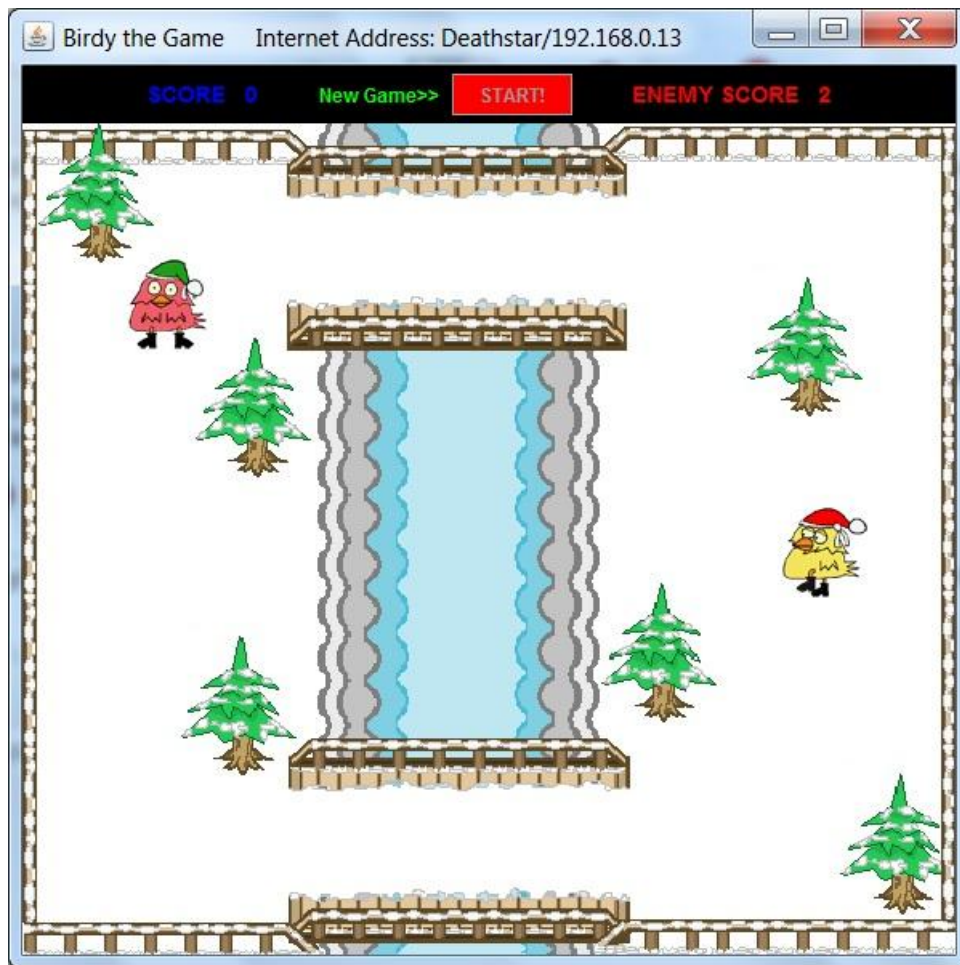
Hur man spelar menyn



Här har spelaren ”skjutit” en kula, som är svart.



För motspelaren är kulan röd.



Fienden, den röda fågeln, leder med 2 poäng...