

Tidsestimater ganges med en faktor 2.8, hvilket giver 77.8 timers arbejde.

User stories

Hver user story er blevet prioriteret, opdelt i tasks og der er blevet givet tidsestimater.

Racerbilen (prioritet 10) (samlet tid: 5 timer)

Der skal være en racerbil, og man skal kunne se hvilken vej pilen peger. Den skal kunne køre realistisk.

Task: Lav controls til bilen. Dette inkluderer at den kan accelerere og dreje

Tid: 2 time 30 min

Task: Lav funktion der returnerer bilens position til at tjekke kollision

Tid: 15 min

Task: Lav en funktion der kan give bilen et speedboost, som support til når power-ups skal udvikles

Tid: 1 time

Task: Inkorporer friktion mellem underlaget, så bilen kan glide på de forskellige underlag, som support til når de forskellige underlags-blokke skal udvikles

Tid: 1 time 15 min

Racerbanen (prioritet 10) (samlet tid: 6 timer)

Racerbanen skal have forskellige elementer, i bund og grund skal man kunne se hvor banen er og hvor det er meningen man skal kunne køre. Den skal yderligere tilfældigt genereres og være tilfældigt ud fra et seed.

Task: Lav system for tilfældig generering.

Time: 5 timer

Task: Lav blokke til den tilfældige generering

Time: 1 Time

Basic UI (prioritet 15) (samlet tid: 1 time)

Basic UI med controls på skærmen

Task: design UI

Tid: 30 min

Task: Tegn UI i programmet

Tid: 30 min

Kollision (prioritet 15) (samlet tid: 4 timer 30 min)

Kollision skal fungere mellem bilen og kanten af banen, forhindringerne, underlaget af banen og eventuelle power-ups.

Task: Lav mulighed for kollisioner mellem bilen og vægge.

Tid: 2 timer

Task: Lav mulighed for kollisioner mellem bilen og eventuelle specielle objekter.

Tid: 30 min

Task: integrer kollisioner med blokke og tilfældig generering

Tid: 1 time & 30 min

Task: Support underlag og andre egenskaber

Tid: 30 min

Pointsystem/tid/progression (prioritet 20) (samlet tid: 4.5 timer)

I de forskellige baner skal tiden tages, så man kan prøve at slå sin egen tid. Der skal være en form for progression, som bedste tid.

Task: At man kan starte en runde og skifte en bane

Tid: 2 timer

Task: Time counter på skærmen

Tid: 30 min

Task: Popup vindue med menuelementer

Tid: 2 timer

Forhindringer (prioritet 20) (samlet tid: 4 timer)

På banen skal der være forhindringer, med kollision som bilen skal undvige.

Task: Tilføj funktionalitet til blokke så der kan være andre forhindringer

Tid: 2 timer

Task: Lav forskellige forhindringer og integrer dem

Tid: 2 timer

Basic cool graphics (prioritet 30) (samlet tid: 1 time)

Bilen, de forskellige forhindringer og baggrunde på banen skal have graphics der gør det nemmere at se hvad det er

Task: Bil graphics

Tid: 15 min

Task: Find premade blocks

Tid: 20 min

Task: Tie sprites to blocks

Tid: 25min

Power-ups/boost (prioritet 30) (samlet tid: 2 timer)

På banen skal der være felter bilen kan køre ind over og få et speed-boost eller en anden lignende power-up.

Task: Design forskellige typer af power ups

Tid: 30 min

Task: Kod og integrer power ups

Tid: 1.5 time

Partikler (prioritet 40) (samlet tid: 1 time 15 min)

Partikler skal inkorporeres i spillet, for at vise for eksempel friktion mellem bilen og underlaget

Task: Integrere particle system i koden

Tid: 30 min

Task: Tilpasse partikler, så de ser godt ud

Tid: 45 min

Lydeffekter (prioritet 40) (Samlet tid: 30min)

Lydeffekter når bilen speeder op, eller drifter. Lydeffekter er lavt prioriteret grundet brugsituationen

Task: Find lydeffekter

Tid: 10 min

Task: Integrer lydeffekter

Tid: 20 min

