Produkt Beskrivelse

**Hvad er produktet?**

Produktet er et spil lavet i Unity2D. Produktet bruger C# som sit primære sprog. Spillet består af flere forskellige komponenter.

Komponent 1 – UI

UI er en stor del af alle spil. Alle spil har noget interaktiv design som spilleren kan bruge. I dette produkt består UI af simple knapper, som har hver sin funktionalitet. Der skal være en knap til 3 menuer: Units, Turrets, og Civilisationer.

Units knappen fører til en indre menu, som viser de nuværende units som kan købes.  
Turrets knappen fører til en indre menu, som viser de nuværende turrets som kan købes.  
Civilisationer knappen fører til en indre menu, som viser de nuværende civilisationer man kan opgradere til.

Der skal er hover tekst på de forskellige units, turrets, og civilisationer som beskriver nogle værdier om det man kan få.

Komponent 2 – Controller

Controlleren er et objekt i scenen, som fungerer meget alla en backend. Controlleren tager imod alle requests fra UI’en. Controlleren validerer alt hvad der sker i spillet, og er mellemleddet mellem DataHandleren og UI’en som spilleren kan se. Controlleren står for at validerer og håndterer dataen der bliver brugt i spillet.

Komponent 3 – DataHandler

DataHandleren ligner meget en form for database. Dette objekt indeholder et script, som holder styr på alt dataen. Dette inkludere hvilke turrets spilleren har, hvilke units han har, hvilke units findes der i spillet, hvilket turrets findes der i spillet osv.

Komponent 4 – EventHandler

EventHandleren er et mini komponent som Controlleren bruger til at tilføje events til spillet. Dette bliver ofte brugt når en spiller opgraderer hans units eller tårne.

**Hvordan virker produktet?**

Spilleren har en base som de skal beskytte mod fjenden. Fjenden har sin egen base, som spilleren skal ødelægge. Vinderen er den, som ødelægger den andens base først.

Spilleren og fjenden kan det præcis samme, så spillet er altså 100% ens for begge sider. Der er ikke noget som spilleren kan, som fjenden ikke kan. Og det samme omvendt.

Spilleren kan købe units, som bliver spawned ved deres base. Disse units vil så begynde at gå imod fjendens base for at ødelægge den.

Hvis spillerens units of fjendens units møder hinanden, begynder de at angribe hinanden. Det handler derfor om, at købe de rigtige units på det rigtige tidspunkt, for at vinde mod din modstander.

Spilleren kan også købe turrets til deres base, som skyder fjendtlige units når de kommer tæt på basen.

Når spilleren har fået nok PassivXP fra at dræbe units eller skade fjendens base, kan de vælge 1 ud af 3 opgraderinger, som hjælper dem til at vinde.

Når spilleren har fået nok CivilisationXP, kan spilleren vælge at 1 ud af 2 muligheder for at opgradere sin civilisation. Hvis spilleren opgraderer sin civilisation, får de adgang til nye units, turrets, og passive opgraderinger. Civilisation opgradering ændrer sig fra civilisation til civilisation.