

Aktivitetsdiagram aflevering

Tine Holm Tinhøj, KEA f23.

- Hvor mange forskellige gode og dårlige ting?

Der er en god ting og en dårlig ting.
Banan er godt og mursten er dårligt.

- Hvordan bevæger tingene sig?

Både bananerne og murstenene kommer ind fra siden og bevæger sig efter klikket fra brugeren hen til aben der sidder i midten af bunden af skærmen. Hvis brugeren ikke klikker på banan eller mursten fortsætter den videre til den modsatte side fra hvor den kom ind og forsvinder ud af skærmen.

- Hvad sker der når man klikker? (lyde, animationer, point, liv...)

Når man klikker på bananen kommer der er nydelseslyd (mmm) og brugeren får 1 point. Hvis brugeren klikker på mursten, kommer der en 'rød X-knap' (minder om den fra X-faktor) lyd og brugeren mister et liv.

- Sker der noget hvis man ikke når at klikke?

Hvis man ikke klikker på hverken banan eller mursten vil objekterne 'flyve' videre til den modsatte side af skærmen og forsvinde uden at man mister liv.

- Hvordan forsvinder ting når man klikker på dem (med hvilken bevægelse/animation)?

De 'flyver' ned til aben, der sidder i midten af bunden af skærmen.

- Hvordan du vil vise tid, point og liv?

Tid = med et timeglas.

Point = en banan med det antal af point over det.

Liv = livet består af 3 abehoveder.

- Hvordan taber og vinder man spillet (hvor mange point/liv)?

Man taber spillet ved at klikke på en mursten 3 gange.

Man taber spillet ved ikke at klikke på nok bananer eller for mange mursten.

Man vinder spillet ved at klikke på 3 eller flere bananer inden de 30 sekunder løber ud eller inden man klikker på 3 mursten.

