|  |
| --- |
| oopd\_  Functioneel Ontwerp |

Umid Alimi | Oscar van der Velde

669174 | 2102038

ITN – 1DA

Mark van Achten

INHOUDSOPGAVE

[1 INLEIDING 3](#_Toc130987033)

[1.1 Moscow 3](#_Toc130987034)

[2 Schermen 4](#_Toc130987035)

[2.1 Beginscherm 4](#_Toc130987036)

[2.2 Scenes/Levels 4](#_Toc130987037)

[3 Spel 5](#_Toc130987038)

[3.1 Algemene features 5](#_Toc130987039)

[3.2 Level 1 moeilijkheid 5](#_Toc130987040)

[3.3 Level 2 moeilijkheid 5](#_Toc130987041)

[3.4 Level 3 moeilijkheid 5](#_Toc130987042)

[4 Eindscherm 6](#_Toc130987043)

# INLEIDING

**‘Kermit Runner’** is een spel waar jij (Kermit) je muppet-vrienden moet redden. Waaronder jouw lieve Miss-Piggy.

## Moscow

|  |  |
| --- | --- |
| Requirement |  |
| Must - 1 | Er moet een timer in zitten. |
| Must - 2 | Er moeten verschillende levels in zitten. |
| Must - 3 | Er moet een beweegbare interactie zijn. |
| Must - 4 | Er moet gebruik gemaakt worden van collisions. |
| Should - 1 | Er zou gebruik gemaakt moeten worden van geluid. |

# Schermen

## Beginscherm

In het beginscherm begin je bij level 1. Zodra je deze hebt gehaald ga je door naar level 2 enzovoort.

De levels worden moeilijker per level. Het doel van elk level is het redden van je Muppet vrienden, die ontvoert zijn door Constantine.

Zodra je op de “Start” knop drukt ga je naar level 1.

Afbeelding met diagram, schematisch

Automatisch gegenereerde beschrijving

## Scenes/Levels

Afbeelding met diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

Dit is een bovenaanzicht.

De rondjes in de schets is een soort mist die er voor zorgt dat je niet het hele speelveld ziet, dat zou het namelijk te makkelijk maken

# Spel

## Algemene features

Wat voor alle levels gelden is:

* Je kan doormiddel van WSAD naar Boven – Onder – Links – Rechts bewegen met kermit.
* Je start met 2 levens
* Er hangt een mist over het doolhof heen, hierdoor kan je niet zomaar de uitgang zien.
* Er zijn hartjes in het spel te vinden waar als je er tegen aanloopt je er een leven bij krijgt.
* In het spel zijn ook giftige paddenstoelen te vinden, als je hier tegen aanloopt gaat er een leven af, zodra je levens op zijn dan moet je het level opnieuw starten.
* Verder liggen er ook door het doolhof klokjes verspreid, als je hier tegen aanloopt dan krijg je 10 seconden extra de tijd. Als je het doolhof niet binnen de gegeven tijd afrondt dan moet je het level opnieuw beginnen.
* Zodra je de deur met de gele gloed vindt moet je er tegen aanlopen om het doolhof te behalen.

Verder verandert er per level een aantal dingen:

## Level 1 moeilijkheid

* In dit level zijn één of twee hartjes te vinden
* In dit level zijn een aantal klokjes te vinden
* In dit level zijn er een aantal gifitige paddeenstoelen

## Level 2 moeilijkheid

* In dit level zijn één of twee hartjes te vinden
* In dit level zijn een aantal klokjes te vinden
* In dit level zijn er meer gifitige paddeenstoelen

## Level 3 moeilijkheid

* In dit level zijn één of twee hartjes te vinden
* In dit level zijn meer klokjes te vinden
* In dit level zijn er veel gifitige paddeenstoelen

# Eindscherm

Zodra je alle 3 de muppets hebt gered is het spel uitgespeeld, dan kom je op het Eindscherm waar je daarna via een knop terug kan naar het beginscherm om daar het spel opnieuw te kunnen spelen.

