*Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos*

**1. Temeljna ideja**    Ideja je kreirati igru u kojoj glavni lik ninja Ryu koji može kretati lijevo-desno, skatati ~~i čučnuti~~, ali nailazi na prepreke i negativce koje mora izbjeći.

2. **Priča**  
    Mladi ninja zvani Ryu Hayabusa je u potrazi za spašavanjem svoje djevojke koju je oteo zli gospodar Ashtar. Treba ~~u zadanom vremenu~~ proći prepreke i boriti se s neprijateljima kako bi spasio svoju djevojku.

3. **Cilj, ciljevi**  
  Cilj igre ~~je u što kraćem vremenu proći prepreke i~~ zaobilaziti ili boriti se s neprijateljima koje šetaju u igri i pobijediti zadnjeg neprijatelja Ashtara.

4. **Logika igre**  
    Ukoliko lik izgubi sve živote ili padne iz svijeta, igrica se vraća na početak. ~~Ukoliko vrijeme istekne, igrica se vraća na početak.~~ Kada lik dođe do kraja razine ~~prije isteka vremena~~, igrica je završena. Ukoliko lik izgubi sve živote igrica će se zaustaviti.

5. **Mehanika**  
 Lik preskače prepreke~~, može penjati po zidovima,~~ te može zaobiči neprijatelje ili boriti se s njima.

6. **Bodovi**  
       Na početku naš lik ima 3 života. Ako ga rani ~~lik~~ neprijatelj, život će se umanjiti za 1. Lik može skupljati dodatke na levelu koje povečavaju živote za 1 ~~ili~~, i 2. Ubijanje neprijatelja i skupljanje dodataka daju pojedine bodove.

7. **Napredovanje**  
    Kada dođe lik do kraja razine, učitava se sljedeča razina.

8. **Okruženje**  
    Grad, planina i jazbina zlog gospodara.

9. **Likovi**  
    Ryu, zeleni sjekać, žuti sjekać, kostur, pauk i Ashtar.

10. **Likovi bez mogućnosti upravljanja**  
     Zeleni sjekać, žuti sjekać, kostur i pauk i Ashtar.

11. **Moguće prikupljanje resursa**  
      Ukoliko igrač skupi plavi napitak, povečava mu se život za jedan. Ukoliko skupi crveni napitak život mu se popuni do kraja. ~~Prelaskom prve razine mijenja se okruženje i neprijatelji na razini.~~

12. **Način kontrole** u igri  
      Tipkovnica, Strelice za kretanje (lijevo, desno, čučanj i skok) i ~~spacebar~~ tipka D za ~~izvaditi mač.~~ bacati projektile.

13. **Kraj igre/simulacije, aplikacije**  
~~Pohranjuje i ispisuje se preostalo vrijeme, te igrica pokreče novu razinu.~~ Pohranjuju se ostatak života lika i pokupljene bodove, te igrica pokreče novu razinu

**Oblikovanje klasa**

1.**Sprite**    Sva svojstva lika, neprijatelja i resusrsa će se sadržati u klasi Sprite

2. **~~Ryu~~** **Ninja**  
    Ryu će nasljediti klasu ~~PlayableCharacter~~ Ninja sa dodanim metodama ~~izvadiMac(), penjiSe(), skupiNapitak()~~ pucaj() i pokupi() .

3. **Neprijatelji**  
  klase neprijatelja nasljeđuju klasu ~~Enemies~~ Neprijatelj. Svaki neprijatelj ~~(osim Ashtara)~~ će imati ista svojstva i metode.

4. **Ashtar**  
    Neprijatelj Ashtar će naslijediti klasu ~~Enemies~~ Ashtar koji će imati posebna metoda i svojstva.

4. **Plavi i crveni napitak**  
    Plavi i crveni napitak će naslijediti klasu ~~Items~~ Potion. No, svaki napitak će imati drugaćije ponašanje. ~~Moguće da ih postavim u crvenom krugu koja lebdi iznad površine pa da ih lik može s mačom udriti kako bi pokupio napitke.~~

5. **Projektil**  
    Projektil će naslijediti klasu Item te će biti oružje koje će glavni lik koristiti.

6. **Prijelaz**  
    Prijelaz će naslijediti klasu Item te će se koristi kao prijelaz iz mape u novu mapu.

**Dijagram klasa**