

Y2- yleissuunnitelma

Henkilötiedot

Labyrinttipeli; Aarni Haapaniemi; 788270; AIT/IT, y2-2020; 24.02.2020

Yleiskuvaus

Vaikeus: tähtään keskivaikeaa tasoa Tähtään tekemään hyvin visuaalisen ja selkeän toteutuksen labyrintille, jossa käyttäjä voi olla kuka tahansa ja joka kuitenkin ymmärtää miten peli toimii. haluaisin antaa käyttäjälle mahdollisimman paljon kustomointi-mahdollisuuksia, joita voi vaihtaa niin paljon kuin haluaa, esim ruudukon kokoa ja labyrintin vaikeustasoa.

Käyttöliittymän luonnos

ohjelma luo NxM ruudokon (jollain tietyllä default- koolla jota käyttäjä voi myöhemmin muuttaa) jossa pelaaja (väritetty ruutu) on keskellä. seuraavaksi ohjelma luo muureja joiden läpi pelaaja ei pääse kulkemaan, ja uloskäynnin jonka pelaajan täytyy löytää. pelaajaa ohjataan WASD:lla tai nuolinäppäimillä.

kaiken olennaisen tulee näkyä ruudulla, esim missä seinät ja pelaaja ovat, miten tietokone löytää reittinsä maaliin, mitä pelaaja voi muuttaa (esim ruudokon kokoa) yms...

Tiedostot ja tiedostoformaatit

pelin käsittelee lähinnä jo valmiiksi annettuja funktioita, jossa käyttäjä voi muuttaa tiettyjä parametreja graafisen käyttöliittymän kautta

Järjestelmätestaussuunnitelma

testaa: voiko pelaaja liikkua? voiko pelaaja liikkua muurien läpi? onko labyrintilla ratkaisua? voiko tiettyjä parametreja muuttaa ja tekevätkö muutoksen sen mitä halutaan? toimiiko kaikki miten sen kuuluisikin toimia?