

## Y2 - Vaakapeli

Charlotta Alén, 528375

Automaatio- ja informaatioteknologia, 2015

9.3.2017

### 1. Yleiskuvaus

Projektin aiheena on vaakapeli, jonka ideana on saada mahdollisimman paljon pisteitä pinoamalla punnuksia ja vaakoja. Vaaka on pelissä puomi, ja punnuksset ovat sitä painavampia, mitä kauempana ne ovat vaa'an keskipisteestä. Punnuksia kasataan vaa'an päälle siten, että vaaka pysyy mahdollisimman hyvin tasapainossa. Suurin sallittu epätasapaino on yhtä suuri kuin vaa'an säde.

### 2. Käyttöliittymän luonnos

Pelin alussa syötetään pelaajien määrä, ja pelaaja syöttää oman nimensä ja valitsee itselleen pelimerkin josta tunnistaa omat punnuksensa. Tavoitteena luoda pelille graafinen käyttöliittymä, josta pelaaja näkee vaakojen ja punnusten sen hetkisen tilanteen, jäljellä olevat vaa'at ja punnuksset, pelaajat, pisteet ja mahdollisesti myös pelin high scoret. Pelaaja asettaa punnuksset hiirellä haluamaansa paikkaan vaa'alle. Mahdollisesti myös pelaajalle mahdollisuus tallentaa pelitilanne ja aikaisemman pelitilanteen lataaminen tiedostosta. Luonnos mahdollisesta käyttöliittymästä:

Pelaajat ja sen hetkiset pisteet	
Pelitilanne (asetetut vaa'at ja punnuksset)	Vuorossa oleva pelaaja
	High scores
Jäljellä olevat punnuksset ja vaa'at	

### 3. Tiedostot ja tiedostoformaatit

Kuvat PNG-muodossa pienen koon ja läpinäkyvyysmahdollisuuden takia, mahdolliset äänitehosteet todennäköisesti WAV- tai MP3-tiedostoina. Tallennetut pelit JSON-tiedostoina.

### 4. Järjestelmätestaussuunnitelma

Pelin ei tule sallia muiden kuin vuorossa olevan pelaajan siirtoja vuoron ollessa käynnissä. Punnuksia ei pidä pystyä lisäämään useaa samalla vuorolla. Vaa'an tasapaino tulee laskea oikein, vaikka vaakoja olisi useampi. Myös jäljellä olevien punnusten ja vaakojen määrän tulee pysyä ajan tasalla.