

Kravspecifikation

Epic Snekk

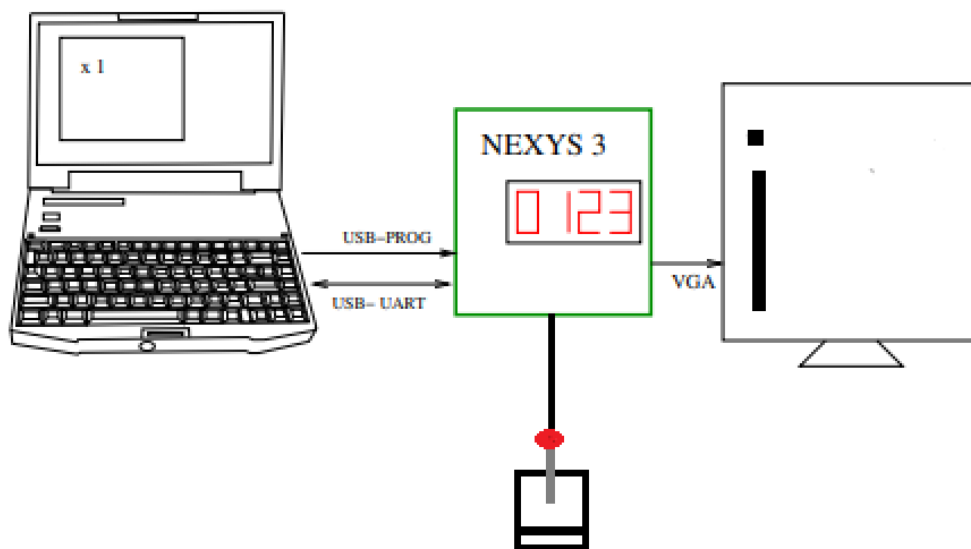
Version: 0.1

Edvard Wetind	edvwe024
Hugo Nilsson	hugni385
Christoffer Näs	chrna581
Mikael Lundgren	miklu523

1. Bakgrund

“Epic Snek” är en spin på Snake, ett populärt spel som uppstod i slutet på 1970-talet. Namnet kommer ifrån att spelet går ut på att kontrollera en orm-liknande linje och undvika att kollidera med hinder och sig själv. Genom att “äta” kvadratiska former som slumpmässigt placeras ut på spelbrädet samlar spelaren poäng och blir längre, vilket ökar svårighetsgraden.

2. Blockschema



Figur 1. Blockschema med typutseende för spelet Snake.

3. Krav

- Ormen ska kunna växa genom att käka rektangulära objekt som placeras på spelplanen.
- Ormen ska kunna kollidera med sig själv och med gränserna till spelet.
- Ormen ska gå att kontrollera med hjälp av en joystick.
- Spelplanen har storleken 40 x 40, med en cellstorlek på 10x10 pixlar.
- Skärmen uppdateras med en frekvens på 60 Hz
- CPU skall vara pipelinad.