

Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája

Specifikáció draft – AlkeszTheGame

4. csoport

Juhász Attila I738ZW

Kováts Donát EVTT8Q

Németh Bálint DJRQVN

A játéklemező alján helyezkedik el az egér mozgatásával irányítható figura (Alkesz). A játéklemező tetejéről véletlenszerűen hullanak le a különböző tárgyak. A játéklemező oldalán folyamatosan látszik a megszerzett pont és a szint. A tárgyak típusai:

- Sör – 5 pontot ér és $\approx 74\%$ -ban esik le
- Kevert – 15 pontot ér és $\approx 15\%$ -ban esik le
(bónusz pontok szerezhetők több egymás utáni sör vagy kevert elkapásáért)
- Víz – nem ér pontot, de időszakosan megszünteti a zavaró tényezőket, $\approx 10\%$ -ban esik le
- Metil alkohol – azonnali életvesztéssel jár, $\approx 1\%$ -ban hullik le

Az alkesznek 3 élete van, életet úgy veszíthet, hogy leesik egy kevert vagy metil alkoholt szed fel.

Szintlépés:

Bizonyos pont elérését követően ($\approx 100/200$) szintlépés következik, a szintlépés a második és a harmadik szintre a lehulló objektumok gyorsulásával jár, majd a negyedik szinttől gyorsulás mellett a képernyő sötétedésével jár, valamint pl. hatodik szint a képernyő elkezd rázkódnival, a szintek előre haladásával ez a rázkódás fokozódik.

A megszerzett pontokat a 3 élet elvesztését követően a játék tárolja

Multiplayer:

A multiplayer az IP cím beírásával kezdődik, miután a játék elkezdődik, a két játékos egyszerre játszik, látják a saját és egymás adatait (pont, szint, élet). A multiplayer során a szintlépésből adódó nehézségek az ellenfél játékában jelennek meg. Így, ha Alkesz1 level2 szintre lép, Alkesz2-nek gyorsulnak fel a leeső dolgok.