Kravspecifikation – Ronnie: The Horseless Headsman

## Referenser

[Vision – Ronnie: The Horseless Headsman](file:///C:\Users\Emil\Documents\Skolarbeten\Mjukvaruutvecklingsprojekt\Dokumentation\Vision.docx)

## Funktionella krav

### F1 Kontroller

Spelaren skall enkelt kunna styra spelets huvudkaraktär genom användning utav tangentbord för rörlelser och attacker.

Referens: Baskrav 2.

Status: Klar.

Testbart: Testas genom spelande utav spelet.

Prioritet: Hög.

* 1. **Tangentbordet**

Spelaren skall kunna utföra en mängd olika funktioner med hjälp av tangentbordet.

* + 1. **Förflytta**

Spelaren skall med hjälp utav tangenterna W,A,S,D & piltangenterna kunna förflytta sig i X- och Y-led genom spelet.

* 1. **Musen**
     1. **Grundläggande attack**

Spelaren skall kunna göra en enkel attack genom att klicka på Space-tangenten.

* + 1. **Rotation**

Spelaren skall alltid vara vänd mot muspekaren.

### F2 Kamera

Spelets kamera skall följa efter huvudkaraktären.

Status: Klar.

Testbart: Testas genom spelande av spelet.

Prioritet: Hög.

### F3 Fiender

Spelet skall ha 3 olika grundläggande fiender med AI, som spelaren måste slåss mot för att vinna.

Referens: Baskrav 5.

Status: Ej påbörjat.

Testbart: Testas genom observerande av fiender samt interaktion mellan dessa och spelaren.

Prioritet: Hög.

* 1. **AI**

Fienderna skall ha en AI-kod som gör att de självständigt förflyttar sig runt i spelvärlden och attackerar spelaren.

### F4 Interaktion

Spelet skall erbjuda spelaren olika objekt att interagera med. Några särskilt viktiga objekt är användbara vapen, livdrycker/hjärtan, fällor.

Referens: Baskrav 6.

Status: Påbörjat.

Testbart: Testas genom spelande utav spelet.

Prioritet: Medel.

* 1. **Förstörbar miljö**

Saker som spelaren slår på (krukor, lådor etc.) skall kunna gå sönder.

* 1. **Loot**

Besegrade monster och förstörda föremål skall ha chansen att tappa pengar &/ livdrycker m.m.

## Kvalitetskrav

### K1 Grafisk utformning av käraktärer & miljöer

Spelets design skall vara målade för hand och använda sig utav en sammanhängade färgkarta. Karaktärerna ska även se ut som att de tillhör samma värld.

Referens: Baskrav 1.

Status: Påbörjat.

Testbart: Testas genom att lägga in karaktärerna tillsammans i spelmiljön och dra slutsatser därifrån.

Prioritet: Medel.

* 1. **Startskärm**

Spelet skall ha en startskärm där man klickar för att starta det faktiska spelet.

### K2 Animationer

Spelets animationer skall se smidiga ut och tydligt förmedla vad som händer i spelet. Animationerna ska skapas med hjälp utav sprites ritade för hand.

Referens: Baskrav 1.a.

Status: Påbörjat.

Testbart: Testas genom uppspelning av animationerna, samt körning utav spelet.

Prioritet: Medel.

* 1. **Rörelseanimationer**

Alla karaktärer skall ha animationssekvenser för när de förflyttar sig runt i spelet.

* 1. **Attackanimationer**

Alla karaktärer ska ha animationer för när de attackerar.

* 1. **Objektanimationer**

Objekt, så som krukor och lådor skall ha animationer för när de går sönder.

### K3 Källkod

Spelets källkod skall hålla en hög kodkvalitet, vara välindenterad, orepetativ och kommenterad.

Referens: Baskrav 3.

Status: Påbörjad.

Testbart: Testas genom kodgranskning.

Prioritet: Hög.

### K4 Story

Spelets story och karaktärer skall vara välutformade så att spelvärlden känns komplett och sammanhållen.

Referens: Baskrav 4 & 5.

Status: Ej påbörjat.

Testbart: Testas genom kodgranskning.

Prioritet: Låg.

### K5 Införskaffande av spelet

Kunden ska ha en webbläsare som tillåter spelet, alternativt installerat spelet för att kunna använda det (beroende på om jag skapar en installationsfil eller inte).

### K6 Tillräcklig prestanda

Användarens dator måste uppnå minimikraven på prestanda för att kunna använda spelet felfritt.