

1: Leikurinn.

Hanna þarf og smíða lítinn 2D tölvuleik þar sem spilarinn ferðast um "völundarhús"(maze) með það að markmiði að komast út. Á leið sinni frá upphafspunkti til enda þarf leikmaðurinn að pikka upp sprengjuvarnir sem hann getur notað til að eyða sprengjum sem á vegi hans verða. Í upphafsstöðu leiksins eru x margar sprengjur dreifðar víðsvegar um völundarhúsið en þó verður að tryggja að leikmaðurinn geti pikkað upp a.m.k. eina sprengjuvörn í upphafi leiks.

Almennur kröfulist:

Leikborðið(screen) skal vera hið minnsta 640X480.

Útgangur(exit) leiksins skal vera neðst í hæra horninu.

Þið ákveðið hve mörg stig leikmaðurinn á í upphafi leiks.

Leikmaður "greiðir" stig í hvert skipti sem hann pikkar upp sprengjuvörn.

Leikmaður ávinnur sér stig fyrir hverja sprengju sem hann gerir óvirka(sprengir).

Við útgang leiksins er hlið sem er lokað.

Hliðið opnar þegar leikmaðurinn hefur náð a.m.k. 15 stigum(sprengt 3 bombur).

Nái leikmaður að komast út þá vinnur hann leikinn.

Komist leikmaður ekki út (eftir vissann tíma) þá tapar hann.

Ef ekki er notuð grafík:

Tákna vegg völundarhússins með hvítum lit með veggjaþykkt 16px.

Tákna leikmann(án sprengjuvarna) sem orange litaðann fering 16X16px.

Tákna leikmann(með sprengjuvörnum) sem gulan fering 16X16px.

Tákna sprengjur sem bláan hring(radius 10 - 16px).

Tákna lokað hlið með rauðum lit og opið með grænum.

Allur leikurinn er svo á svörtum bakgrunni.

Extra:

Gera má leið spilarans út úr völundarhúsinu meira krefjandi ef bætt væri við möguleika hans á að glíma við fleiri óvini en bara sprengjur.

Í upphafi má líka fela útgöngustaðinn þangað til að spilarinn hefur náð vissum stigafjölda.

Hérna má í raun koma með hvaða hugmynd sem er!