

02.03.04

AFLEVERINGSOPGAVE

Emilie Løvgreen

INDHOLD

- Et link til den færdige fortælling
- En kort beskrivelse af historien
- En flowchart for historie-strukturen
- Dit senest opdaterede sekvensdiagram

ET LINK TIL DEN FÆRDIGE FORTÆLLING

<http://emilielovgreen.dk/kea/02-animation/020304/final/index.html>

EN KORT BESKRIVELSE AF HISTORIEN

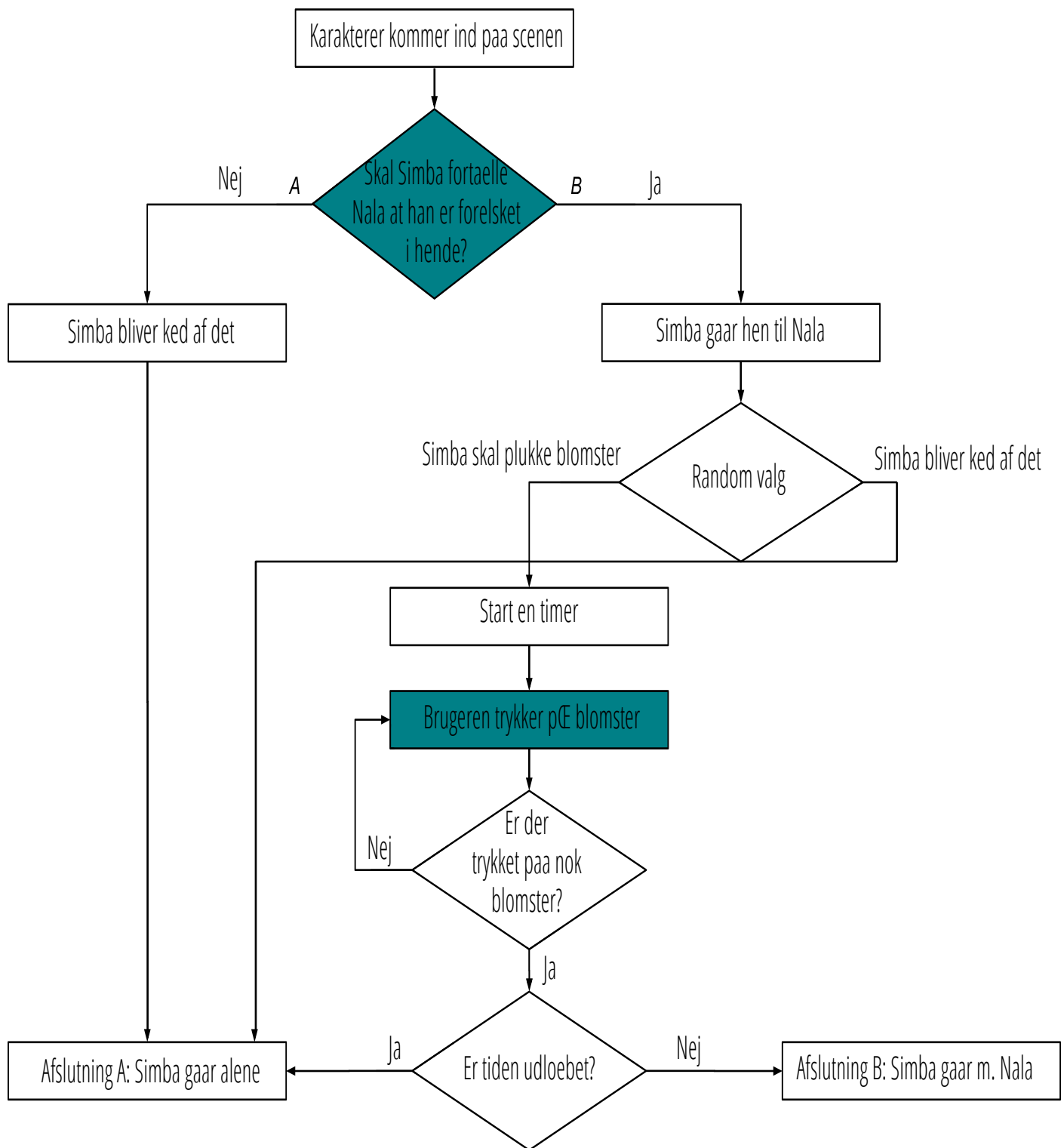
IDÉEN

Jeg ville fra starten af projektet gerne animere og programmere nogle løver, som i første omgang skulle have været brandmænd, men jeg havde sat min ambitionsniveau lidt for højt ift. hvad jeg kunne udvikle og præstere på baggrund af den mængde tid der var afsat til at løse opgaven. Så jeg valgte at fjerne 'brandmands-idéen' og stod tilbage med nogle løver. Her tænkte jeg, at jeg kunne lave nogle løver, som var forelsket, hvilket resulterede med en typisk "Løvernes konge" fortælling mellem Simba og Nala. Så for at jeg kunne komme frem til det bedst mulige resultat endte mine karakterer med at blive navngivet efter de to disneyklassikerer med et lille twist; hvorfor jeg også inkluderede 'Timon og Pumba', ikke for at det så er direkte inspireret af Løvernes Konge, men så brugerne har en relation til spillet.

HISTORIEN

Historien og spillet omhandler hovedkarakteren Simba, der er forelsket i hans løveveninde, Nala. Igennem spillet får Simba muligheden for at 'erklære sin kærlighed' til Nala med muligheden for at den er gengældt eller at blive afvist. Måden at det bliver gengældt på er, at plukke 5 flotte blomster til Nala, hvor hun så vil se hvor sød en løve Simba er.

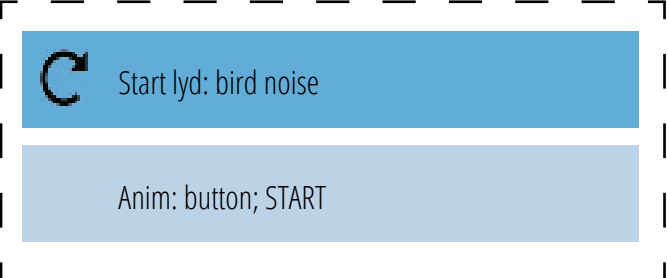
EN FLOWCHART FOR HISTORIE-STRUKTUREN



DIT SENEST OPDATEREDE SEKVENS DIAGRAM

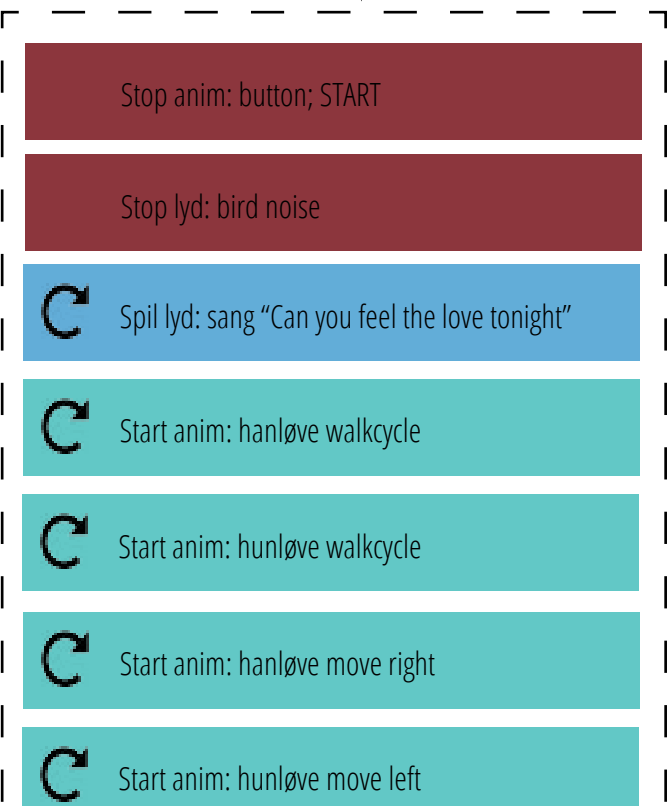
Siden er loadet

titelBillede



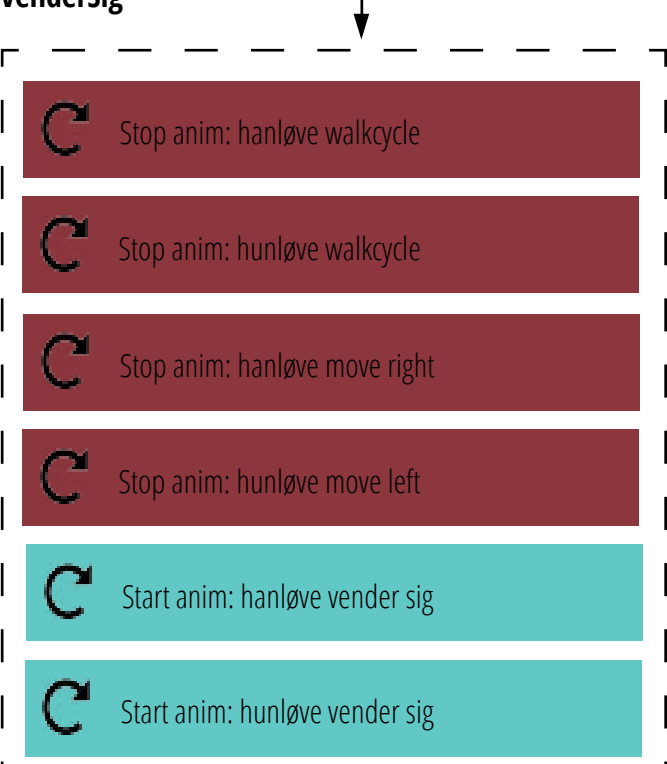
Anim: button; START - er trykket på / færdig

startHistorie



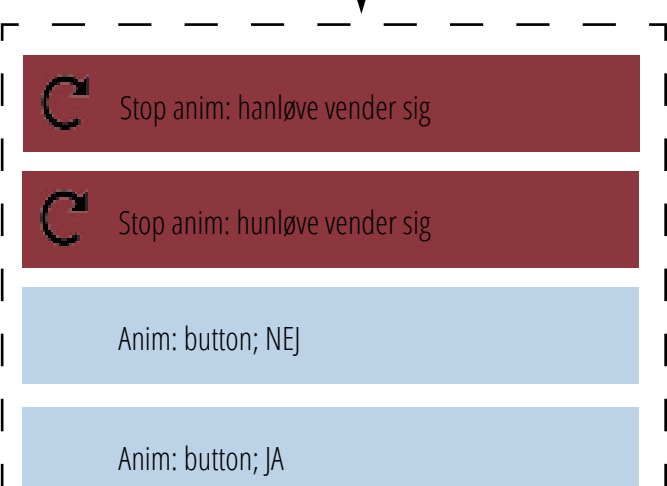
Anim: "hunløve move left" er færdig

venderSig



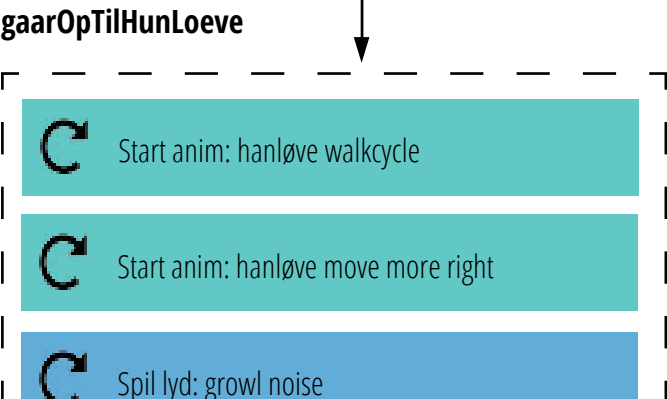
Anim: "hunløve vender sig" er færdig

skalTageEtValg



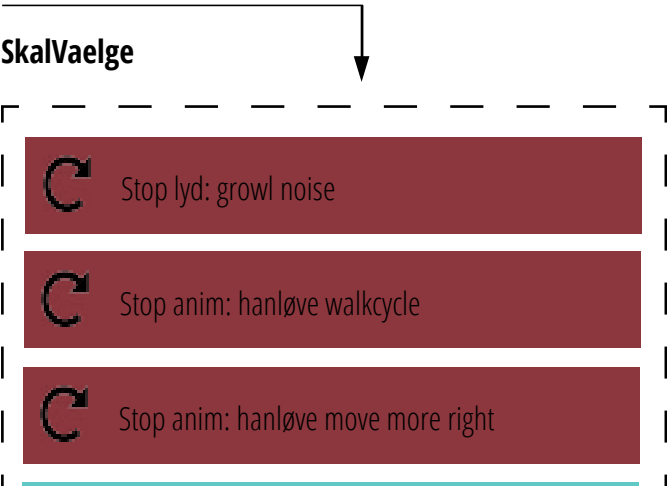
Anim: button; "JA" er trykket på / færdig

gaarOpTilHunLoeve



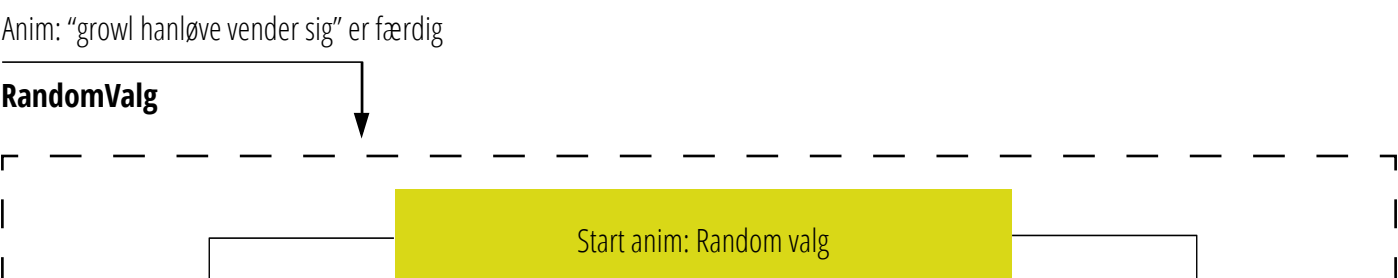
Anim: "growl noise" er færdig

SkalVaelge



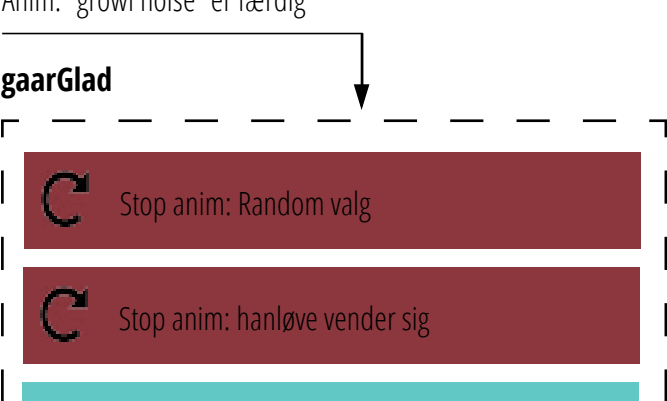
Anim: "growl hanløve vender sig" er færdig

RandomValg



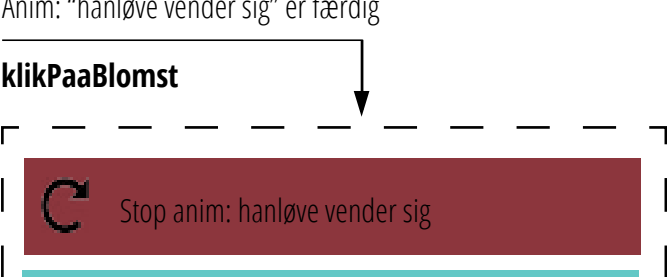
Anim: "growl noise" er færdig

gaarGlad



Anim: "hanløve vender sig" er færdig

klikPaaBlomst



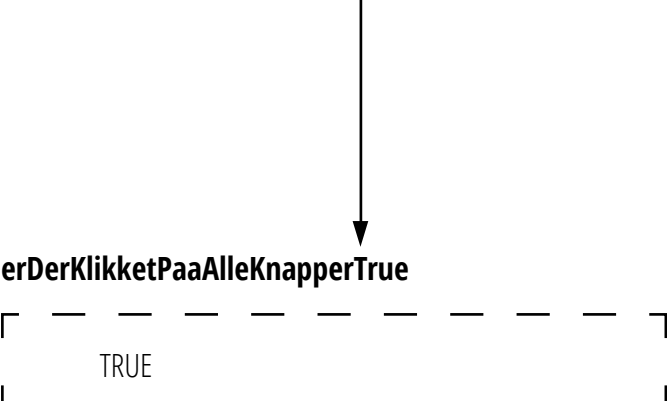
Anim: "klik på blomst" er færdig

erDerKlikketPaaAlleKnapperTrue



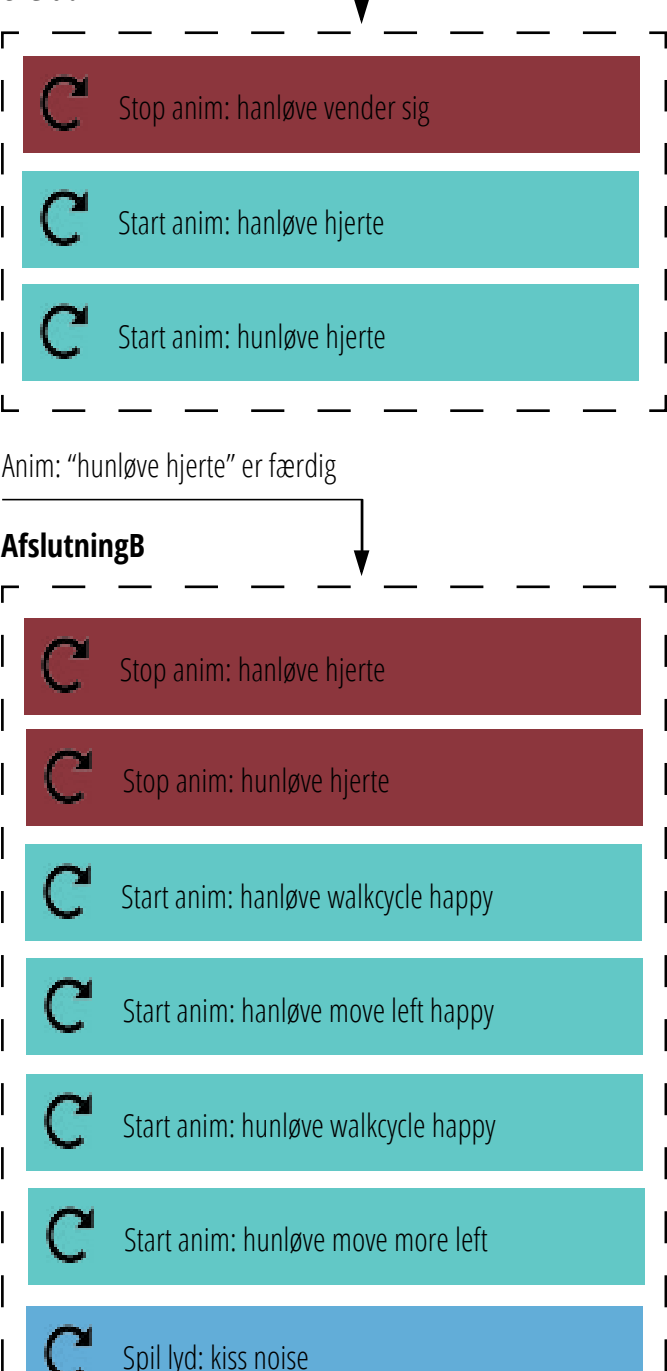
Anim: "erDerKlikketPaaAlleKnapperTrue" er færdig

erGlad



Anim: "hunløve hjerte" er færdig

AfslutningB



Anim: button; "NEJ" er trykket på / færdig

gaarKed



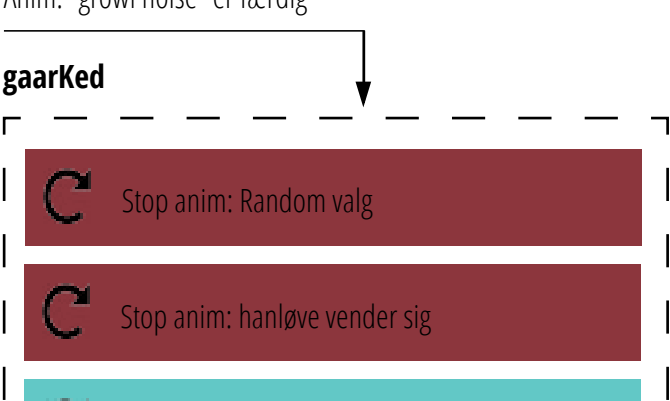
Anim: "hanløve bliver ked" er færdig

afslutningA



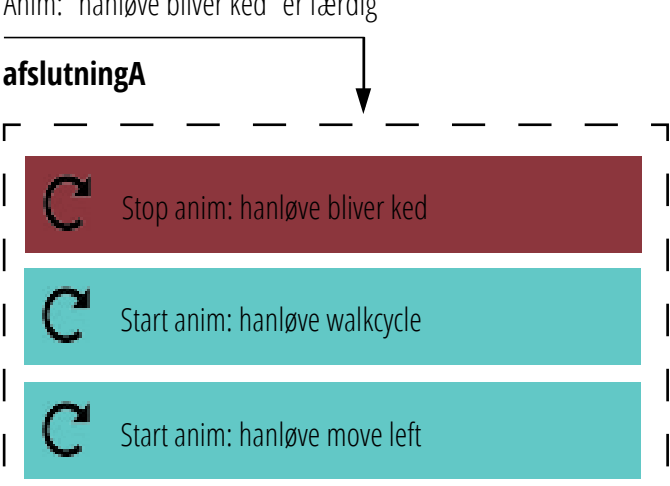
Anim: "growl noise" er færdig

gaarKed



Anim: "hanløve bliver ked" er færdig

afslutningA



Anim: "klik på blomst" er færdig

erDerKlikketPaaAlleKnapperFalse



Anim: "erDerKlikketPaaAlleKnapperFalse" er færdig

gaarKed



Anim: "hanløve bliver ked" er færdig

afslutningA

