Kravspecifikation

# Referenser

[Vision](Vision.docx)

# Funktionella krav

## F1 Kontroller

Spelaren ska kunna styra hjälten, utföra attacker, pausa och ta sig till huvudmenyn med hjälp av tangentbordet.

Referens: BK 1  
Status: Klart  
Testbarhet: Testas genom spelande av spelet.  
Prioritet: Hög

### 1.1 Förflyttning

WASD och piltangenterna ska kunna användas för att flytta runt hjälten på skärmen.

### 1.2 Attacker

Space och control-tangenterna ska kunna användas för attacker.

### 1.3 Paus och meny

Escape-tangenten ska pausa spelet samt visa huvudmenyn för spelaren.

## F2 Strid

Spelaren ska kunna slåss med fiender i spelet.

Referens: BK 1  
Status: Pågående  
Testbarhet: Testas genom spelande av spelet.  
Prioritet: Medel

### 2.1 Attackera

Spelaren har en grundattack i form av två korta laserstrålar. Spelaren kan avfyra dessa kontinuerligt. Fiender ska tåla ett visst antal attacker innan de dör. Spelaren skall även ha tillgång till bomber som rensar hela skärmen på fiender.

### 2.2 Försvara

Spelarens försvar kommer huvudsakligen bestå i undvikandet av fienders attacker (Se F1.1). Utöver det så kommer hjälten att ha en viss mängd hälsa och på så vis kunna överleva ett antal träffar från fiender.

## F3 Power-ups

Spelet ska innehålla flera olika power-ups som hjälten kan plocka upp. Dessa ska kunna ge flera olika effekter som lätt ska kunna identifieras visuellt innan och efter att hjälten har plockat upp dem. Spelaren plockar upp power-ups genom att flytta hjälten över dem.

Referens: -  
Status: Påbörjat  
Testbarhet: Testas genom spelande av spelet.  
Prioritet: Låg

### 3.1 Weapon-ups

Det ska finnas power-ups som förändrar hjältens vapeneffekter. Dessa ska ha en specifik form som gör det tydligt för spelaren att de påverkar just vapen. När en weapon-up plockas upp så försvinner den tidigare effekten och ersätts av den nya.

### 3.2 Health-ups

Det ska finnas power-ups som ökar hjältens hälsa, upp till ett satt max-värde. Dessa ska ha ett specifikt utseende som gör dem lätta för spelaren att identifiera.

## F4 Fiender

Fiender ska utgöra ett hinder för hjälten och försöka döda denne. Det ska finnas flera olika typer av fiender. Nästan alla fiender skall ha vapen som de kan anfalla spelaren med. De som inte har det kan endast skada spelaren genom direkt kollision.

Referens: BK1  
Status: Pågående  
Testbarhet: Testas genom spelande av spelet.  
Prioritet: Medel

### 4.1 Enkla fiender

Enklare fiender skall följa ett fast rörelsemönster som inte varierar mellan spelningar.

### 4.2 Medelsvåra fiender

Medelsvåra fiender följer rörelsemönster som varierar mellan spelningar.

### 4.3 Svåra fiender

Svåra fiender rör sig mot spelaren, dock långsammare än spelaren själv kan röra sig.

## F5 Användarinterface

Referens: BK2 & BK4  
Status: Klart  
Testbarhet: Testas genom pausande av spelet.  
Prioritet: Medel

### 5.1 Huvudmeny

En huvudmeny ska visas innan spelet startas samt när spelet är pausat.

### 5.2 Omstart

Huvudmenyn ska presentera möjligheten att starta om spelet.

### 5.3 Poäng

Spelaren ska hela tiden kunna se sin poäng och kunna jämföra sina prestationer mot en High Score.

# Kvalitetskrav

## K1 Grafik

All grafik ska passa ihop tematiskt och följa de beskrivningar som har lagts fram i Visionen.

Referens: BK3  
Status: Klart  
Testbarhet: Testas genom spelande av spelet.  
Prioritet: Medel

### 1.1 Hjälte och fiender

Hjälten och fienderna ska vara väldesignade och ha tydliga färgskillnader.

### 1.2 Bakgrund

Bakgrunden ska inte vara statisk utan ska röra sig sakta under spelaren. Den ska vara välgjord och tydlig.

### 1.3 Animationer

Attacker och effekter ska ha välgjorda animationer som ger en tydlig bild av vad som händer i spelet.