**UML**

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

**Utbygging av spillet**

**Utbygging Nr. 1:**

Spillet har nå blitt single-player og man kan velge mellom en scout- og en heavy-class. Dersom man er scout, så har man et scout-skip, beveger seg raskere, har 3 liv og skyter små kuler. Dersom man velger heavy, så har man et annet skip, beveger seg sakte, har 4 liv og skyter større kuler enn scout. Kode som viser løsningen:

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

Denne koden viser hvordan jeg har løst oppgaven med objektorientert tankegang og lagt til rette for to ulike skip. Jeg har en egen move\_player()-metode som gjør at spilleren kan kontrollere skipet med «wasd».

**Utbygging Nr. 2:**

Den andre utbyggingen er en simpel AI-algoritme. Det denne gjør er at den flytter boten opp og ned, og fra venstre til høyre. Hver gang den treffer en vegg, så endrer den retning. Dette er forskjellen mellom player og bot, så her har jeg brukt arv. Bot-klassen arver fra Ship-klassen, men har sin egen move()-metode. Boten skyter også hver 60ende frame, som vil si hvert sekund pga. 60FPS.

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

Her arver Bot alle attributtene til Ship, men legger til en unik move()-metode.

Et bilde som inneholder tekst

Automatisk generert beskrivelse

Her ser vi at den sjekker om antall frames modulo 60 er 0, for da har det gått et sekund og da skyter den på nytt.