

# Indholdsfortegnelse:

[Indhold: 1](#_Toc42095128)

[Introduktion: 2](#_Toc42095129)

[Opgavebeskrivelse: 2](#_Toc42095130)

[Spilkoncept: 2](#_Toc42095131)

[Kode: 2](#_Toc42095132)

[Bilag: 2](#_Toc42095133)



# Introduktion:

* Life of Mark er en fiktiv spilserie, som handler om Marks liv som gymnasielærer. Episode 1 - The List er baseret på dengang Mark mistede sin PC i toget, hvilket gjorde at han blev nødt til at bruge en anden computer. Vi fremstiller en absurd fortælling om hvordan Mark skal finde sin PC igen, for at kunne tjekke fravær. Herfra kommer “The List”, hvilket refererer til klasselisten på Marks computer.

For at få klasselisten tilbage møder Mark en masse udfordringer som skal takles, og det bliver alt sammen fortalt i en ufatteligt absurd, men samtidig fangende fortælling.

Opgavebeskrivelse:

* Efter et forløb som omhandlede programmeringssproget Python, fik vi til opgave at bruge udvidelsen ”pygame” til at kode et spil. Kravene til spillet var at det skulle afleveres i fire forskellige iterationer, hvor der skulle kunne ses fremskridt hver gang. Til slut skulle spillet vi havde lavet afleveres sammen med en uddybende beskrivelse og manual til spillet.

# Spilkoncept:

* Hvilken type spil?
* Stilen - hvorfor ser spillet ud som det gør?
* Hvordan styrer man?
* Hvad er målet?

# Kode:

* Hvordan er koden opbygget?
* Eksempler på specifikke funktioner i koden, og hvad de gør

# Bilag: