Oblig 2 – Gruppe 33

**Progresjonsraport**

Foreløpig har vi et spill, hvor vi kan bevege fritt på en avatar ved hjelp av KeyEvents hvor vi bruker boolean. Vi starter først med FALSE boolean verdier, og ved hjelp IF-setninger blir boolean verdiene TRUE dersom man trykker på knappen, og da vil avataren bevegelse etter den TRUE-verdien, som tilsvarer retningen. Det samme gjelder for skytingen, hvor vi har en boolean verdi på SPACE-knappen. Skuddene har en fart og bestemt retning mot høyre, hvor startposisjonen til skuddene tilsvarer avatarens nåværende posisjon, ved hjelp av avatarens x og y GET-metoder.

Fra høyre side på skjermen så dukker fiendene opp med en tilfeldig vinkel og startposisjon, med retning mot venstre. Fiendene kan ikke gå ut av banen dersom den treffer veggen, og spretter tilbake i en bestemt vinkel. Med en IF-setning blir posisjon til fienden sjekket om posisjonen er utenfor banen eller har truffet avataren. Dersom den går ut av banen, blir posisjon fortegnet ganget med (-1). Dersom fiende og avataren x og y verdier er like, så mister avateren et liv og blir rød og udødelig i 3 sekunder.

En løkke sjekker antall nåværende fiender og når fiender er lik null, så starter en ny wave, med bestemte antall nye fiender, og i ulike vannskelighetsgrader. Vannskelighetsgraden til en enemy gir den en ny størrelse og flere liv. Dersom en fiende har vanskelighetsgrad større enn en og blir skutt, så dukker det opp flere nye svakere fiender i samme posisjon.

Med en if-løkke blir det sjekket om x og y kordinatene til bullets og enemy er det samme. Dersom det er det samme mister den fienden et liv. Hvis fienden har kun et liv og dør, så kommer det en eksplosjons animasjon av en oval som blir større rundt fiendens siste posisjon.

Når en fiende dør eller eksploderer, så er det en sannsynlighet på mellom 12% på at du får en powerup som gir deg «power increase», 5% på «Double power increase», 1% på «Extra life», og 5% på «Slow time» som varer i 6 sekunder. For dette bruker vi en IF-test med en Math-Random, hver gang en fiende dør.

For testing har vi rett og slett bare kjørt programmet om og om igjen, og sett om det funker. Ellers har vi ofte satt «System.out.print» på metode for å se om det i det hele tatt kjører.

Foreløpige resultater er ganske gode, med at vi har et spill, men hovedproblemet nå er at vi sliter med å konvertere mye av koden fra **swing til JavaFX.**

Nedenfor kan du se screenshots av programmet, hvor vi har flere waves, powerups og ulike enemies.

­

