**Harjoitustyön Suunnitelma**

Olio-ohjelmointi

Antti Mäkelä  
Juha-Matti Kokkonen



# Yleistä

Suunnitelmana on tehdä harjoitustyönä kaksiulotteinen lintuperspektiivistä kuvattu toimintapeli. Pelissä todennäköisesti esiintyy suuria määriä vihollisia, ammuksia ja muita vastaavia mitkä toteutetaan olioilla. Riippuen ylimääräisistä resursseista saatamme lisätä ominaisuuksia, kuten edistynyttä tekoälyä, erilaisia karttoja tai työkaluja.

# Työnjako

Seuraava työnjako saattaa muuttua radikaalisti työn aikana suunnitelman virhearvioiden takia.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Viikko** | **Tehtävä** | **Vastuu** |
| Viikko 9 | Suunnittelua, aloittelua | - |
| Viikko 10 | Graafinen käyttöliittymä | Antti Mäkelä |
| Näppäimistö ja hiiri, Menu ohjelmointi | Juha-Matti Kokkonen |
| Viikko 11 | Tekstuurit ja piirtäjäluokat | Antti Mäkelä |
| Pelilogiikka ja objektit | Juha-Matti Kokkonen |
| Viikko 12 & 13 | Fysiikkamoottori, törmäyksen tarkistus | Antti Mäkelä |
| Peliobjektien sisäinen logiikka ja vuorovaikutus | Juha-Matti Kokkonen |
| Viikko 14 & 15 | Graafiset efektit, sisällön luonti | Antti Mäkelä |
| Maailmanluontia, pelilogiikan yhdistämistä | Juha-Matti Kokkonen |
| Viikko 16 | Testaus, hiominen | - |
| Viikko 17 | Testaus, hiominen | - |

# Luokkakaavio

Seuraava luokkakaavio jättää pois useita metodeja, kuten settereitä ja gettereitä, ja pieniä apuluokkia selkeyden vuoksi. Mikäli suunniteltu luokkarakenne vaikeuttaa jonkin asian toteutusta, niin luokkarakennetta todennäköisesti muutetaan.

