

# Statusrapport 1

Förra veckan blev vi färdiga med kraven 1, 3, 10, 13. Vi har även börjat jobba på krav 11.

Under denna veckan planerar vi att göra färdigt de 13 första kraven i vår backlog. Speciellt fokus valde vi att lägga på kollisionshantering eftersom det är en väldigt grundläggande del av spelets funktion då mycket annat beror på det. Om det finns tid över när kraven är uppfyllda så tänkte vi börja på nästa veckas krav för att ligga extra bra till.

Vi har valt att sätta ett B i backloggen framför våra bör-krav för att lättare skilja dem från ska-kraven

## Backlog

- 12. Spelaren ska ej kunna röra sig utanför spelplanens kanter.
- 2. Spelplanen ska ha en fixerad storlek som är lika stor som skärmen.
- 11. Spelaren ska kunna röra på sig i åtta riktningar.
- 14. Spelaren ska kunna skjuta skott framför sig.
- 26. Det ska finnas 3 typer av fiender.
- 34. Det ska kunna finnas flera fiender av samma typ på spelplanen samtidigt.
- 15. Spelaren ska kunna förstöra fiender med sina skott.
- 16. Spelaren ska ta skada ifall den kolliderar med fiender.
- 17. Spelaren ska ta skada ifall den kolliderar med fienders skott.
- 18. Vid kollison med spelaren ska fiender förstöras.
- 28. Fiender av typen Small plane och Big plane ska skjuta skott.
- 30. Fiender ska skada spelaren antingen genom att träffa den med skott eller genom att kollidera med den.
- 29. Fiender ska ignorera kollision med andra fienders skott och modeller.
- -----
- 27. Fiender ska röra på sig enligt förbestämda mönster (se kapitel 6.5 och figur 3, 5 och 7)
- 35. Fienderna ska röra på sig enligt ett mönster i spel nivån.
- 31. Fiender ska endast skjuta när de befinner sig i höjd med spelaren.
- 23. Spelaren ska bli odödlig under en kort period när den tar skada.
- 24. Spelaren ska inte kunna inte förstöra fiender via kollision under odödlighetsperioden.
- 36. Det ska finnas tre olika power-ups som regelbundet färdas åt vänster över spelplanen.
- 37. Heal ska ge spelaren liv.

- 38. Shield ska ge spelaren odödlighet.
- 39. Triple-shot ska ge spelaren två extra skott.
- 40. Spelaren ska kunna plocka upp Power-ups genom att kollidera med dem.
- 9. Alla spelobjekt som visas på spelplanen ska ha en av 4 hastigheter som bestäms av vilken typ av objekt
- 19. Spelaren ska förlora poäng vid kollision med fiende.
- 20. Spelaren ska samla poäng när den förstör en fiende.
- 21. Spelaren ska samla poäng när den plockar upp en Heal Power-up när den har fullt liv.
- 22. Spelarens liv och poäng ska konstant visas på skärmen under rundans gång.
- -----
- 4. Spelet ska ha en startmeny.
- 5. Startmenyn ska länka till sidan med alla nivåer.
- 6. Startmenyn ska länka till hjälpsidan.
- 7. Spelet ska kunna avslutas med en knapp på startmenyn.
- 8. Spelet ska ha en hjälpsida där regler och kontroller förklaras.
- 25. När spelaren dör ska rundan avslutas och spelaren ges möjlighet att spela igen eller gå tillbaka till startmenyn.
- 32. Det ska finnas en nivå (Level 1) i spelet.
- 33. Det ska kunna läggas till flera nivåer som använder samma spelobjekt.
- B7. Bakgrunden ska röra på sig för att ge användaren en känsla av hastighet.
- B2. Spelet ska ha bakgrundsmusik.
- B1. Spelet ska ha ljud för diverse händelser
- B9. Spelaren ska få en diamant-stjärna ifall den klarar av en nivå med 100% av alla möjliga poäng.
- B4. Antalet intjänade poäng ska sparas när spelaren till slut förlorar och rundan är avslutad.
- B5. Spelet ska ha en sida där intjänade poäng från tidigare rundor visas i en topplista.
- B3. Power-ups ska dras mot spelaren då den kommer i närheten av dem.
- B11. Fiender ska ha en chans att släppa ifrån sig power-ups när de förstörs av spelaren.
- B10. Det ska finnas fusk-kommandon som ger enorma bonusar.
- B6. Spelet ska ha en sida där användaren kan ändra vilka tangenter som gör vad.
- B8. Spelet ska ha fler nivåer utöver den första.