

Statusrapport 2

Vi har gjort enorma framsteg under veckan jämfört med vad vi förväntade oss. Vi har gjort färdigt krav 2, 9, 11, 12, 14-18, 26, 28-30, 34, 36-38 och 40. Vi har också börjat implementera krav 22 och 39. Alltså uppfyllde vi alla veckans krav som planerat, men även flera av nästa veckas krav. Vi har också åtgärdat några buggar som fick spelet att krascha på mindre kraftfulla datorer. Nu när grunderna av spelet inom kollisionshantering, kontroll, grundläggande fiendebeteende och power-ups är helt eller mestadels färdiga har vi en stabil bas att bygga vidare på, vilket bör göra allt framtida arbete lättare.

Backlog

- 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.
- 39. Triple-shot ska ge spelaren två extra skott.
- 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.