Vision om projektet - TDDE10

Vi tänkte implementera en egen version av PacMan. Spelet ska innehålla en spelyta med bana/banor, en sidpanel för att se highscores, en startmeny och spelfeatures så som olika sorters poängobjekt man kan plocka upp, minst två sorts fiender och minst två olika power-ups. Startmenyn ska ha knappar för att starta spelet, gå till highscores och att avsluta. Vi tänker oss att vi ska importera sprites för modeller alternativt i specifika fall göra egna. För att klara av det här så tror vi att vi behöver lära oss mer om sprites och SpriteMaps, AI-logiken som ska styra NPCs och kollisionshantering.

De två olika basfienderna ska ha t.ex. olika sorters hastighet, olika attacker och någon av dem kanske ska gå att döda om man tar en speciell power-up.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Krav** | **Prio** |
| 1. | Spelet ska kunna visa upp spelarens nuvarande poäng. | 1 |
| 2. | Den spelbara karaktären ska kunna styras med piltangenterna. | 1 |
| 3. | Den spelbara karaktären ska aldrig stå still, så länge den inte styrs in i en vägg. | 2 |
| 4. | Spelet ska successivt bli svårare - det ska gå snabbare med tiden. | 2 |
| 5. | Den spelbara karaktären ska bara kunna byta riktning i 90 och 180 grader. | 1 |
| 6. | Poängantalet ska stiga med tiden. | 1 |
| 7. | Det ska finnas poängobjekt som ökar poängen. | 2 |
| 8. | Det ska finnas minst två olika fiender. | 1 |
| 9. | En typ av fiende ska röra sig långsamt men “döda” den spelbara karaktären vid beröring. | 3 |
| 10. | En annan typ av fiende ska röra sig snabbt men den spelbara karaktären ska överleva åtminstone en beröring från denne. | 3 |
| 11. | Spelets fönsterstorlek ska inte gå att justera. | 1 |
| 12. | Spelarens poäng ska kunna sparas i en “highscore”-lista. | 1 |
| 13. | Highscore-listan ska kunna importeras varje gång man startar spelet och uppdateras vid varje avslutat spel. | 1 |
| 14. | Spelet ska ha en startmeny. | 1 |
| 15. | Startmenyn ska ha 4 olika knappar - “Start”, “Highscore”, “Help”, “Exit”. | 1 |
| 16. | Spelet ska kunna registrera musklick. | 1 |
| 17. | Spelet ska ha minst 2 olika banor. | 2 |