

DEN FÆRDIGE FORTÆLLING

MED DOKUMENTATION

Endelig aflevering 02.03.04

INDHOLD

Et link til den færdige fortælling

En kort beskrivelse af historien

En flowchart for historie-strukturen

Senest opdaterede sekvensdiagram

LINK TIL HISTORIE

http://idalygum.dk/kea/020304/start_game.html

EN KORT BESKRIVELSE AF HISTORIEN

“Flirt on the beach” er en historie som finder sted på en strand på en sommerdag. En selvsikker Gulerod (som er brugeren) tager på stranden for at finde sig en flirt.

Der kommer en pære på stranden, som han straks får øje på, og han skal træffe det rigtige valg om hvordan han skal få hendes opmærksomhed.

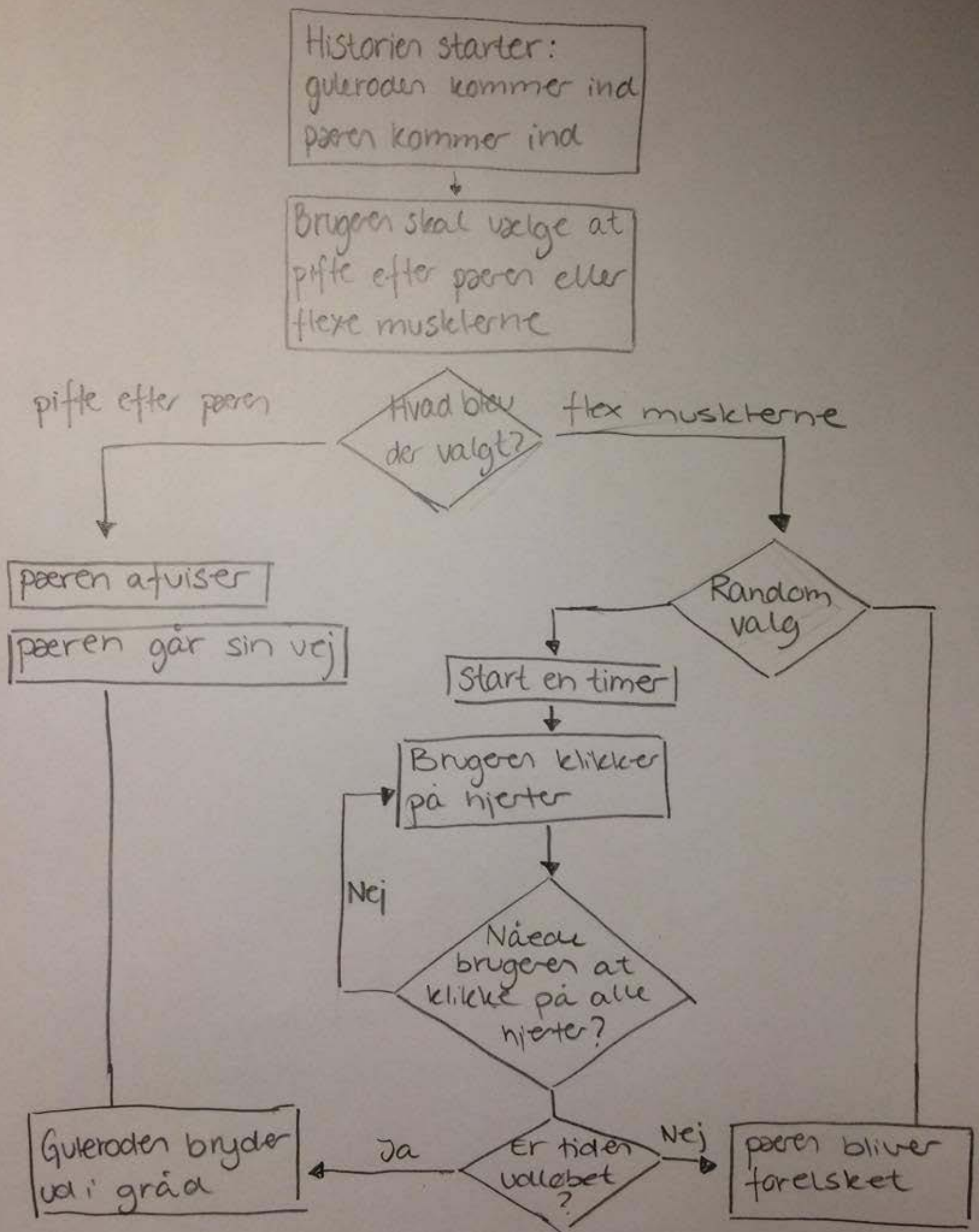
Brugeren skal træffe et valg om at pifte efter pæren eller flexe musklerne. Hvis brugeren vælger at pifte efter pæren, får han en klar afvisning og hans selvsikre facade bryder sammen og han bryder ud i gråd.

Hvis brugeren derimod vælger at flexe, foretages der er random valg. Enten bliver pæren forelsket ved bare at se ham flexe, ellers skal brugeren nå at klikke på 8 hjerter inden tiden er gået, hvis ikke guleroden vil afvises.

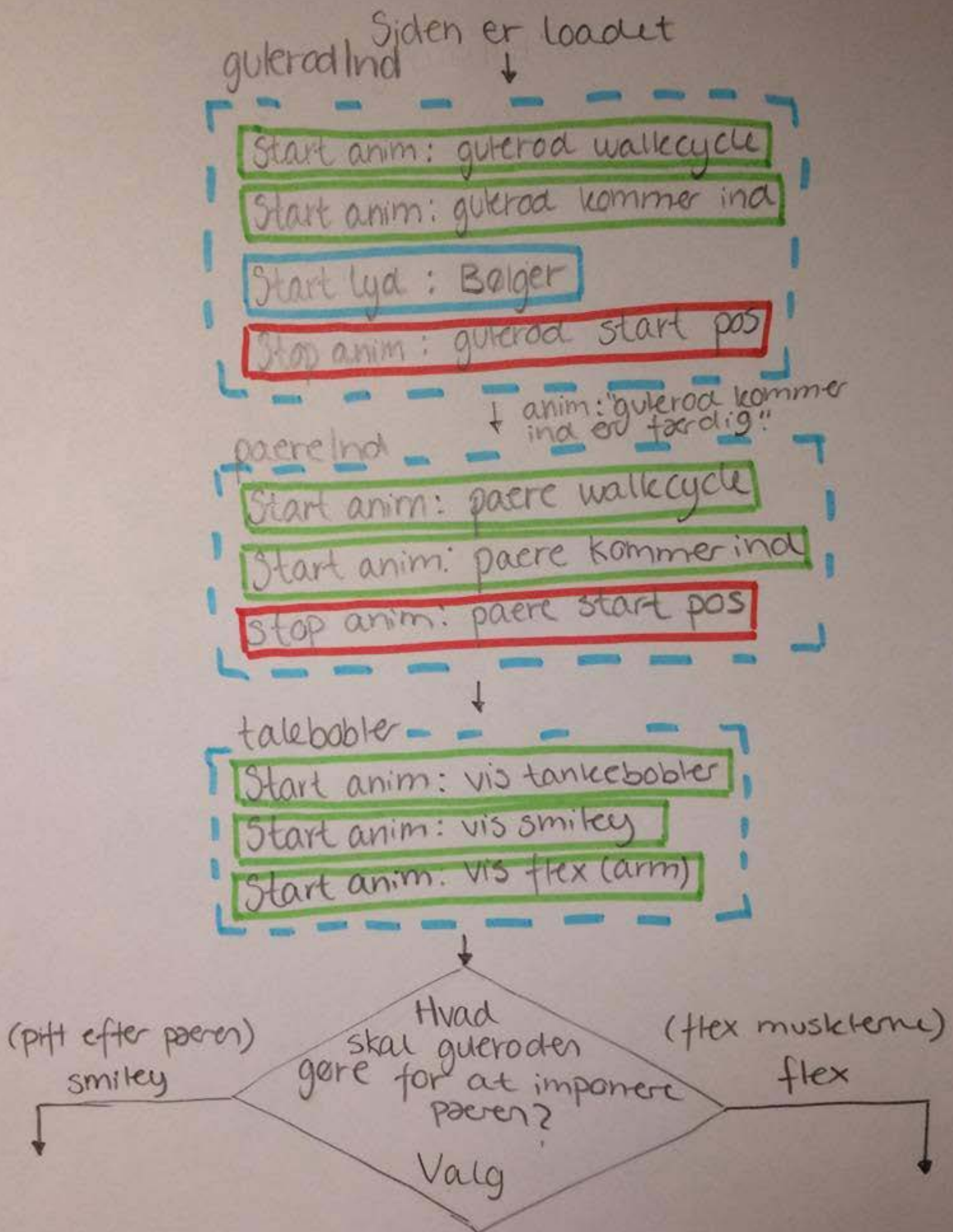
Dvs. at hvis brugeren når at klikke på alle hjerter ender det lykkeligt, hvis ikke ender det som da han piftede efter pæren.

Ida Lygum Pedersen

FLOWCHART for historiestrukturen



SEKVENSDIAGRAM



gulerod Flex

start anim: flex

$0.5 \geq$

randomValg

< 0.5

Hop til spillet Begynder

Hop til: paere Paa

setTimeout (klik Paa Hjerter, 10000);

start anim: spillet_starter

anim: spillet Begynder
erfaerdig

setTimeout (Saa Er Tidun Gaaet, 10000);

spillet Begynder

stop anim: spillet_starter

start anim: vis-hjerter

start anim: puls

on(click) klik paa Hjerter

klik paa Hjerter

Ved klik på hjerte skjules
det
Tjek der altid bliver lagt
en til

Hvis bruger når 8 klik,
så gå til function: du Naaede Det

setTimeout (happy Game Over, 4000);

paere Paa

start anim: paere Paa

happy Game Over

start anim: happy-game-over

duNaaeduDet

☞ start anim: paere-paa



happyGameOver

☞ start anim: happy-game-over

Saa Er Tiden Saa

☞ stop anim: puls

off(click) klikk Paattjenter

Er der ikke klikket på
alle hjører - gå til
function: duNaaeduDetIkke



duNaaeduDetIkke

☞ start anim: paere-afvis-walkcycle

☞ start anim: guleroed-keed

☞ stop anim: guleroed-flex



gameOver

☞ start anim: game-over