Functioneel ontwerp

Eindopdracht OOPD

**Naam van het spel**

De naam van het spel is: “Toad Parcour”. Dit is een ‘Mario’ like game.

**Doel van het spel**

Het doel van het spel is zo veel mogelijk punten behalen in een gegeven tijdsperiode. Ook moet mag je niet vermoord worden door de slechteriken(monsters/prinsessen/katten/schilpaden).

**Korte omschrijving van de wereld waarin het spel afspeelt**

Het speelt zich af in een typische ‘Mario’ wereld. Maar dan wel met toevoegingen, zoals een windmolens en bananen.

Verschillende onderdelen wereld:

|  |  |
| --- | --- |
| Soort | Actie |
| Lava | Maakt de speler dood |
| Gras, steen, hout | Kan een speler op lopen |
| Lucht | Doet niks |
| Paddenstoel | Finale punt |
| Deur paddenstoel | Einde van het spel |

**Perspectief**

Het spel speelt zich af vanaf opzij.

**Beschrijving van acties die de speler kan uitvoeren**

In het parcours kun rondrennen, springen in het parcours en je kan je powers gebruiken. Tijdens het rondrennen kan ‘Toad’ munten verzamelen en bananen. De verzamelde bananen kan hij gebruiken om te schieten op de monsters. Hiermee vermoord hij de monsters en behaald hij extra punten. De monsters kun je ook vermoorden door op ze te springen. Als de speler dood gaat door een monsters, verliest de speler een bepaald aantal punten en een leven. Als zijn levens op zijn is het ‘ Game Over’.

De punten:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Easy | Medium | Hard |
| Aantal levens (start) | 5 | 3 | 1 |
| Aantal punten/muntje | 15 | 10 | 5 |
| Doden monster | 10 | 20 | 40 |
| Speeltijd | 3 min | 2 min | 1 min |

De acties die de speler kan ondervinden:

|  |  |
| --- | --- |
| Actie | Reactie |
| Knop: Links | De speler loopt naar links |
| Knop: Rechts | De speler loop naar rechts |
| Knop: Omhoog | De speler springt omhoog |
| Knop: Omlaag | Geen actie |
| Knop: A | Gooi banaan |
| Knop: B | Geen actie |
| Knop: X | Geen actie |
| Knop: Y | Geen actie |
| Knop: SELECT | Geen actie |
| Knop: START | Terug naar het start scherm |

**Beschrijving van objecten en obstakels die in het spel voorkomen, inclusief het gedrag van deze objecten**

Je kan dus door monsters worden vermoord en je kunt zelf monsters vermoorden. Ook zijn er in het parcours ‘Sink Holes’ gevuld met lava. Als je daar in valt, is het gelijk ‘Game Over’.

**Beschrijving van het start en eind van het spel**

Je begint aan het begin, links, van de wereld. Je kunt door de wereld heen lopen. Naar links, rechts, omhoog en omlaag. Nadat de speeltijd is afgelopen moet ‘Toad’ in zijn paddenstoel, rechts van de wereld, zijn. Als je dan nog niet in de paddenstoel bent, ben je ‘Game Over’ en ben je al je behaalde punten kwijt.

**Beschrijving van overige elementen**

* Een dashboard waar je score, je levens, hoeveelheid bananen en de tijd op staat.
* Een formulier voor de naam van de speler.
* Een dashboard voor de highscores.
* Hoofdmenu
  + Keuze voor welke gebruiker
  + Start Game
  + Highscores
  + Preferences
    - Moeilijkheidsgraad
    - Geluid aan/uit
  + Exit

**Beschrijving van het apparaat**

Samsung Galaxy S4 + de emulator

**Schermschetsen inclusief viewport**

*Wordt nog later toegevoegd.*