

INNLEVERING 02.03.04

INGRD HØYDAL NESTVOLD

INNHold

LINK TIL FERDIG FORTELLING

BESKRIVELSE AV HISTORIEN

FLOWCHART

SEKVENSDIAGRAM

KLIKK HER FOR Å SE ANIMASJONEN

<http://ingridhn.com/020304/index.html>

BESKRIVELSE AV IDEEN

Tittel

Takler du morgenstresset.

Sted

I en park hvor man i horisonten ser byen

Historie

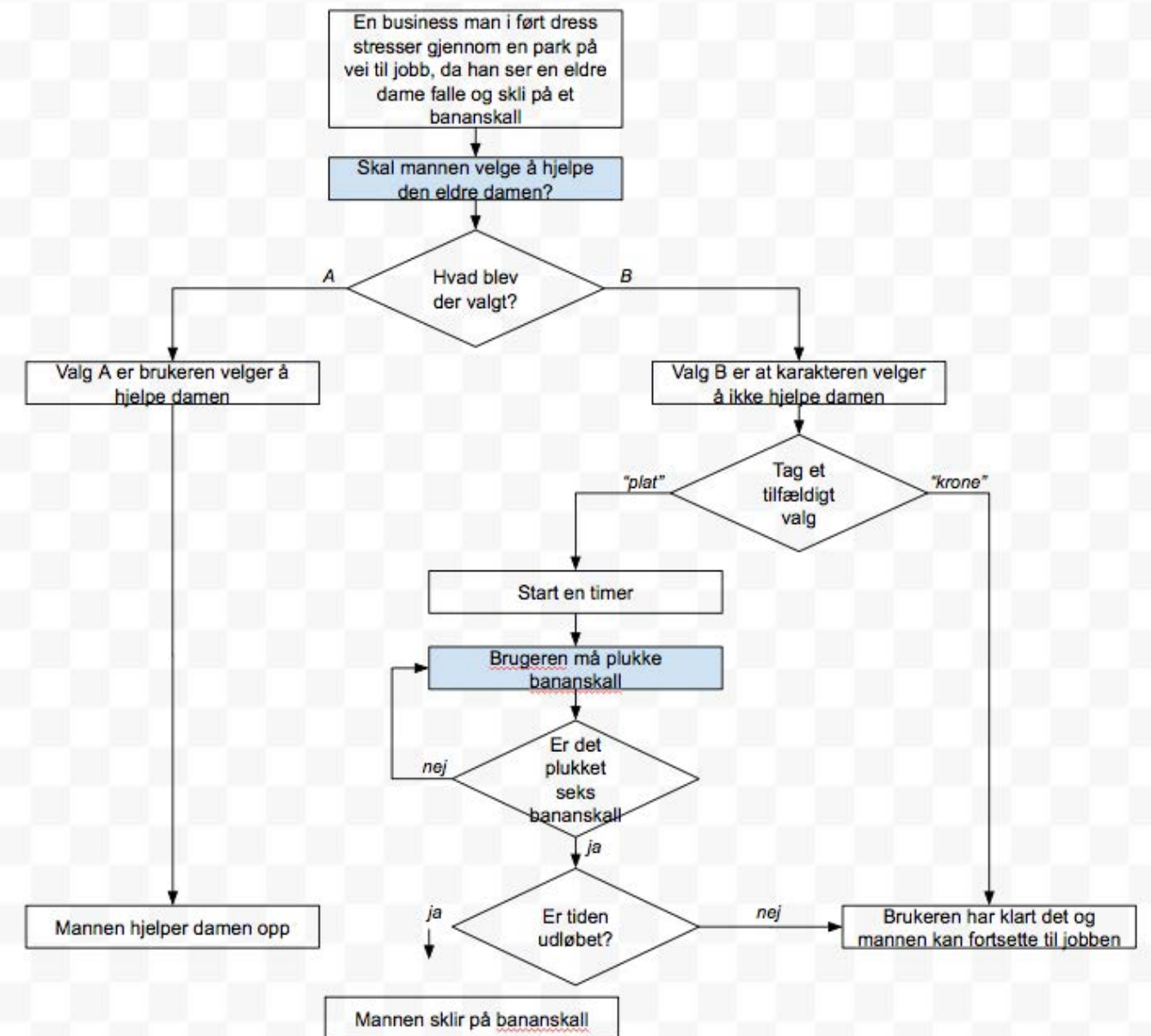
En eldre dame som går igjennom parken er uheldig og snubler på et banaskall. Så kommer det en mann i dress som stresser på vei til jobb. Han ser at damen faller og må ta et valg. Skal han lytte til samvittigheten og hjelpe den eldre damen? eller skal han kjappe seg til jobb sånn at han slipper kjeft fra sjefen om han kommer for sent enda en gang.

Brukeren skal ta et valg, velger man å hjelpe damen blir begge karakterene fornøyde. Hvis man derimot velger å ikke hjelpe vil det bli tatt et tilfeldig valg.

Enten vil karakteren skynde seg til jobb eller så skal brukeren samle banaskall for at karakteren kan gå videre. Hvis brukeren ikke rekker å samle bananskall vil mannen selv skli på et bananskall.

FLOWCHART

Generisk historie-struktur



SEKVENSDIAGRAM

Function: startPosisjon
Utløses av: Siden loader

Start animasjon: startpost_eldredame_container

Start animasjon: startpost_mannidress_container

Start lyd: bakgrunns_musikk (loop-spille uendelig)

Function: eldreDamelInn
Utløses av: startPosisjon ferdig

Start animasjon: eldredame_container_kommer_inn + eldredame_walkcycle

Function: eldreDameFaller
Utløses av: Eldredame er kommer inn

stop animasjon: eldredame_container_kommer_inn + eldredame_walkcycle

Start animasjon: eldredame_container_faller + eldredame_walkcycle_faller

Function: mannKommerInn
Utløses av: Eldre dame faller

Start animasjon: mannidress_container_kommer_inn + mannidress_walkcycle

Function: taEtValg
Utløses av: Mann i dress er kommet inn og brukeren må interagere

Stopp animasjon: mannidress_container_kommer_inn + mannidress_walkcycle
Stopp animasjon: startpost_mannidress_container

Start animasjon: staarstille

Start animasjon: #boks1 addClass bounce

Start animasjon: #boks2 addClass bounce

.on “click”: #boks1, boksEn

.on “click”: #boks2, boksTo

Function: boksEn
Utløses av: Brukeren har valgt å trykke på boksEn “Hjelp dame opp”

removeClass: staarstille
Stopp animasjon: boks1 + bounce
Stopp animasjon: boks2 + bounce
.off “click”: #boks1, boksEn
.off “click”: #boks2, boksTo
removeClass: mannidress_container+ mannidress_walkcycle (startpos, kommer_inn, staarstille)

Start animasjon: mannidress_container_forskrekket + mannidress_walkcycle_forskrekket

Function: mannHjelper
Utløses av: Mannen er gått bort til den eldre dame

removeClass: mannidress_container+ mannidress_walkcycle (startpos, kommer_inn, staarstille, forskrekket)
removeClass: eldredame_container+ eldredame_walkcycle (startpos, kommer_inn, faller)

Start animasjon: mannidress_container_hjelper + mannidress_walkcycle_hjelper

Start animasjon: eldredame_container_opp + eldredame_walkcycle_opp

Start animasjon: setTimeout(godSamvittighet, 3000)

Function: godSamvittighet
Utløses av: etter at mannen har hjulpet dame opp

removeClass: avslutning +sesIkke

Start animasjon: godSamvittighet + nyttSpill

Function: boksTo
Utløses av: Brukeren har valgt å trykke på boksTo “Skynde seg til jobb”

Stopp animasjon: boks1 + bounce

Stopp animasjon: boks2 +bounce

.off “click”: #boks1, boksEn

.off “click”: #boks2, boksTo

Function: randomeValg
Utløses av: ved at brukeren trykker på boks to vil det bli et tilfeldig valg

if rando>=0.5 {visBananSkall();}
else { gaaForskrekketForbi();}
Det blir tatt et tilfeldig valg om brukeren skal plukke banaskall eller fortsette å gå mot jobben

Function: visBananSkall
Utløses av: det tilfeldige valger lander på *if*

Stopp animasjon: kurv +seslkke

Start animasjon: banan + puls

Start animasjon: click, klikkBananSkall

setTimeout: gir brukeren 5 sekunder på å klikke på bananskall (tidenErGaaetUt)

Function: KlikkBananSkall
Utløses av: visBananSkall er ferdig

if; erDetPlukketSeksBananSkallFlag =true; sender brukeren til gaaForskrekketForbi

else; visBananSkall

Function: tidenErGaaetUt
Utløses av: hvis brukeren ikke klarer å plukke alle bananskallene innen tiden

if; hvis bruker ikke nådde det sendes den videre til mannGaarMotBanenSkall

Function: gaarForskrekketForbi
Utløses av: tilfeldig valg om å klikke på bananskall eller ikke

Start animasjon: mannidress_container_gaar_forbi + mannidress_walkcycle_gaar_forbi

setTimeout: gameOverTokIkkeKnekken, 6000

Function: gameOverTokIkkeKnekken
Utløses av: mannen er ferdig med å gå forskrekket forbi

Stopp animasjon: avslutning + seslkke

Start animasjon: tokIkkeKnekken + nyttSpill

Function: mannGaarMotBananSkall
Utløses av: hvis brukeren ikke rekker å plukke nok bananer innen tiden er gått

Stopp animasjon: bananskall2 + seslkke

Stopp animasjon: staarstille

Start animasjon: mannidress_container_gaar_mot_bananskall + mannidress_walkcycle_mot_banan

Function: mannSkilirPaaBananSkall
Utløses av: mannen er gått mot bananskallet

Stopp animasjon: mannidress_container + mannidress_walkcycle (gaar_mot_bananskall + mot_banan)

Start animasjon: mannidress_container_faller + mannidress_walkcycle_faller

setTimeout: gameOverTokKnekken, 3000

Function: gameoverTokKnekken
Utløses av: mannen sklir på bananskallet

Stopp animasjon: avslutning + seslkke

Start animasjon: tokKnekken + nyttSpill