Kravspecifikation ”Break a Brick”

# Projektkrav

## P1 Spelets meny

Spelet ska ha ett antal menyval när man startar spelet. Man ska kunna ”starta spelet” som låter användaren välja ”svårighetsgrad” och börja spelet på första nivån. Man ska kunna ändra ”inställningar”. Man ska kunna läsa ”instruktioner” om hur spelet går till och hur man spelar samt att kunna ”stänga av” spelet. Man ska kunna navigera med både mus och tangentbord.

Referens: Baskrav 1, 2, 6, 8  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:   
Prioritet: Medel

## P2 Styrning i spelet

När man spelar ska man styra plattan i spelet med musen då man själv bestämmer hastigheten på plattan som leder till att spelet blir lättare och mer användarvänligt. Om tid blir över kan en inställning att använda piltangenterna implementeras för högre svårighetsgrad.

Referens: Baskrav 3  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Hög

## P3 Spelets poängsystem

Då en bricka förstörs av spelaren ska ett antal poäng tilldelas. Efter avklarad nivå summeras poängen och eventuell bonuspoäng tilldelas. Bonuspoäng kan tilldelas beroende på hur många liv man har efter avklarad nivå och vilken svårighetsgrad man spelade på.

Referens: Baskrav 7  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Låg

## P4 Nivåer

Spelet ska ha ett antal nivåer som kan spelas igenom. Man kommer till nästa nivå när alla brickorna på föregående nivå har förstörts. Skillnaden på nivåer kommer vara layouten av brickorna och introduktion av något nytt.

Referens: Baskrav 5  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Medel

## P5 Svårighetsgrader

Det ska finnas tre svårighetsgrader på spelet, lätt, normal och svår. Skillnaderna mellan svårighetsgraderna kommer vara att bollens hastighet varierar samt att plattans storlek varierar.

Referens: Baskrav 6  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Låg

## P6 Power-ups

I spelet ska det finns några power-ups som kan ge både positiva och negativa effekter. En power-up kan slumpvis falla ner efter en bricka blivit förstörd och spelaren måste då flytta sin platta för att fånga upp den. Några exempel på effekter kan vara ökad/minskad hastighet på bollen, större/mindre platta, bonuspoäng, extra liv etc.

Referens: Baskrav 4  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Låg

## P7 Grundspel

Det som krävs för att kunna spela spelet. Här behövs plattan som spelaren styr för att studsa bollen, Bollen som spelaren studsar och förstör brickor med. Brickorna som ska förstöras med hjälp av plattan och bollen.

Referens: Kevin Madsen  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Hög

## P8 State Management

Att hantera olika lägen i spelet. Olika lägen kan vara menyer, själva spelet, game-over bild eller att spelet är pausat.

Referens: Kevin Madsen  
Status: Ej påbörjat  
Testbart:  
Prioritet: Hög