TF 2.1 Spel

# Kravreferens: P7, P2

## Instruktioner

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr | Krav | Input | Förväntad Output |
| 1 | P7.1 | Starta en spelomgång | Plattan ritas ut på spelplanen |
| 2 | P7.2 | Starta en spelomgång | Bollen ritas ut på plattans position |
| 3 | P7.3, P7.3.1 | Starta en spelomgång | Brickor ritas ut på spelplanen |
| 4 | P2.1 | Mus höger | Plattan flyttas till höger |
| 5 | P2.1 | Mus höger max | Plattan stannar vid spelplanens högra kant |
| 6 | P2.1 | Mus vänster | Plattan flyttas till vänster |
| 7 | P2.1 | Mus vänster max | Plattan stannar vid spelplanens vänstra kant |
| 8 | P2.1 | Mus upp/ner | Plattan stannar på samma Y-axel |
| 9 | P7.2.1 | Tryck på vänster musknapp | Lämnar plattan och rör sig med en slumpad riktning |
| 10 | P7.4.3 | Bollen träffar en bricka | Bollens riktning speglas och brickan försvinner |
| 11 | P7.4.2 | Placera plattan så att bollen landar på den | Bollen studsar på plattan med olika riktning beroende på var bollen träffar plattan |
| 12 | P7.4.1 | Studsa bollen mot spelplanens högra vägg | Bollen studsar mot väggen |
| 13 | P7.4.1 | Studsa bollen mot spelplanens vänstra vägg | Bollen studsar mot väggen |
| 14 | P7.4.1 | Studsa bollen mot spelplanens tak | Bollen studsar mot taket |
| 15 | P7.4.1 | Låt bollen åka förbi plattan (spelplanens golv) | Bollen återställs fastklistrad på plattan |