

Alussa ensimmäisestä tapauksessa tuttu osio ohjelman selityksestä, sitä on täydennetty tähän toiseen palautukseen UML-luokkakaaviolla, sen selityksellä, luokkien välisillä vastuilla sekä pelin etenemiskuvauksella.

Tampereen kartta

- klikkiliikkuminen
-> kauppaan tai parkkihalleihin
- rahatilanne, Lauran energiataso ja panokset

parkkihalli

- vaihtelevat pohjat, matriisien avulla
- näppäimistö + hiiri liikkuminen
- Lauran health/armor bar
- kyborgien tietoja
- kierrokselta kertyneet rahat

kauppanäkymä

- rahatilanne
- kyborgien varusteiden taso
- Lauran energiataso, panokset ja varusteiden taso

Peli koostuu kolmesta näkymästä, joista ensimmäinen on karttanäkymä. Karttanäkymän voi ajatella olevan pelin päänäkymä, sillä siinä tapahtuu kaikki liikkuminen. Toinen näkymä on kaupanäkymä, jossa pelaaja pääsee ostamaan uusia tarvikkeita tai tarkastelemaan ja vaihtelevaan niitä. Viimeinen pelin näkymä on parkkihallinäkymä. Siinä pelaaja tulee parkkihalliin, jossa tapahtuu kaikki pelaaminen. Kaikki parkkihallit ovat erilaisia, mutta ne on generoitu samalla tavalla, karttamatriisien tms. avulla.

Pelin pelaaminen on yksinkertaisuudessaan sitä, että käyttäjä kiertää parkkihallista toiseen mukanaan kyborgit. Parkkihallista pääsee pois joko voittamalla parkkihallin viholliset tai pakenemalla. Parkkihallissa pelaaja ohjaa näppäimistön avulla Lauraa ja hiirellä voi käskyttää kyborgia auttamaan mistä ikinä haluaakaan. Kyborgien toiminta perustuu kuitenkin jonkinlaiseen tekoälyyn ja tämä tarkoittaa, ettei niitä pääse täysin ohjaamaan.

Parkkihallin tapahtumissa aiheutuneet vahingot Lauralle jäävät voimaan, mutta kyborgit saa aina hallista poistuttua takaisin käyttöön ja täysiin voimiin. Jos kyborgille haluaa uutta varustusta tulee se hommata ja vaihtaa kaupanäkymässä. Kyborgien varustus on kuitenkin yhtenäinen. Lauralle aseiden vaihtaminen taas toimii myös parkkihallissa pelitilanteen ollessa kesken.

Pärjätessään parkkihallitaistossa pelaaja saa kerättyä tuhoutuneiden autojen romua, jolla hän voi ostaa parempia varusteita. Kun yhdestä hallista on selvitty voittajana, päästään jatkamaan seuraavaan, vaikeampaan halliin. Lopulta peli loppuu, kun kaikista halleista on selvitty voittajana.

Apista saatavien tietojen perusteella luodaan parkkihallit eri vaikeustasoihin. Näissä parkkihalleissa on erimäärä vihollisia ja esteitä sekä niiden koko ja muoto saattavat hieman vaihdella. Jos parkkihallissa on enemmän vihollisia, on myös todennäköisempää, että sinne on löytänyt tiensä myös hieman fiksumpaa tekoälyä omaavia pahiksia.

Aluksi olemme ajatelleet jakaa vastualueet niin, että Miika keskittyy QML-käyttöliittymäpuoleen, Annimari periytettyjen luokkien tekemiseen ja Ilkka muihin luokkiin. Tämän lisäksi se kenellä on pienin työtaakka, rupeaa valmistelevaan XML-tiedoston parsimista.

