

Sokoban

Koncepció

Egy klasszikus játékot szeretnék megvalósítani unity-ben, ahol egy karakterrel 2 dimenzióban ládákat kell tologatni, hogy azok a megfelelő helyre kerüljenek. A játék nehézsége, hogy a ládák könnyen kerülhetnek olyan helyzetbe, ahonnan nem mozdítható, ilyenkor újra kell indítani. A játék többféle egyre nehezedő pályát tartalmaz, amik között lehet lépegetni. Az alap motiváció az, hogy ez egy olyan játék, amit még távirányítóval is könnyedén lehet játszani (fel-le, jobbra-balra kell mozgatni).

Use-Case Diagram

Use-Case-ek:

Pályaválasztás: Pályaválasztási felületre lépés.

Kiválasztott pályára lépés: Felületen kiválasztott pályának a játék felületére lépés.

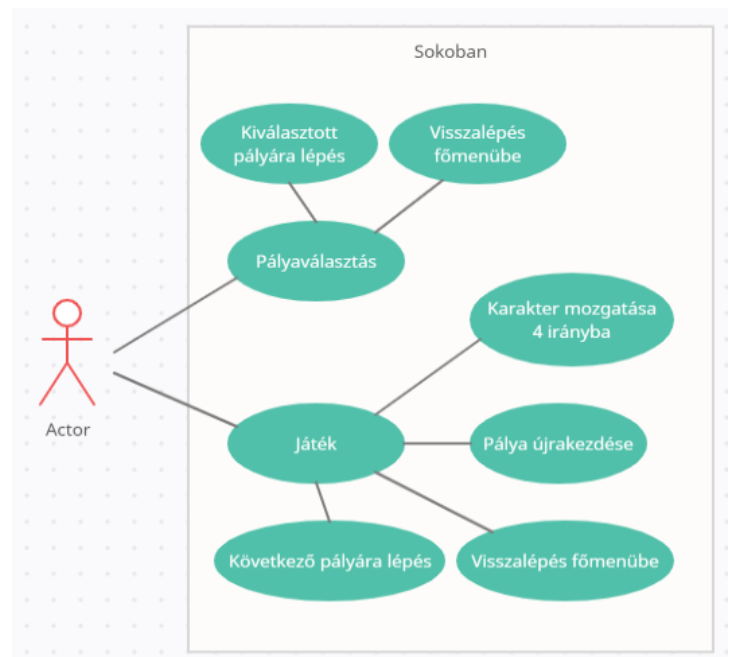
Visszalépés a főmenübe: Főmenü felületére lépés.

Játék: Egy pálya elindítása. Főmenüből lépve az utoljára nem kivitt pályát tölti be.

Karakter mozgatása: Karakter mozgása, ha útban van doboz, akkor magával tolja.

Pálya újratekzdése: Aktuális pálya kezdeti állapotára állítása. Beszorult ládák esetén szükséges.

Következő pályára lépés: Ha a dobozok megfelelő helyzetben vannak, a pályák listájának következő elemének betöltése.



User Story

Pályaválasztás:

- Főmenüben pályaválasztás fülre kattintás
- Listáról tetszőleges pályára kattintás
- Játék elindul azzal a pályával

Játék:

- Főmenü Játékra kattintás
- Elindul az első nem kivitt pálya
- Karakter mozgatása
 - Ha láda beszorul: pálya újratekzdése
- Ládák megfelelő helyre tolása
 - Ha megfelelő helyen vannak: Tovább léphető a következő pályára vagy Főmenübe