Pygame - spillbeskrivelse

Navn: “**Get a way**” (fordi «get a way» betyr skaff en vei, og det ligner på «get away» som betyr kom deg unna. Begge disse passer med prinsippet til dette spillet.)

Spilleren skal styre en figur som beveger seg fra side til side med piltastene.

Det faller ned mynter og steiner fra himmelen. Spilleren skal fange myntene men ikke steinene. Når spilleren har samlet et visst antall mynter går man opp i level. Når du klarer ett level vil steinene og myntene falle raskere, og spilleren skal samle et høyere antall mynter.

Målet med spillet er å se hvor mange levler man klarer.

Når jeg har programmert dette spillet har jeg fulgt videoene, som det er linket til på onenote, for å komme i gang. Ut fra videoene har jeg kommet opp med et eget prinsipp som spillet bygger på (prinsippet er en leprechaun som fanger mynter og ungår steiner). Videre har jeg bygget videre på spillet med å lage levler, lagt inn lyder og skrevet inn tekster mm.