

## 02.03.04 afleveringsopgave

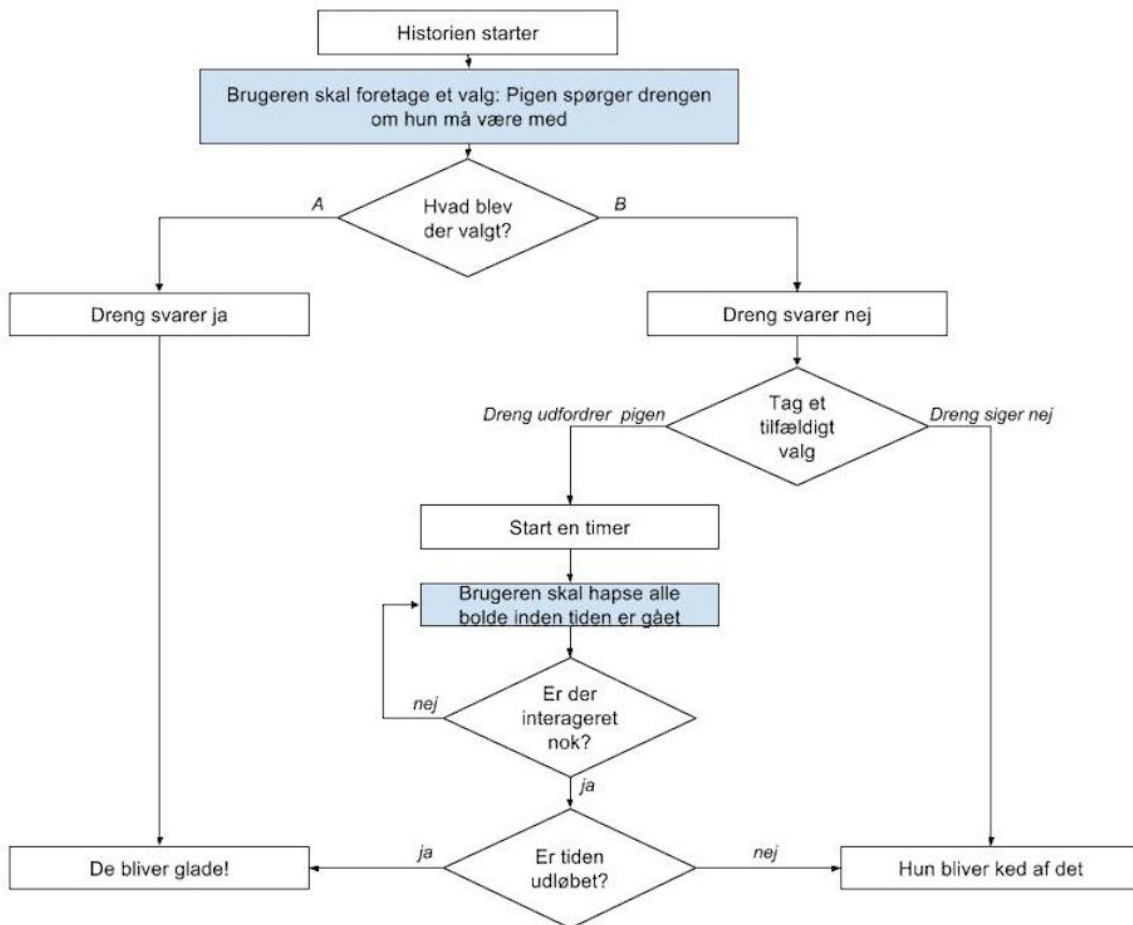
<http://meifriis.com/kea/02-animation/020304/>



## Beskrivelse af ide og flowchart:

Historien er simpel og handler om en pige, som spørger en dreng om hun må være med til at spille bold. Det kan gå 3 veje. Enten siger drengen ja fra start af, nej eller også siger han ja hvis hun er god og hurtig nok til at hapse alle boldene inden tiden er løbet ud.

### Generisk historie-struktur



## Slutning A (Venstre ben af historien):

Siden er loadet

**startHistorie**

Hide "t1"

Hide "t2"

Hide "t3"

Hide "bolde"

Hide "igen"

Hide "bedre"

Hide "udfordring"

🔊 Start lyd: baggrundslyd

🔊 Start anim: pige walkcycle

Start anim: pige kommer ind

Anim: "pige walkcycle" er færdig

**drengVink**

🔊 Stop anim: pige\_move\_right

🔊 Stop anim: pige\_walkcycle

Start anim: dreng\_vink

Start anim: pige\_start\_pos

Anim: "dreng\_vink" er færdig

**tB1**

Show: tb1

start timeout: tale

"tB1" er færdig

**tale**

show: tale

"tale" er færdig og ved klik på ja

**tB2**

hide: tale

hide: tb1

Show: tb2

setTimeout til gladDP

"tB2" er færdig

**gladDP**

hide: t2

🔊 Stop anim: pige\_start\_pos

🔊 Stop anim: dreng\_vink

Hide: bolde

Hide: udfordring

🔊 start anim: pige\_glad

🔊 start anim: dreng\_glad

🔊 Start lyd: yay

## Slutning B (Højre ben af historien):

“tale” er færdig og ved klik på nej  
**nej**

Start random chooser  
Hvis true gå til streng

“nej” er færdig og ved klik på nej

**streng**

hide: t1

⌚ Stop anim: dreng\_glad

⌚ Start anim: dreng\_sur

⌚ Start anim: pige\_cry

⌚ Start lyd: cry

## Midterbenet: Pigen skal hapse alle bolde inden tiden er gået

“tale” er færdig og ved klik på nej  
**nej**

Start random chooser  
Hvis false gå til udfordring

Hide: t1

Hide: t2

Show: udfordring

Show: bolde

⌚ Start anim: puls

Start timer →

“nej” er færdig

**tidenErGaaet**

Er der slået nok?

Hvis ja gå til “GladDP”

Hvis nej gå til “tilPigeKed”

“tidenErGaaet” er færdig og der ikke er blevet fanget alle bolde

**tilPigeKed**

Hide: bolde

Hide: udfordring

Show: bedre

⌚ Start anim: pige\_cry

⌚ Start anim: dreng\_blink

⌚ Start lyd: cry