

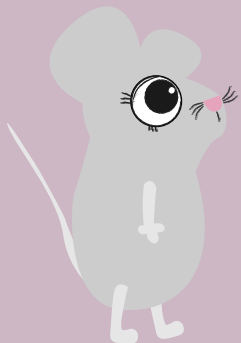
Endelig animation

02.03.04

Mia Silberbrandt

[Link til animation](http://miasilber.com/kea/02-animation/020304/)

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



Kort beskrivelse af historien

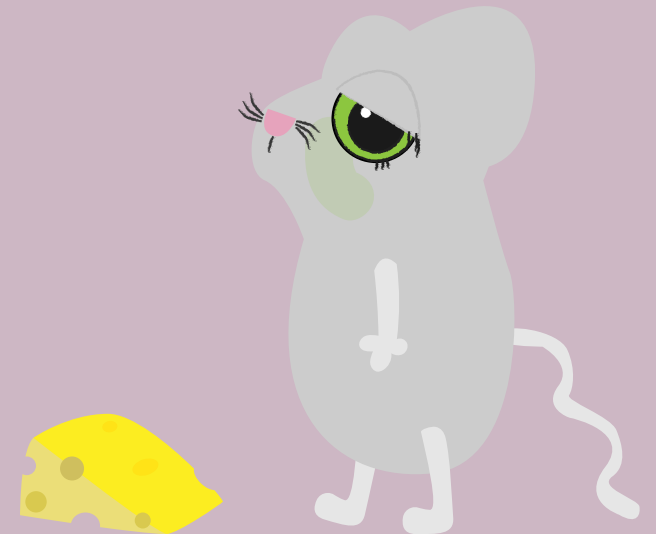
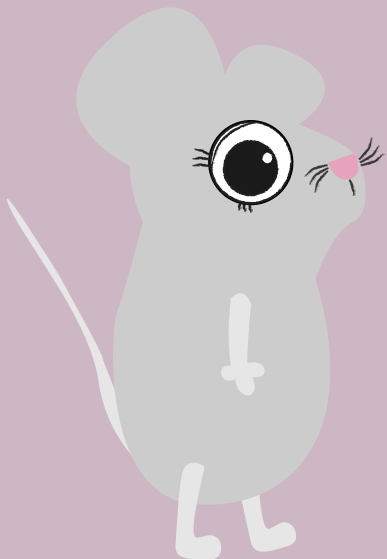
Idé

Hovedkarakteren er Mor-mus som har fået nok af sit liv derhjemme.

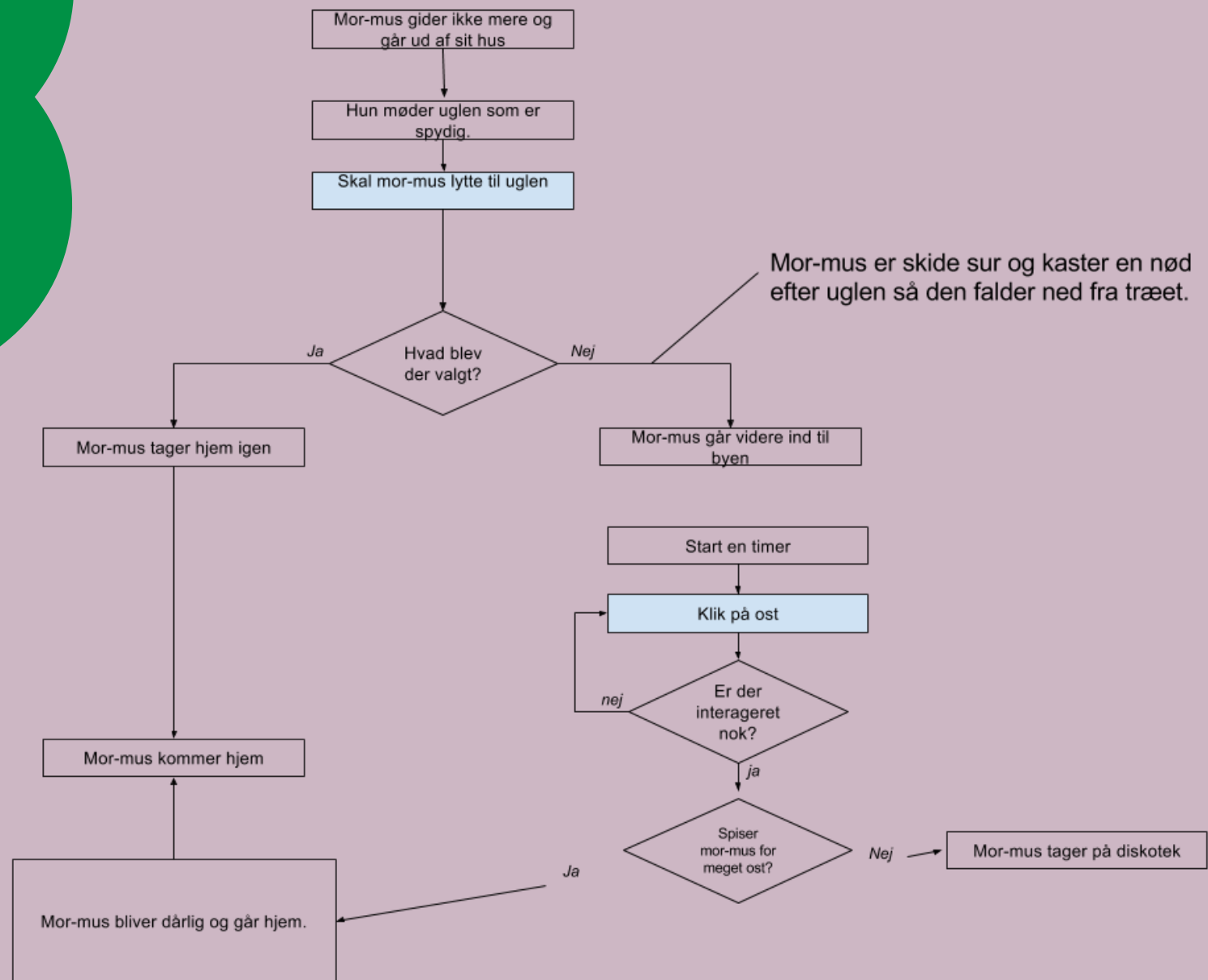
Hun skrider fra sit hus med mand og børn, for at tage ind til byen hvor hun skal æde ost og på diskotek. Hun savner sin ungdom.

På vej ind til byen møder hun den nævenyttige ugle, som kommer med en smydig kommentar. Det finder Mor-mus sig ikke i og sparker en nød i hovedet på uglen og går videre.

Da hun når ind til byen, popper der et spil op, hvor hun skal nå at spise så meget ost hun kan. Hvis spilleren ikke når at give hende alt osten, bliver hun helt høj af ost og tager på diskotek. Hvis spilleren når at give hende alt osten, bliver hun dårlig og tager hjem igen til skoven.



Flowchart



Sekvensdiagram

Jeg har desværre kun nået at lave den venstre del af mit sekvensdiagram.

Mia Silberbrandt

Sekvensdiagram venstre ben

Sort skærm med titel

Start lyd: Børn der råber - mormus råber. Dør der smækker.

Stop lyd

Mormus_ind - siden er loadet

⌚ Start lyd: looplyd - skovlyd

Start anim: ugle

⌚ Start anim: mus_walkcycle

Vis Sprite: mus_walkcycle

Mormus_ankommer - Anim. mormus_ind færdig

⌚ Stop anim: mus_walkcycle

Start anim: mus_00

⌚ Start anim: ugle_walkcycle

Vis Sprite: ugle_walkcycle

Spil lyd: Ugle_snak

Mormus går hjem

⌚ Stop anim: ugle_walkcycle

Start anim: ugle

⌚ Start anim: mus_walkcycle hjem

Vis Sprite: mus_walkcycle