

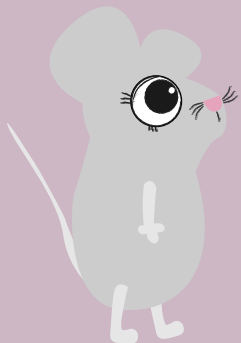
# Endelig animation

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

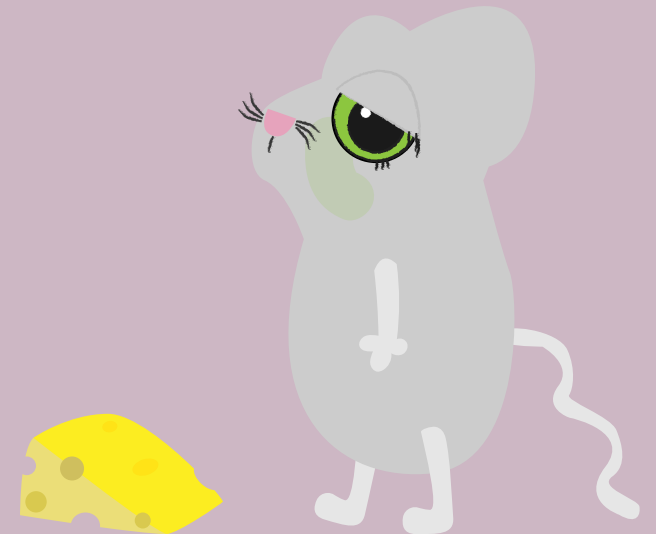
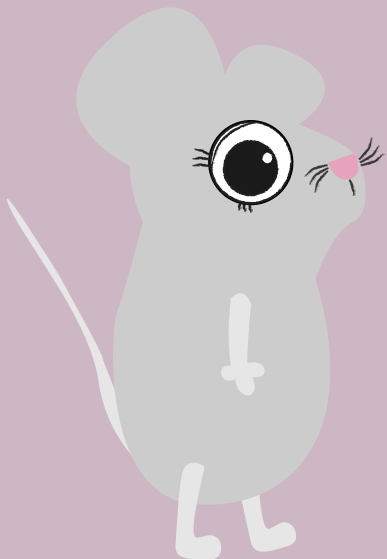
## Idé

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

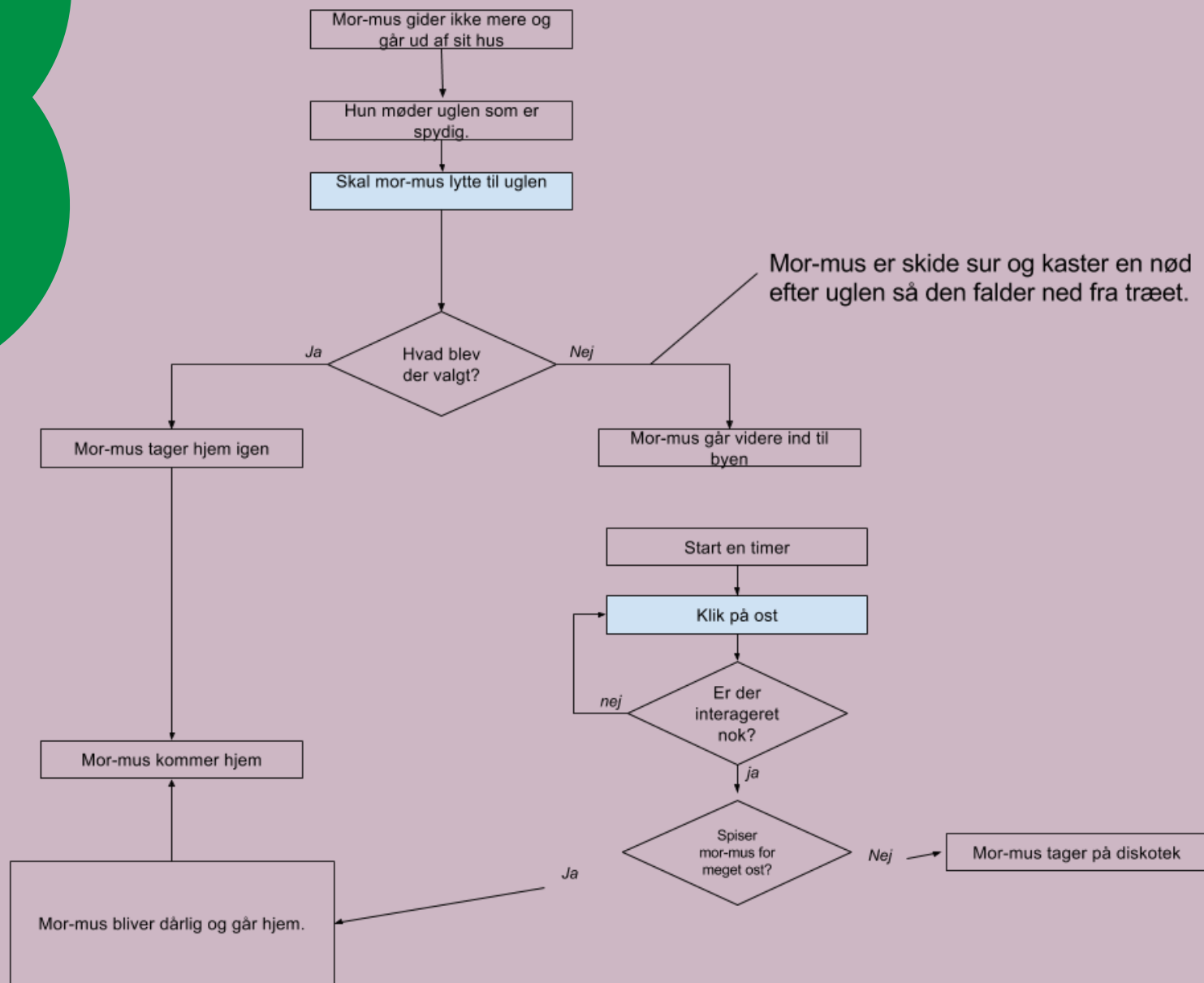
Hun skrider fra sit hus med mand og børn, for at tage ind til byen hvor hun skal æde ost og på diskotek. Hun savner sin ungdom.

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