

Statusrapport vecka 1.

Mitt mål för vecka 1 är att komplettera kravspecifikationen och gå igenom samt förbättra designspecifikationen då jag anser att en tydlig och strukturerad designspecifikation kommer underlätta skapandet av spelet. Utöver detta har jag som mål att hinna klart med bland annat kraven 1-5, 7-13. En mer detaljerad lista finns längre ner i texten.

Vecka 1 kommer fokuset vara att skapa en spelplanen, spelar objektet, deadzone och bollen då dessa är huvudkomponenterna i spelet. Möjligtvis försöka hinna med kollisionshantering för brädan och bollen.

Vecka 2 kommer fokuset vara att lägga till ytterligare element, såsom poäng zonerna och Power-Up objekt som bollen kan kollidera med och även fixa kollision för de flesta objekten på plan.

Vecka 3 kommer fokuset ligga på att läsa in nya banor eller objekt från en fil, meny och highscore samt städa upp koden om det behövs.

-----Vecka 1-----

1. Vid programstart visas en Main-Meny för spelaren med tre valbara alternativ; Play, HighScore och Quit.
2. Play leder till start av nytt spelomgång.
3. High-score visar högsta poängrekordet.
4. Quit leder till programavslut.
5. Det skall finnas en tvådimensionell-spelplan, vart spelarens kameraperspektiv ser alla objekt från ett fågelperspektiv samt att styrningen sker enbart via horisontell styrning.
7. Spelaren styr ett objekt i form av en rektangulär bräda åt vänster eller höger i horisontell riktning med hjälp av tangentkommandon A & D eller tangent pilarna ← & →.
8. Brädan genereras vid start av ett nytt spel över Deadzone men under mittpunkten av spelplanen.
9. När tangenten A är nedtryckt av spelaren ska spelarens bräda färdas åt vänster i horisontell riktning över spelplanen.
10. När tangenten D är nedtryckt av spelaren ska spelarens bräda färdas åt höger i horisontell riktning över spelplanen.

Mohammad Omar

11. När tangenten vänster pil tangenten är nedtryckt av spelaren ska spelarens bräda färdas åt vänster i horisontell riktning över spelplanen.

12. När tangenten höger pil tangenten är nedtryckt av spelaren ska spelarens bräda färdas åt höger i horisontell riktning över spelplanen.

13. Det skall inte gå att föra objekt utanför spelplanens fönster.

15. En boll genereras vid start av ett nytt spel. Den representeras av en kvadratisk boll. Bollen börjar sin färd från mitten av spelplanen i en slumpartad diagonal riktning mot höger eller vänster spelplans vägg.

16. En boll, en bräda, och minst en poäng-zone och Deadzone genereras vid start av ett nytt spel.

29. Spelplanen skall ha storlek av 720x1280 pixlar.

-----Vecka 2-----

14. När spelarens bräda når höger eller vänster vägg uppstår en kollision och brädan hindras från att längre kunna förflytta sig i samma riktning som väggen den kolliderar med.

17. Vid kollision mellan bollen och brädan, kommer bollens nya riktning bestämmas av infallsvinkeln vid kollision.

18. Vid kollision mellan bollen och väggar, kommer bollens nya riktning bestämmas av infallsvinkeln vid kollision.

27. Vid kollision mellan boll och Deadzone, förlorar spelaren ett liv och en ny omgång av spelet startas. En ny boll genereras och den gamla bollen tas bort från spelplanen.

28. Spelaren börjar med tre liv vid start av ett nytt spel. När antalet liv är lika med noll skall spelet avslutas.

22. Var 45:e sekund genereras ett nytt Triple-ball Power-Up objekt som visas på en slumpmässig position på spelplanen.

23. Vid kollision mellan boll och Triple-ball objekt genereras två nya bollar och objektet tas bort från planen. Sammanlagt finns 3 bollar samtidigt. Spelaren förlorar inte liv när någon av bollarna kolliderar med Deadzone om fler än en boll finns på planen.

-----Vecka 3-----

6. Spelplanen hämtas och genereras från en separat spelplans-fil.

19. Vid kollision mellan bollen och Power-Up objekt, kommer bollens nya riktning bestämmas av infallsvinkeln vid kollision.

20. Var 30:e sekund genereras ett nytt Heart Power-Up objekt som visas på en slumpmässig position på spelplanen.

21. Vid kollision mellan boll och Heart objektet skall spelaren få ett till liv och objektet ska tas bort från planen.

24. En tidräknare startar vid start av ett nytt spel som börjar från noll och ökar med 1 varje sekund.

25. Tidräknaren startas om vid förlust av ett liv.

26. Det skall finnas en poängräknare som registrerar alla ackumulerade poäng som genereras vid kollision mellan projektil och en Point-zone.

30. En möjlighet till att lägga till extra objekt genom att läsa in från en fil.

31. Spelet skall kunna spara de tio högsta poäng Highscore i en lista som skall kunnas kommas åt i MainMeny under HighScore.

32. Möjlighet för val av svårighetsgrad, spelaren ska kunna bestämma start hastighet för bollen.

33. Var 60:e sekund genereras ett nytt Size-Up Power-Up objekt som visas på en slumpmässig position på spelplanen.

34. Vid kollision mellan boll och Size-up objektet skall spelarens bräda bli dubbel i storlek och objektet ska tas bort från planen.