

## Yleissuunnitelma

### Yleiskuvaus:

Projektin aiheena on tasohyppely-peli. Alustava päätös vaikeusasteelle olisi keskivaikkea toteutus, johon kuuluu mm. graafinen käyttöliittymä, collision detection ja selkeät ehdot voittamiselle ja häviämislle. Mahdollisesti muutan vaikeusasteen vaativaksi ja lisään peliin jonkin lisäominaisuuden.

### Käyttöliittymän luonnos:

Ohjelma kommunikoi visuaalisesti ja reaaliaikaisesti käyttäjän kanssa, jotta käyttäjän on mahdollista ohjata omaa hahmoaan pelissä. Käyttäjä ohjaa hahmoa nuolinäppäinten avulla, sekä mahdollisten hahmon lisäominaisuuksiin liittyvillä näppäimillä. Ohjelma päivittää pelimaailmaa reaaliaikaisesti päivittäen hahmon paikkaa. Hahmon siirryttyä sen hetkisen maailman uloskäynnille, niin peli päivittää uudet esteet tasolle. Käyttöliittymään kuuluu aloitusvalikko, pelin säätämiseen liittyvät valikot ja itse pelimaailma.

### Tiedostot ja tiedostoformaatit:

Pelaajien pisteet ja nimet tallenetaan yhteen .csv tiedostoon. Pelaajan nimi toisessa sarakkeessa ja pisteet toisessa.

### Järjestelmäsuunnitelma:

Pelaajan ei pitäisi pystyä huijaamaan, eikä esimerkiksi joutua kartan ulkopuolelle, jota voidaan testata käyttäjätestauksella pelaamalla peliä. Esteiden, sekä pelaajan hahmon kuuluu olla tulosteessa oikeassa kohtaa, jota voidaan testata, joko visuaalisesti tai testiluokilla.