

# BESKRIVELSE AF IDE, STIL OG FLOWCHART

Rikke Stenz Dyreby

Link:

<http://www.rikkedyreby.dk/kea/02-animation/020304/>

## INDHOLD

Historie

Flowchart

Sekvensdiagram

# Historie

Hovedpersonen er blevet jagtet af et monster og er efter lang tids flugt, endt ved en skillevej.

Han er udmattet og bange, og ved ikke hvad han skal gøre.

Der et område han kan gemme sig i, men han ved ikke om monstret vil finde hende eller om han er i sikkerhed til solen står op. Han har også mulighed for at flygte videre i forsøg på at finde en udvej.

Hvis brugeren vælger at gemme sig vil drengen falde i søvn af udmattelse og monstret vil finde ham.

Hvis brugeren vælger at forsøge at finde en udvej vil hovedpersonen stå ansigt til ansigt med monstret. Det vil derefter være tilfældigt om drengen kan løbe direkte udenom monstret og flygte, eller om han er nødt til at forsøge at bekæmpe monstret.

Hvis brugeren slår monstret nok gange inden tiden udløber løber drengen sikkert forbi monstret.  
Hvis ikke fanger monstret ham,

## Genre/steming

Horror

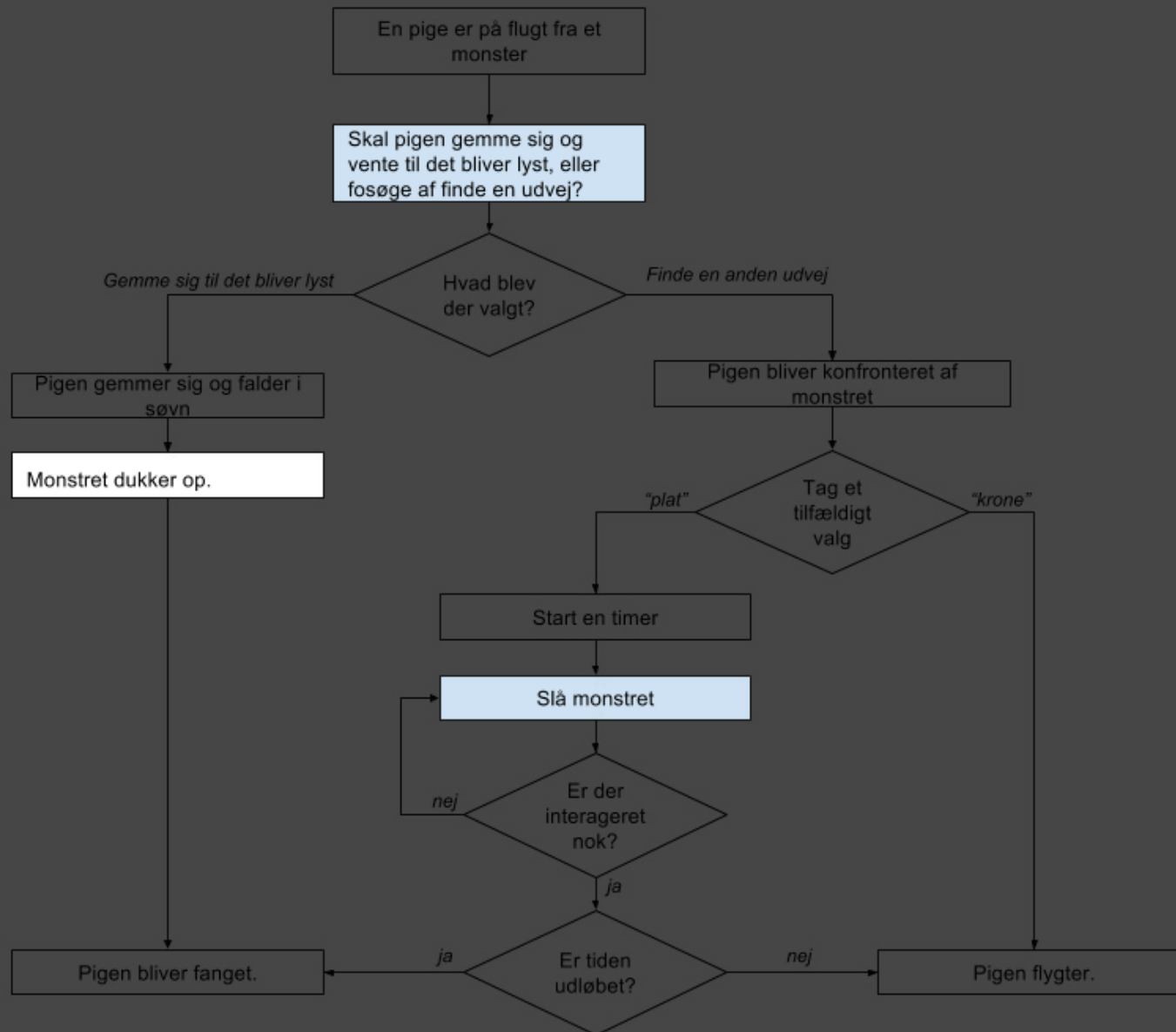
## Budskab

Du skal aktivt søge det du ønsker!

## Hvordan kommer budskabet til udtryk

Du skal konfrontere dine problemer i stedet for at lukke øjenene og håbe på det bedste.

# FLOWCHART



# SEKVENSDIAGRAM



# SEKVENSDIAGRAM

