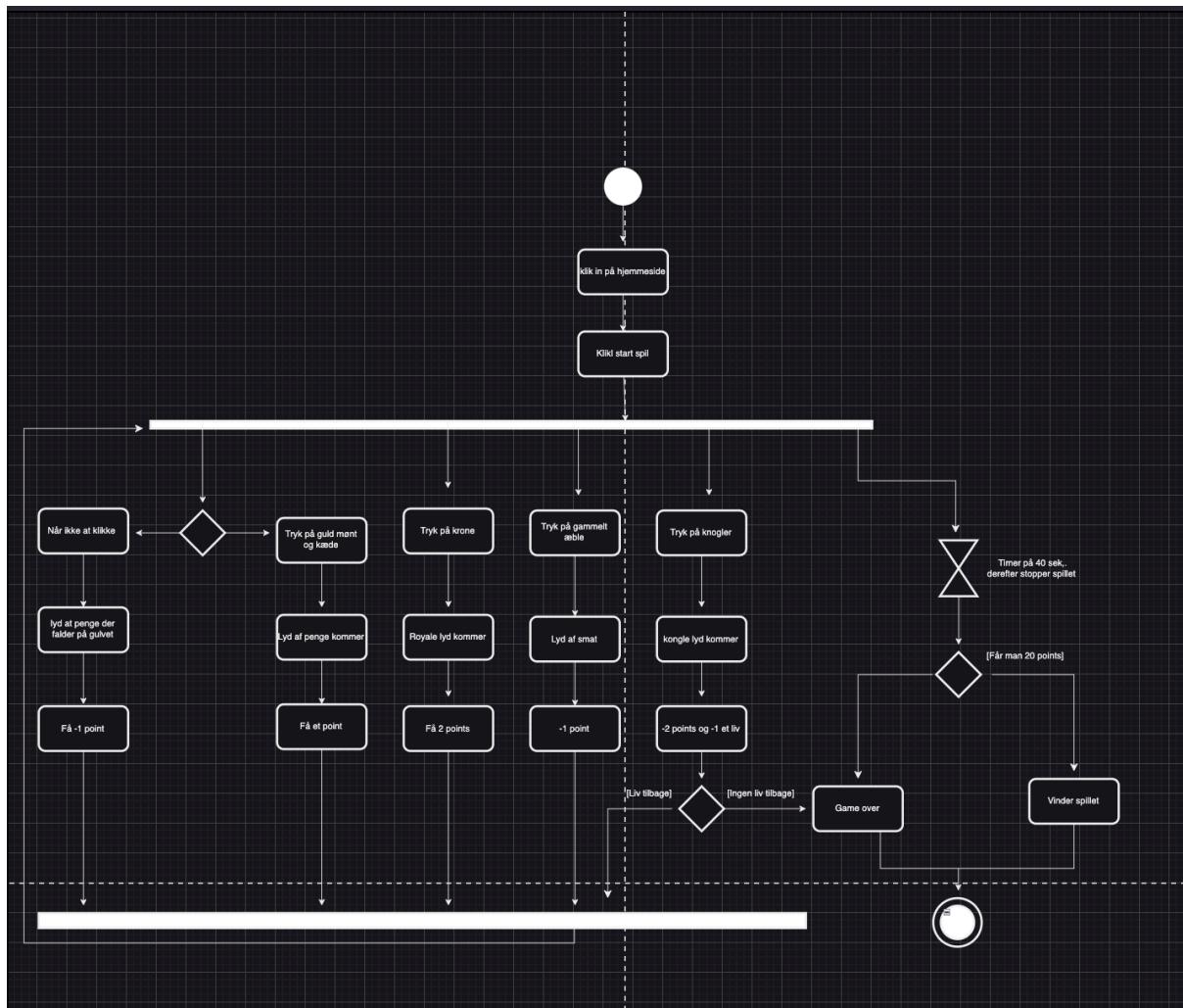


## Aktivitetsdiagram



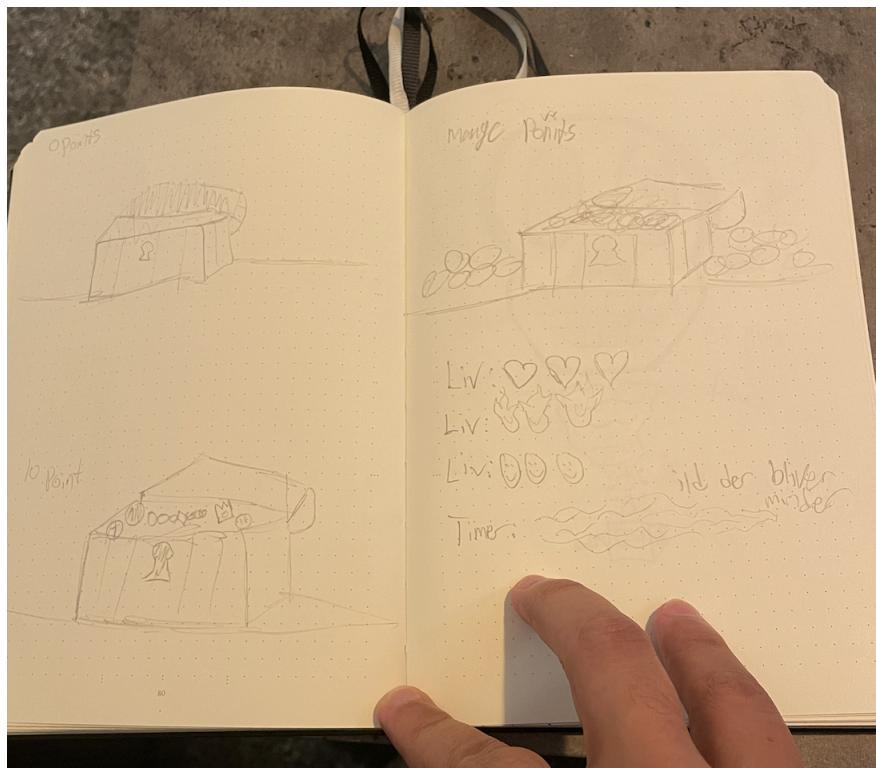
- Hvor mange forskellige gode og dårlige ting?
  - Der er 3 gode ting: krone, guldmønt og en kæde. Disse objekter giver points i spillet.
  - Der er 4 dårlige ting. hovedsageligt består de dårlige elementer af det råddent æble(-1 point) og knogler(-2 point og -1 et liv). dog giver guldmønten og kæden og -1 point, hvilke derfor kan kategorisere dem som både godt og dårligt, da dens formål neutralisere sig selv, ved både at kunne give -1 men også +1 points.
- Hvordan bevæger tingene sig?
  - På nuværende tidspunkt bevæger objekterne sig lodret. hvor A punktet starter ved toppen af skærmen og afslutnings punktet B befinner sig ca. 10% over skærmen for at give en effekt af at det ramte gulvet. (her forsvinder objektet bare)

## Aktivitetsdiagram

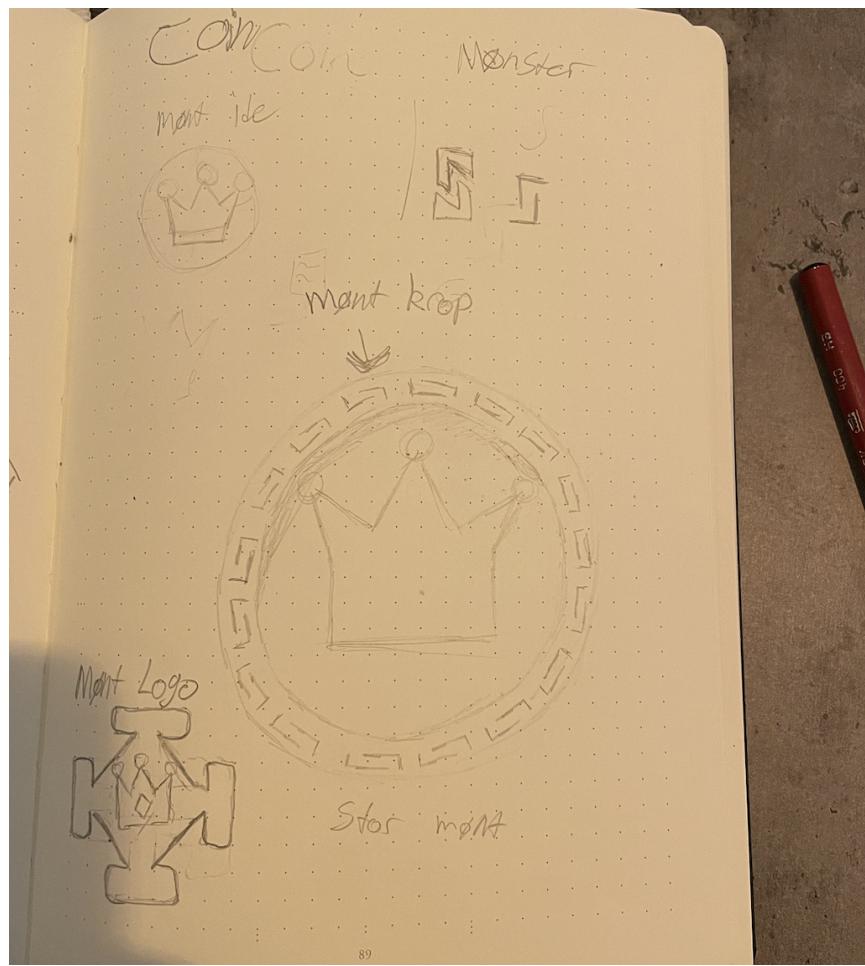
- Nice to have/ forhindring: Her ville jeg prøve at lave nogle små drager der kommer vandret fra og dem skal man dræbe ved 3 klik. hvis der er extra tid, kommer der drager i forskellige farver, farverne indikere at dragen har mere liv. rød drage(3 liv/3klik), blå drage (4 liv/ 4 klik)
  
- Hvad sker der når man klikker? (lyde, animationer, point, liv...)
  - guldmønt ved klik(lyd af penge ved klik, bliver mønten mindre den zoomer ind. dette objekt giver et point)
  - guldmønt ikke at klik (Mønt forsvinder, ingen lyd. -1 point)
  - Kæde ved klik (lyd af perler, ved klik gives der +1 point. objekt bliver mindre og forsvinder ind til ingen ting.)
  - Kæde ikke at klik( Kæde forsvinder, ingen lyd. -1 point)
  - Råddent æble klik (lyd af en person som mister et liv, -1 point. æblet bliver større og rotere lidt.)
  - Råddent æble ingen klik ( ingen ting sker. æble forsvinder)
  - Skelet ved klik (lyd af en person som mister et liv, -2 point. skelettet bliver større og roterer lidt.)
  - krone ved klik (+2 points, en gylden lyd/engle lyd. bliver større og derefter forsvinder)
  - krone ingen klik (lyd af ked af det personer, krone forsvinder.)
- Sker der noget hvis man ikke når at klikke?
  - når man ikke når at klikke på mønt eller kæde mister man point. Alle andre ting sker der ingenting ved.
  
- Hvordan du vil vise tid, point og liv?
  - tid, en fakkel hvor flammen bliver mindre og mindre indtil der ingen flammer er tilbage, muligvis en lille bare under så man har en bedre fornemmelse på tiden.
  - uden i siden er der et point counter
  - På modsatte side af point er der nogle hjerter som symboliserer livet man har, der forsvinder når man mister et.

## Aktivitetsdiagram

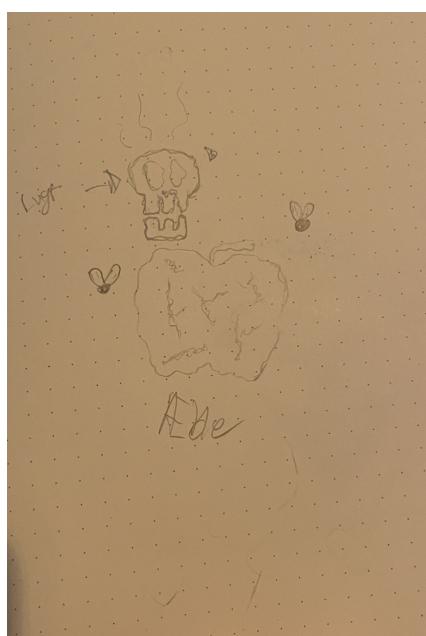
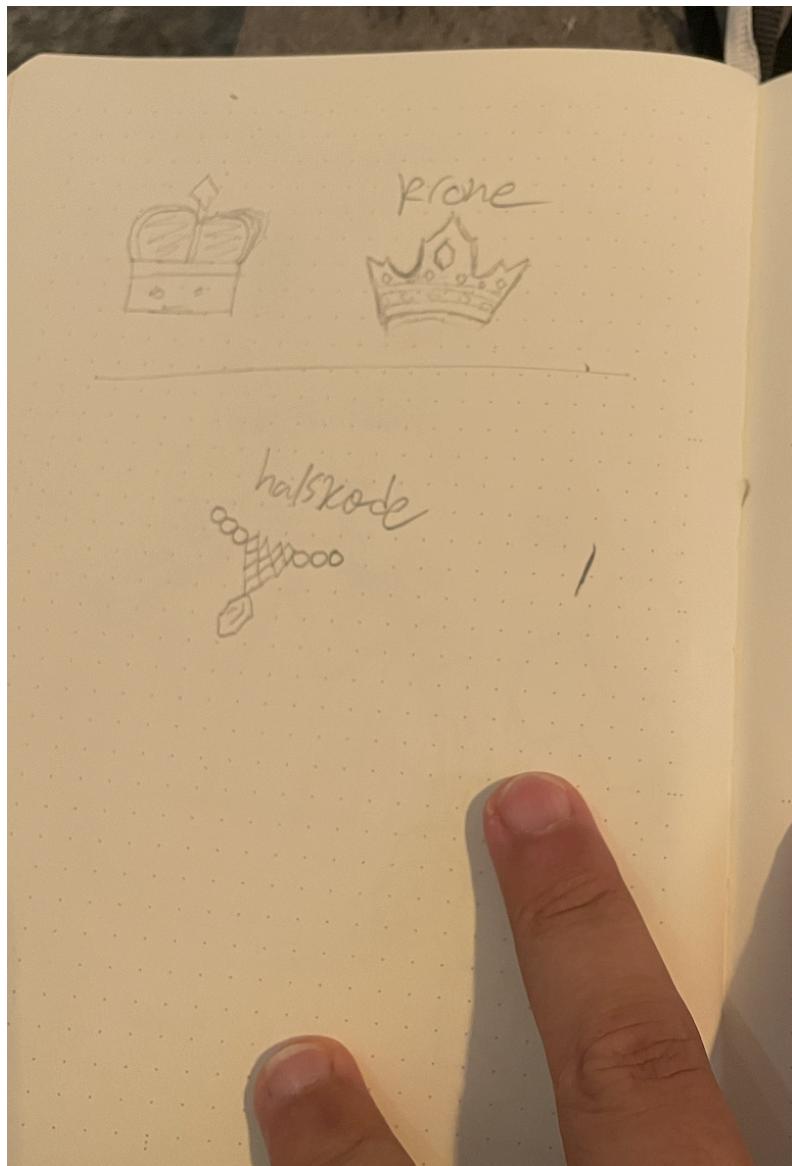
- Hvordan taber og vinder man spillet (hvor mange point/liv)?
  - Man vinder spillet ved at opnå et bestemt antal points.
    - nice to have var at have en lille boss man kunne vinde over
  - Man taber spillet ved at miste alle sine liv eller ikke opnå nok points
    - nice to have var at man tabte hvis man ikke kunne nå at dræbe bossen



## Aktivitetsdiagram



## Aktivitetsdiagram

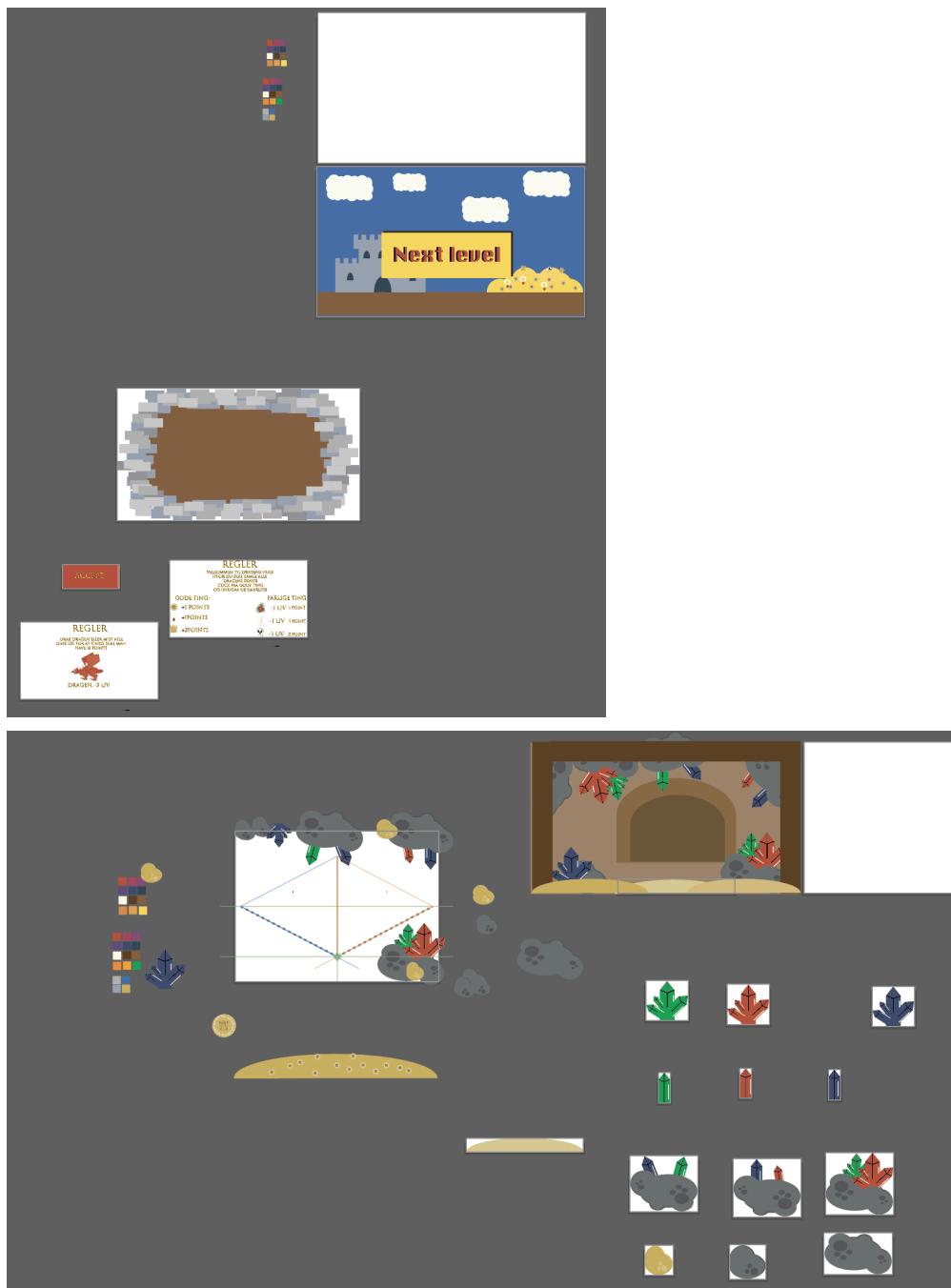


## Aktivitetsdiagram

in game



## Aktivitetsdiagram



## Aktivitetsdiagram

