Project Beskrivelse CC2

# Problemformulering

Som sidste projekt i programmering c vil vi lave et minispil som skal vise vores kunden og kreativitet indenfor programmeringsfaget. Vi har været igennem flere forskellige ideer til dette projekt og er til sidst blevet enige med os selv om at genopbygge et gammelt projekt fra første år med vores nye viden. Det tillader os at vise et før og efter billede af vores evner så vel som udvikling.

Vores minispil kommer til at være et skyde spil hvor at spilleren skal kunne skyde på ting i miljøet og have en effekt, men spilleren skal også have mulighed for at tilpasse sit skyde våben med et tilpasnings system vi vil skrive. Derudover tilføjer vi alt vi får tid til og har lyst til i løbet af projektet.

# Brugerkrav

Spilleren skal kunne tilpasse sit våben efter egen smag og skal kunne skyde med sit våben. Spilleren skal interagerer med verdenen ved at skyde på den! Spilleren skal også have kontrol over sin karakter fuldstændigt som forventes af et skydespil af sin genere. Vi skriver et bevægelighedssystem fra bunden, som skal kunne bevæge sig i alle retninger og hoppe i traditionel FPS stil. Derudover har vi tænkt os at sætte projektet op til at det kan føres online. Hvis vi kan nå det vil vi have noget simplet netværk til at virke med noget TDM (Team Death Match).

* Bevægelighedssystem med hop
* Våben tilpasningssystem
* Skyde mekanik
* (muligvis) Netværks mulitplayer TDM
* (muligvis) alt muligt andet vi finder på!

# Systemkrav

Vi vil lave minispillet i Unity3D i c#. Vi gør brug af en række redskaber til produktionen som fx 3Ds Max, Photoshop, Microsoft Visual Studie, Emacs og Git. Unity3D tillader os at udgive spillet på Windows, Os X og de fleste Linux distributioner. Vi har dog kun tænkt os at fejlfinde og teste en Windows version. Kildekoden og kildemateriale skal kunne læsses med relevante programmer.

* Udgives på Windows platform
* Kildekode og kildemateriale skal kunne læses af relevante programmer (fx billeder læses af Photoshop eller Windows Image viewer)
* Unity3D

# Super vag tidsplan som vi måske overvejer ikke at følge, men højest sandsynligvis følger alligevel

Vi har tænkt os at arbejder hårdt i alle 20 skole timer som bliver givet til dette projekt, men vi forventer at producere størstedelen af projektet hjemme. Vi sætter os sammen vi har tid og laver kode. Vi vil strukturer vores hjemmearbejde i form af sessions eller sprints, som hver har fokus på en feature eller mekanik i spillet. Vores overordnede tidsplan er en smule løst planlagt fordi at vi har tænkt os at tilføje forskellige nye små mekanikker undervejs. Vi er meget sikre på at kunne nå vores minimum krav og vil derfor tilføje mere for at yderligere dokumentere vores evner.