

Arkanoid

Af Dave Müller & Ronni Feldt

Beskrivelse af opgaven

Udvikle det kendte arkadespil Arkanoid, hvor man ved hjælp af et board skal holde en bold flyvende i luften og samtidig ramme og ødelægge et antal forhindringer i form af mursten. Disse mursten kan indeholde forskellige gaver, der kan gøre spillet både nemmere og sværere. Når alle mursten er destrueret fortsætter man til næste bane. Holdes bolden ikke flyvende og ryger den ud i bunden af skærmen har man tabt.

Elementer

- Et Spilområde
- Et board
 - Kan bevæges fra side til side i bunden af spilområdet, via musen
 - Der kan være forskellige egenskaber som:
 - Holde på bolden(e)
 - Forskellig størrelse
 - Omvendt styring
 - Kan skyde
- Bold(e)
 - Kan have forskellige hastigheder og retning
- Mursten
 - Der kan have forskellig hårdhed; skal rammes flere gange for at blive ødelagt
 - Der kan indeholde gaver, der bliver tilgængelige når den givne mursten ødelægges
- Forskellige gaver
 - Give et større board
 - Give et mindre board
 - Gøre det muligt at skyde
 - Gøre det muligt at holde på bolden(e)
 - Give flere bolde, max 3
 - Gøre bolden(e) hurtigere
 - Give ét ekstra liv (bold)
 - Ændre boldens størrelse
- Baner
 - Baner med forskellig layout, max 5 baner

Implementering

Spillet implementeres som en Java Applet, ved hjælp af Swing. Implementeringen vil i størst muligt omfang omfatte alle elementer, om end elementer som gaver kun implementeres hvis der tilstrækkelig tid.

Vi vil benytte os af MVC (Model View Control) designmønsteret, samt eventuelt andre designmønstre og programmeringsteknikker.

Der vil blandt andet blive brugt I/O til styring, Swing til grafik og tråde til animation.