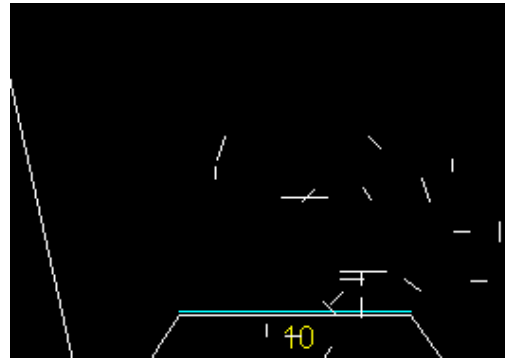
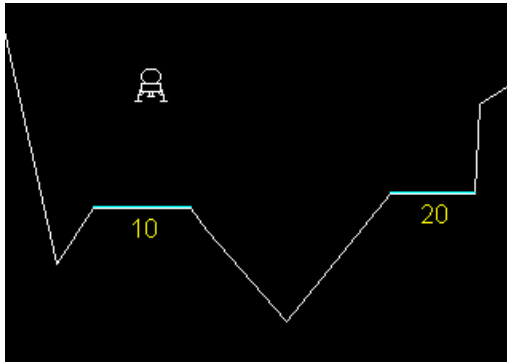


# Moonlander

Martin Rosenkvist Sørensen og Henrik Mosgaard Jensen

Spillet går ud på at lande en model af et simpelt rumskib på forskellige platforme i et prædefineret landskab. Der gives point fra 10 – 100 efter platformens størrelse og lokationens sværhedsgrad. Det er således spillerens opgave at lande rumskibet før rumskibet løber tør for brændstof men samtidig uden at landingshastigheden bliver så høj at rumskibet går i stykker ved kollision.



## Brugerinterface

Rumskibet styres med piltasterne på brugerens tastatur, og feedback til brugeren sker i form af en 2 dimensionel visuel repræsentation af rumskibets placering i forhold til terrænet og omtalte platforme, hvor de synlige objekters størrelse på skærmen afhænger af landerens hastighed og afstand til landskabet. Rumskibets brændstofmængde og brugerens point præsenteres visuelt i venstre side af skærmen, henholdsvis i form af en mindskende progressbar til at visualiser brændstof mængden, og text udskrift på skærmen til at vise antal opnået point.

## Design forslag:

Vi har indtil videre forstillet os en implementation, der involvere konstruktionen af en applet, og implementation af følgende klasser.

Her skal det nævnes at KeyListner Interface er en del af java's kodebase, og således ikke en del af vores "kode"

