

Ping Pong

En afleveringsopgave af René Lütken og Allan Bo Jørgensen

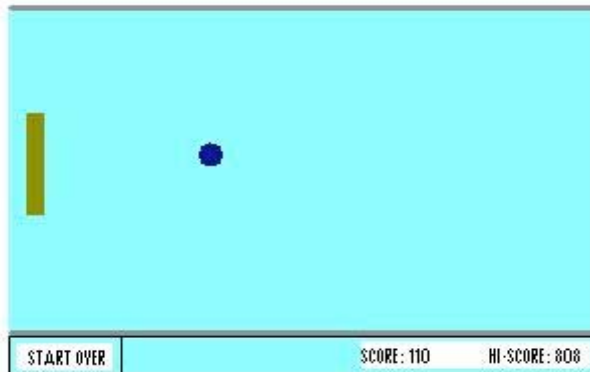
9. oktober 2006

Dette er en beskrivelse afleveringsopgave til eksamen i objektorienteret programmering for René Lütken og Allan Bo Jørgensen.

Vi ønsker at lave et spil der ligner det klassiske "Ping Pong", hvor en bold bevæger sig frem og tilbage mellem 3 sider og en "Paddle" styret af spilleren. Spillerens opgave er "bevogte" den manglende væg og holde bolden i spil længst muligt.

Boldens bevægelsehastighed skal stige efterhånden som tiden går, eller sagt med andre ord skal bolden bevæge sig hurtigere og hurtigere.

Vores ambitionsniveau er i første omgang at lave en enkelt spiller version, som skal ligne dette:



Vi forestiller os at det vil være muligt at udvide spillet med forhindringer der dukker op tilfældigt, påvirker bolden forskelligt og har forskellig levetid.

En anden udvidelse kan være at man skal bruge musen til at styre "Padlen" i stedet for tastaturet.

Endvidere har vi fået øje disse mulige udvidelser:

- 2-4 spillere (en i hver side)
- valg af side for spiller(e)
- valg af farve på bold, padle, baggrund og kanter
- udvidelighed fx en maskinspiller