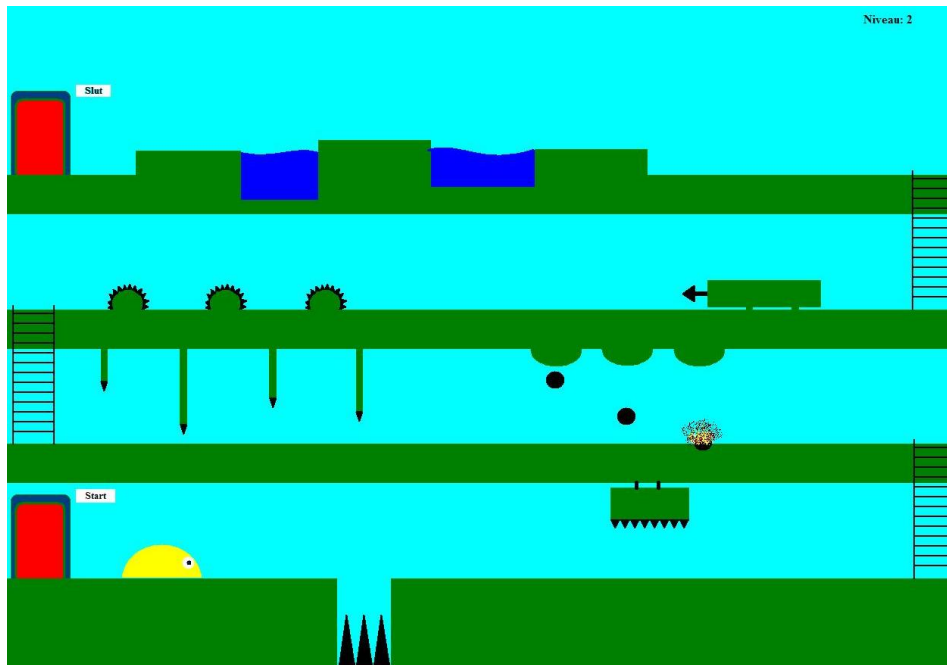


## OOP-projektbeskrivelse THE SLIME ADVENTURE

### Programbeskrivelse og mock-up

For at give et indblik i hvad vi har tænkt os med vores OOP-projekt, har vi udarbejdet et mock-up af en meget overordnet – men samtidig meget central – use-case, nemlig selve spilramet. Med udgangspunkt i dette mock-up (se fig.1), er først det helt overordnede formål



**Figur 1** Mock-up af programmets mest centrale use-case, spilramet

beskrevet, efterfulgt af de enkelte dele. Vi har endnu ikke overvejet nærmere hvordan de forskellige elementer skal implementeres, så dette er blot en beskrivelse af hvad programmet i sidste ende skal kunne.

Ud over denne overordnede use-case, er planen, at der skal være en eller anden form for startmenu, da dette også give basis for eventuelle udvidelser. Denne menu er dog ikke central

for programmet. På samme måde vil der selvfølgelig være andre ting, som vi hen af vejen finder nyttige, og som vi af den grund ikke kan beskrive her.

### **Overordnet formål**

Som det fremgår af fig.1, har vi tænkt os at lave et spil. Vi havde forestillet os at lave det i bedste King-kong-stil, hvor hele banen foregår på ét skærbillede. Man skal altså på intet tidspunkt kunne gå ud over kanten af skærmen, for derved at komme til et nyt billede. Dette er dog en oplagt mulighed hvis vi har tid til programudvidelser i sidste ende.

I stedet forestiller vi os, at man når man når mål, kommer videre til den næste og sværere bane. Sværhedsgraden kan øges ved f.eks. at indsætte flere *farlige* elementer, eller ved at øge hastigheden af elementerne.

Spilleren styrer den gule slimklat (deraf navnet The Slime Adventure) med piltasterne, hvor man skal kunne gå mod højre, mod venstre, hoppe, og klatre op af stigerne. Dette gøres med henholdsvis højre, venstre og op piltasterne på keyboardet.

Umiddelbart har spilleren kun ét liv, dvs. at så snart man røre en af de *farlige* elementer eller falder i et hul, er man død på stedet. Dog kan man lave spillet, så man kun skal starte banen om når man dør, og ikke hele spillet.

### **Enkelte spilelementer**

Som det fremgår af fig.1, skal hver bane indeholde en række elementer der gør at spillet bliver udfordrende. Som før beskrevet, kan en udvidelse fra standarden være, at man i en startmenu kan vælge niveau, hvoraf elementernes hastighed mv. afhænger.

Der findes forskellige typer af de såkaldte *farlige* elementer. Der er huller (med pigge eller vand), spyd (lodrette) og rundsave. Disse skal være mere eller mindre passive, dvs. de hele tiden kører uafhængigt af hvor spilleren befinder sig på fremet. Hullerne skal ikke gøre noget aktivt, spyddene skal køre op og ned i en på forhånd defineret hastighed, og rundsavene skal blot køre hele tide.

Det vandrette spyd og pikklodsen skal derimod være afhængig af hvor spilleren befinder sig. Vi havde tænkt at spyddet skal affyres når spilleren er inden for en hvis afstand, og pikklodsen på samme måde skal falde ned. Denne skal så hejses op med en lavere hastighed, for derved at falde ned lige efter, hvis spilleren da stadig er inden for den givne *fareafstand*. Bomberne skal på sin vis også være passive, men man kunne forestille sig at de har et større område når de rammer jorden og springer, dvs. selv om spilleren har undgået en bombe i faldet, skal han længere væk når den rammer og springer. Eventuelt kan man lave den helt passiv som en begyndelse, for at holde spillet enkelt.

Hvis spilleren rører en af de nævnte elementer dør han, og banen startes om.

Hvis vi når at lave flere baner, kan man forestille sig flere lignende forhindringer. På samme måde er disse blot forslag til forhindringer, og vi vil højst sandsynligt lave om på dem under programudviklingen.

En sidste udvidelse kunne være, at lave spillet om til en applet, for derved at lægge det på nettet.