

PacMan

Spillet:

Spillet er baseret på det kendte PacMan spil, hvor PacMan skal spise oste i en labyrint. I labyrinten er der nogle spøgelse som kan spise PacMan. Den eneste måde at PacMan kan overvinde disse er ved at spise superoste, der gør spøgelse bange i en kort tid, hvori PacMan kan spise disse. Spillet kan startes forfra når PacMan enten har mistet alle sine liv eller alle oste på banen er spist. Der gives points for antallet af oste og spøgelse der er spist. Den enkelte bane er gennemført i det alle de små oste er spist.

Vores udgangspunkt:

Selve spillet er baseret på kode lavet i 2000 af Brian Postma og kan hentes her: <http://javaboutique.internet.com/PacMan/>
Det er programmeret på 5 timer, men er ikke objektorienteret og grundet det produktionstidspunkt ikke implementeret med java 6.0. Programmet indeholder kun en bane/labyrint.

Opgavebeskrivelse:

Vi forestiller os at opgaven kommer til at bestå i at gøre spillet objektorienteret, med det formål at gøre koden overskuelig og åbne muligheden for nem iterativt udbygning af det oprindelige spil. Det skulle gerne implicere at de enkelte dele af spillet kan udbygges uden at resten af spillet går ned.

Vi tænker os at lægge vægt på opbygningen af banen, dens enkeltdele samt spillerfigurens interaktion med disse. Modstanderfigurenes bevægelsesmønstre og 'kunstige intelligens' er derimod ikke et område vi vil lægge særlig vægt på. Hvis vi har tid til det kunne vi derimod arbejde videre med implementering af forskellige sværhedsgrader, i det vi forholder os til banens opbygning og spøgelse sårbarhed.

I forlængelse af dette fokus tænker vi at demonstrere en udvidelse af det oprindelige spil mht skabelsen af flere baner, samt evn en mulighed for at vælge sværhedsgrader.



Thomas Nygaard Hansen
Kim Erik Sonne