

SpaceInvaders

Jimmy R. Lysell

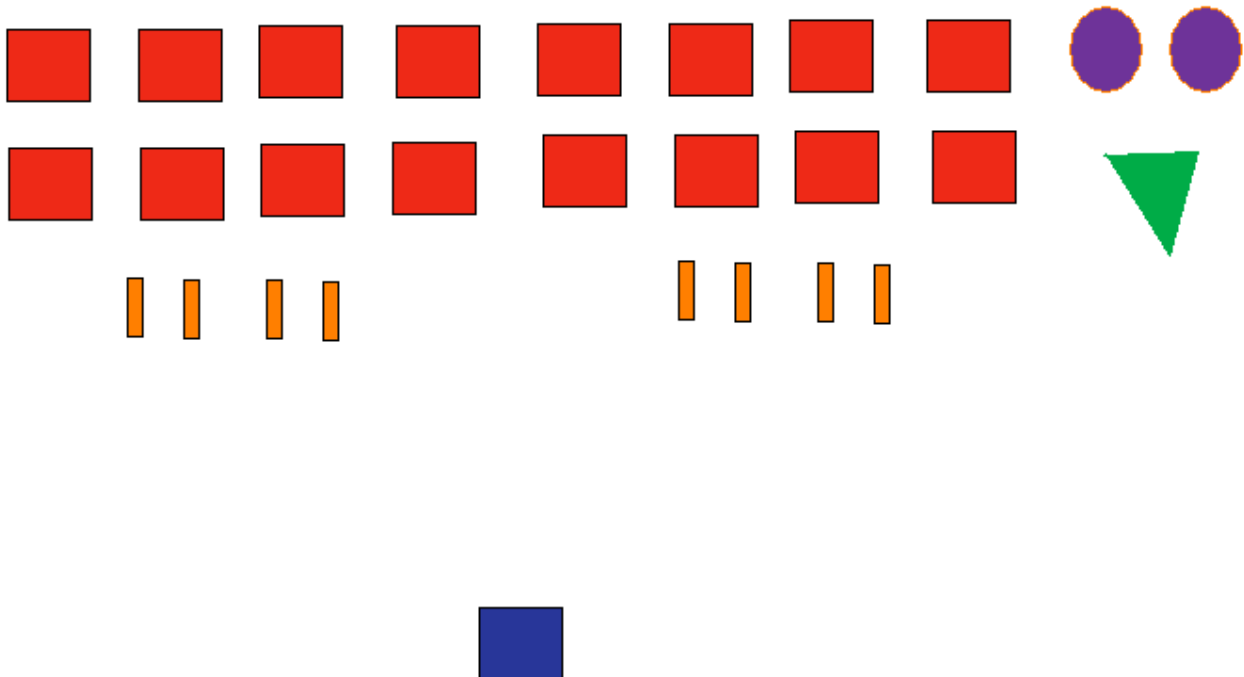
Jeg vil programmere i Java et kendt spil ved navn SpaceInvaders.

Jeg har valgt at programmere et spil, da programmeringen af spil giver visuelt feedback når klasserne begynder at arbejde sammen.

Min plan er at genskabe det normale SpaceInvader spilleplade og derefter tilføje forskellige funktioner til spillepladen. Min plan om spillet er at det skal indeholde

- En spillere.
- Et vist antal modstandere.
- Spillere skal have nogle liv.
- Der skal være en funktion til at holde styr på hvor mange modstandere, spilleren har dræbt.
- Det skal være muligt at skyde med skud, både fra modstanderskibene og spillerskibet.

Planen om udseende på brugergrænseflade er som vist på billedet herunder, der udgør en ide om placering og antallet af de forskellige elementer.



De forskellige farver repræsenterer de forskellige brikker, der er de elementer, der bygger spillet op. Den blå firkant i bunden er den der repræsenterer spillerens brik, spilleren skal kunne flytte både til højre og venstre. De røde firkanter er modstanderne som spilleren skal dræbe de røde firkanter skal bevæge sig i bestemt rute. De orange rektangler er skud som både spilleren og modstanderskibene skal skyde med. Den lilla cirkel i siden er der hvor jeg havde tænkt liv skulle være.. Den grønne trekant skal præsenterer antallet af modstandere der er blevet skudt.

Jeg vil prøve at programmere spillet efter OOP principper samt benytte mig af Model View Controller til opdeling af klasserne. Ud over dette vil jeg til en forandring prøve at gøre min kode mere overskuelig og nem at udvide med yderlige funktioner.