

"PingPong Arkanoid" - Afleveringsopgave i OOP, efteråret 2004

Opgaveformulering udarbejdet af Andreas Westh og Christina Rudkjøbing

Opgaven

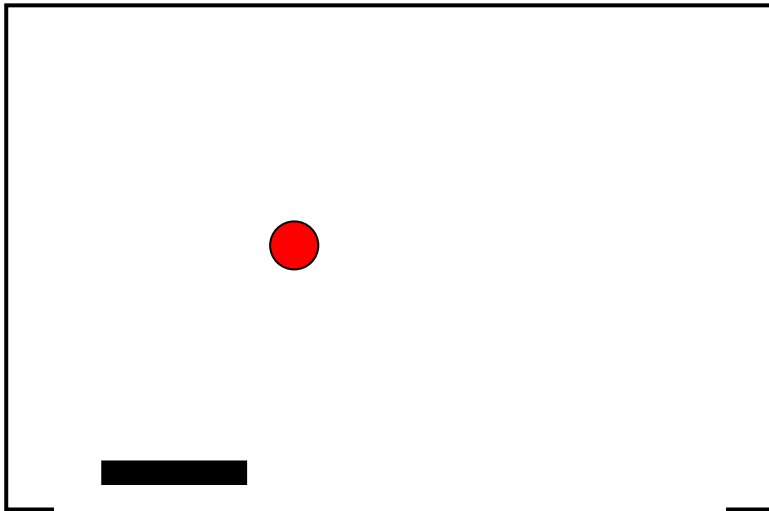
I Java skal der udvikles en version af det gammelkendte spil "Arkanoid", hvor spillet går ud på, at man har et "bræt" i bunden af skærmen og en bold der hopper frem og tilbage. Spillet går herefter ud på at ramme bolden med brættet for derved at undgå, at bolden ryger gennem bunden. Derefter kan spillet evt. videreudvikles til en 2-player udgave, hvor der er to spillere, der begge har et "mål", hvor bolden ikke må komme igennem.

Vi vil desuden benytte os af MVC (Model-view-controller) princippet.

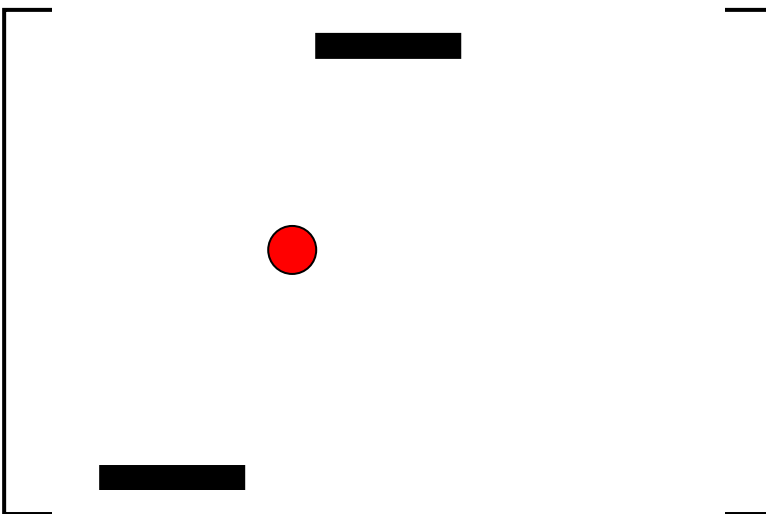
Idet følgende beskrives spillet samt et antal mulige iterationer, der kunne arbejdes med.

Spillet

Her ses en skitse til, hvordan spillet kunne se ud i 1-player udgaven:



Her ses en skitse til, hvordan spillet kunne se ud i 2-player udgaven:



Mulige iterationer

Iteration 1:

Lav et 1-player ping-pong arkanoid-spil i Java. Spilleren skal styre brættet med piletasterne.

Iteration 2:

I denne iteration implementeres 2-player delen, så to spillere kan spille mod hinanden.

Iteration 3:

Det gøres muligt at spille med flere bolde, som brugeren selv definerer antallet af.

Iteration 4:

Lav et scoresystem, der udskriver points, antal bolde m.m.

Iteration 5:

Gør det muligt at tilføje ”mursten”, som spilleren skal ramme og knuse, hvorefter der tildeles points, og mursten, der er ”faste” forhindringer.