

# Kuglelabyrinth spillet

ved Anders Nielsen og Magnus Hansen

## Spilbeskrivelse

Spillet går i al sin enkelthed ud på at få en kugle i en labyrinth til at komme fra punkt a til punkt b (som er et hul i labyrinthen). I labyrinthen er der gange der består af vægge, og forhindringer der består af huller, som man ikke må falde i. Ryger kuglen i et hul (andet end punkt b), starter man forfra.

Sværhedsgraden varierer alt efter hvor mange huller der er i spillepladen. For at gøre spillet sværere, vil flere og flere vægge blive udskiftet med huller (så der i den sværeste version af spillet er der 0 vægge og RIGTIG mange huller).

I det spil vi lader os inspirere af, er det selve pladen spilleren bevæger, ved at dreje på nogle knapper, således at den hælder i en kombination af x og y akser. Da vores spil er 2D og ses fra oven giver det ingen mening at lade spilleren tippe pladen. Spilleren styrer altså kuglen via piltasterne på en stationær plade.

## Implementering

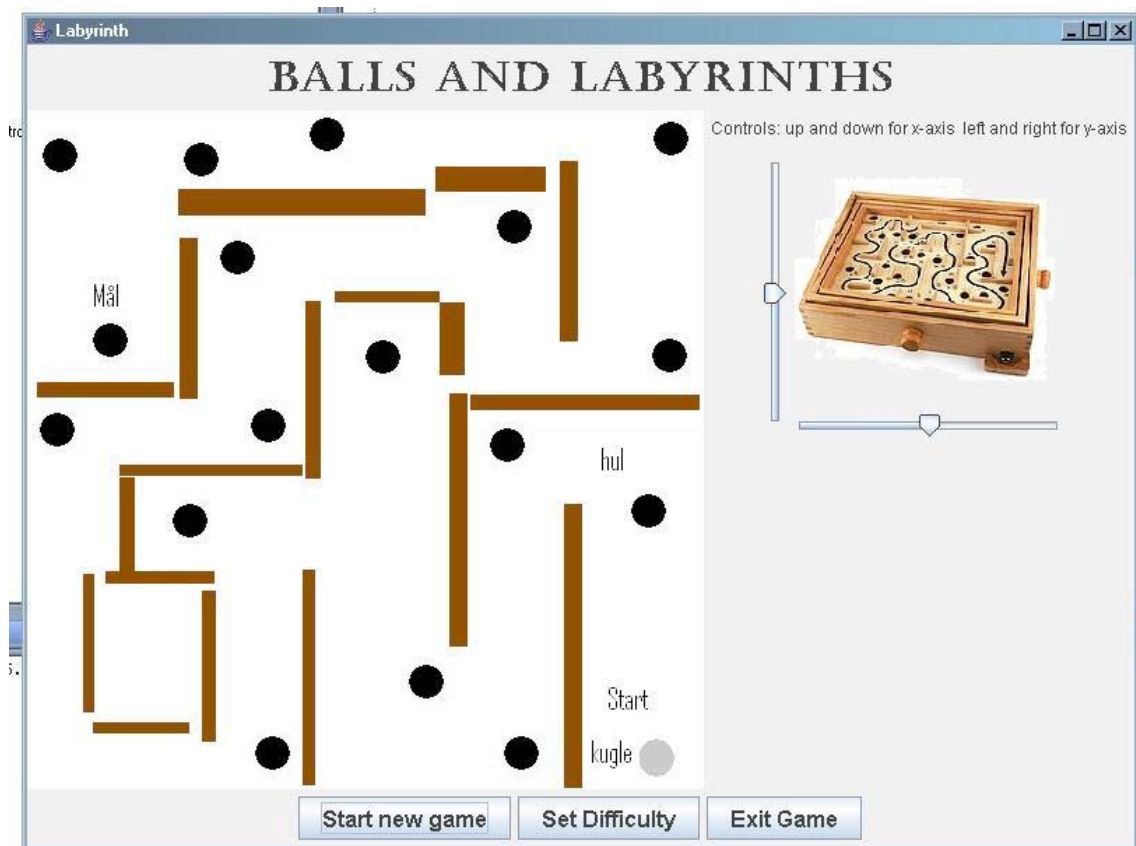
Keyboard og muselyttere:

Kuglen skal have en keyboardlytter, der registrerer hvor mange gange (eller i hvor lang tid) piletasterne er blevet holdt inde for henholdsvis at øge og formindske farten.

Selve start-GUI'en skal have muselyttere så spillet ved hvor det starter, hvilken sværhedsgrad osv.

Et bræt: Der skal programmeres grafisk en repræsentation af brættet, og en kugle på. Vi regner med at lade brættet styre hvor mange forhindringer der skal skabes, og skabe selve kuglen når spillet startes.

## Grafisk brugergrænseflade



### Udvidelsesmuligheder

- At give kuglen en realistisk fysik, således at den reagerer som en metal kugle, som triller pga. tyngdekraften.
- Det kunne være interessant at udvide spillet med flere kugler, så det dermed bliver sværere at styre i forhold til kollisioner og at kuglerne bevæger sig i samme retning.
- Brættet i 3d: at vise hvordan brættet tipper (i begge retninger) samtidig med, at der trykkes på piletasterne.