

## Traffic lights

Vi, Kasper Klitgaard og Kristian Broe, vil hermed informere dig, læseren, om at vi i kommende tid vil udvikle et trafikspil (på den ikke opdragende måde).

### Gameplay

Spillet går, i al sin enkelthed, ud på at styre trafikken i det lille vejnet så der ikke opstår trafikpropper. Spilleren styrer trafikens flow ved at regulere de fire lyskryds. Bilerne kører ind på vejnettet i tilfældig rækkefølge med en frekvens der passer til det niveau spilleren er nået til. Spilleren dør hvis der holder mere end fire biler og venter i en vejbane i et lyskryds.

Ovenstående er udtryk for det grundlæggende gameplay, men vi har valgt ikke at specificere nærmere da de nuværende ideer om spillets detaljer med sikkerhed vil blive ændret undervej, og da de ikke er afgørende for projektets succes.

### Indhold

Vi vil i udviklingen forsøge at inddrage de elementer der har indgået i OOP kurset, så som Streams (Highscore), multithreaded programming (bilerne) og GUI (Spillet). Herudover vil vi benytte os af simple UML-redskaber som domænemodel og klassediagram, og udvælge et framework for programdesign.

### *Udvidelsesmuligheder*

- 1) Spilleren skal både regulere grønt og rødt i samme kryds. Hvilket betyder at bilerne kan støde sammen
- 2) Ambulance/brandbil
  - (1) joker som giver ekstra hvis spilleren formår at lede ambulancen igennem uden at den skal holde for rødt.
  - (2) Eller at ambulancen kører over for rødt.

Skitse af den grafiske brugergrænseflade:

