

Jetplanes. Afleveringsopgave OOP 2006 Magnus Hansen

Opgraven drejer sig om at genskabe en Javaversion af det gamle Amigaspil *Biplane Duel*. Spillet gik i al sin enkelthed ud på at styre to små dobbeltdækkerfly i 2D rundt på en bane. Man ser flyene fra siden og spillerne skal starte flyene fra jorden ved at sætte fart på (trykke pil op) og lette ved at rette op (højre eller venstre piletast). En del af den primitive sjov ved spillet var at flyene kun havde 12 retninger at bevæge sig i, og ikke kunne forlade skærbilledet. Når et fly forlod højre side, dukkede det op i venstre side. Det gjaldt om at nedskyde modstanderen og den der hurtigst nåede 16 point vandt.



(Billede af det originale Amigaspil Biplane Duel)

Håbet er at lave en Javaversion af spillet (Jetplanes) med mere fart og mere action end det foregående spil. Kravet til første udkast af spillet er simpelt: en eller anden form for grafik skal kunne manipuleres gennem keyboard input af en bruger og gentegnes på skærmen. Det er håbet at bruge MVC-arkitekturen til at strukturere og afkoble de forskellige klasser.

Programmet skal udformes ved brug af designmønstre for i de senere iterationer lettere at kunne udvide spillet til to spillere, billedgrafik og mere avanceret styring. Der er en hårfin grænse mellem at laves spillet for generisk (spild af tid) og programmere klasserne for konkrete (få udvidelsesmuligheder). Interfaces, afkobling, polymorfi og udvidelighed ved brug af designmønstre er nøgleord for dette projekt.