

Space Invaders

af Stefan Ettrup og Martin Nielsen

Vores opgave går ud på at vi iterativt vil lave et Space Invaders spil.

Langt de fleste er bekendt med Space Invaders spillene, der igennem tiderne har været udgivet i flere hundreder hvis ikke tusinder af forskellige udgaver. Selve konceptet bygger på at man har et rumskib der kan bevæge sig, der skal skyde nogle angribende "aliens". Sidenhen er dette koncept udbygget i forskellige retninger. Den første udgave vi kunne tænke os at lave af spillet vil have følgende funktionalitet:

- En menu, med mulighed for at vælge enten, nyt spil, highscore eller afslut spil.
- Spilleren vil have et rumskib, der kan bevæge sig mod enten højre eller venstre, ligeledes vil dette kunne skyde.
- Der vil være en række "aliens" på skærmen som der er mulighed for at skyde ned. Når alle aliens er "destrueret" vil banen være gennemført.
- Der vil være en counter der styre hvor mange point man har efter at have destrueret x antal aliens.
- En highscore der husker hvor mange point, forskellige spillere har fået imens applikationen har kørt.

Når først disse grundlæggende funktionaliteter er på plads, vil der senere være mulighed for at kunne udvide spillet i flere retninger, eksempelvis vil det være oplagt at få alle aliens til at bevæge sig, ligesom de skal kunne skyde.

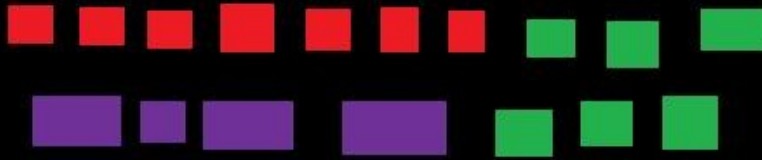
Et andet område hvor der også vil være mulighed for udvidelse kunne være mulighed for at gemme et spil, eller highscoren, når spillet lukker ned.

Afhængig af de forskellige problemer, der vil være under udviklen af dette spil, er det svært at sætte et ambitionsniveau meget højere end de basale funktioner.

0000001222

Aliens

Highscore



Alien skud



Spiller skud



Skjold



Spiller

