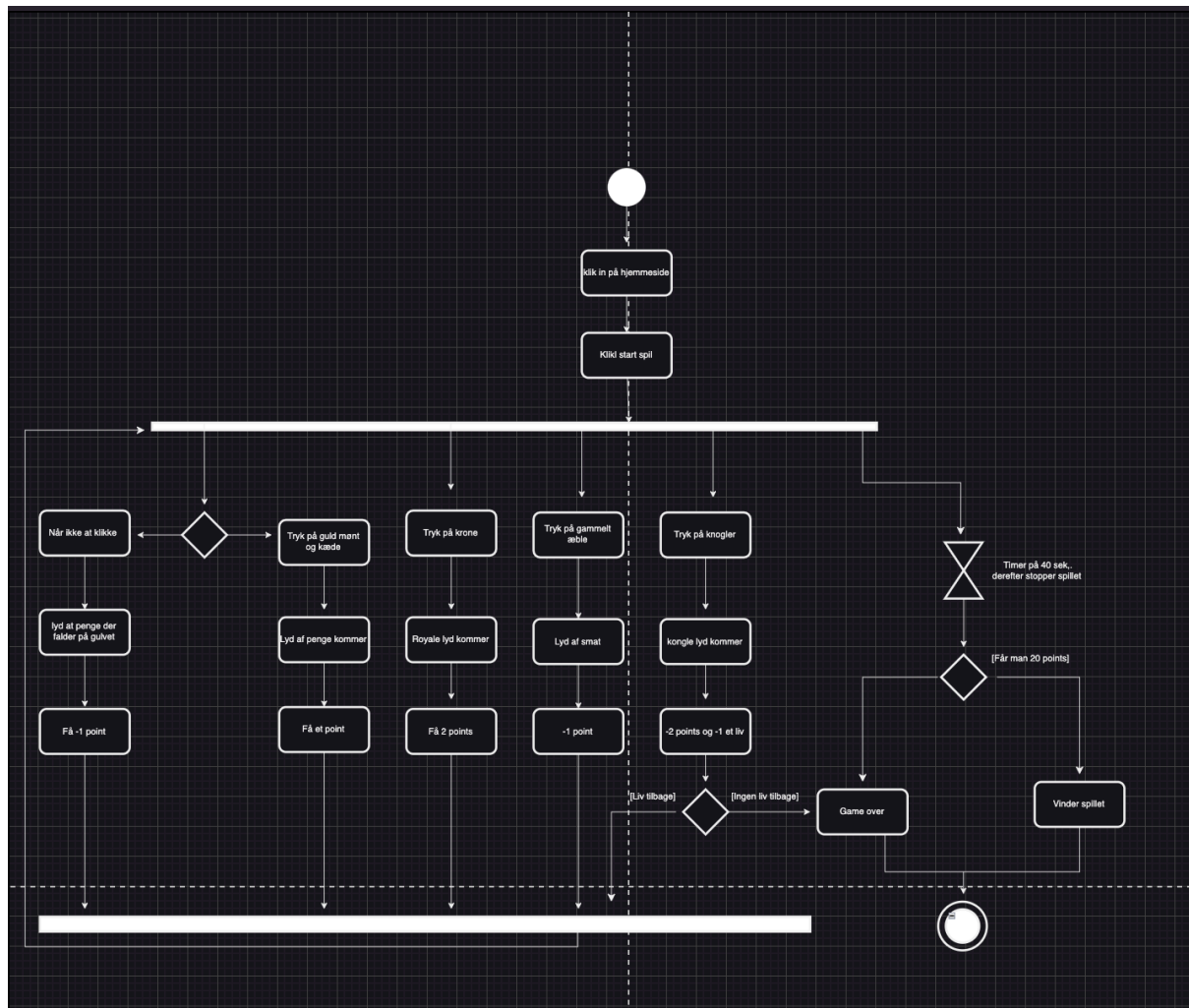


Aktivitetsdiagram



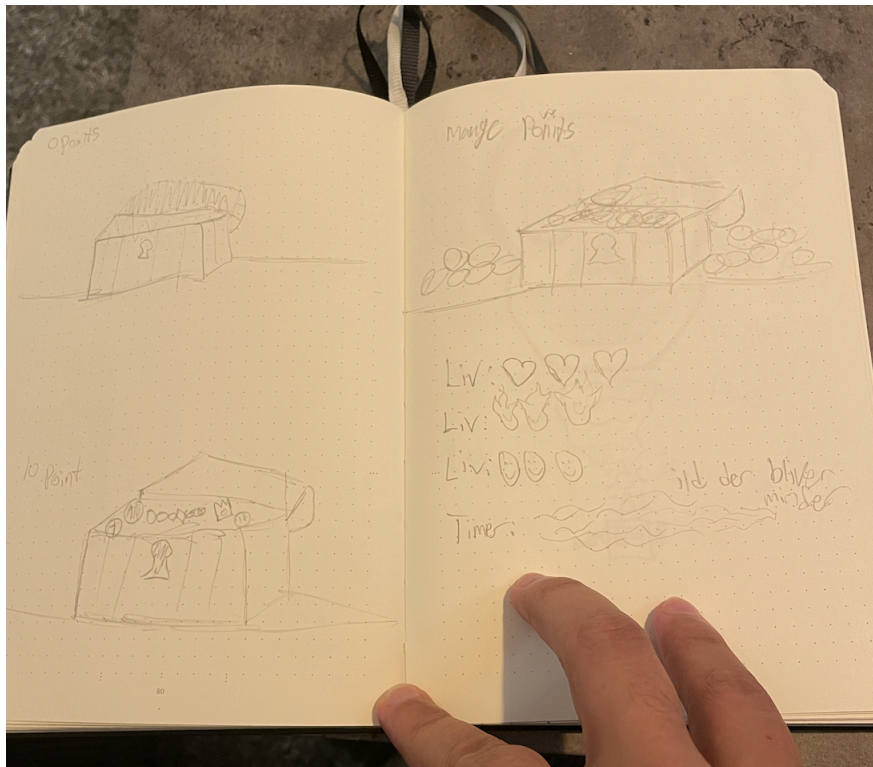
- Hvor mange forskellige gode og dårlige ting?
 - Der er 3 gode ting: krone, guldmønt og en kæde. Disse objekter giver points i spillet.
 - Der er 4 dårlige ting. hovedsageligt består de dårlige elementer af det råddent æble(-1 point) og knogler(-2 point og -1 et liv). dog giver guldmønten og kæden og -1 point, hvilke derfor kan kategoriere det som både godt og dårligt, da dens formål neutralisere sig selv, ved både at kunne give -1 men også +1 points.
- Hvordan bevæger tingene sig?
 - På nuværende tidspunkt bevæger objekterne sig lodret. hvor A punktet starter ved toppen af skærmen og afslutnings punktet B befinder sig ca. 10% over skærmen for at give en effekt af at det ramte gulvet. (her forsvinder objektet bare)

Aktivitetsdiagram

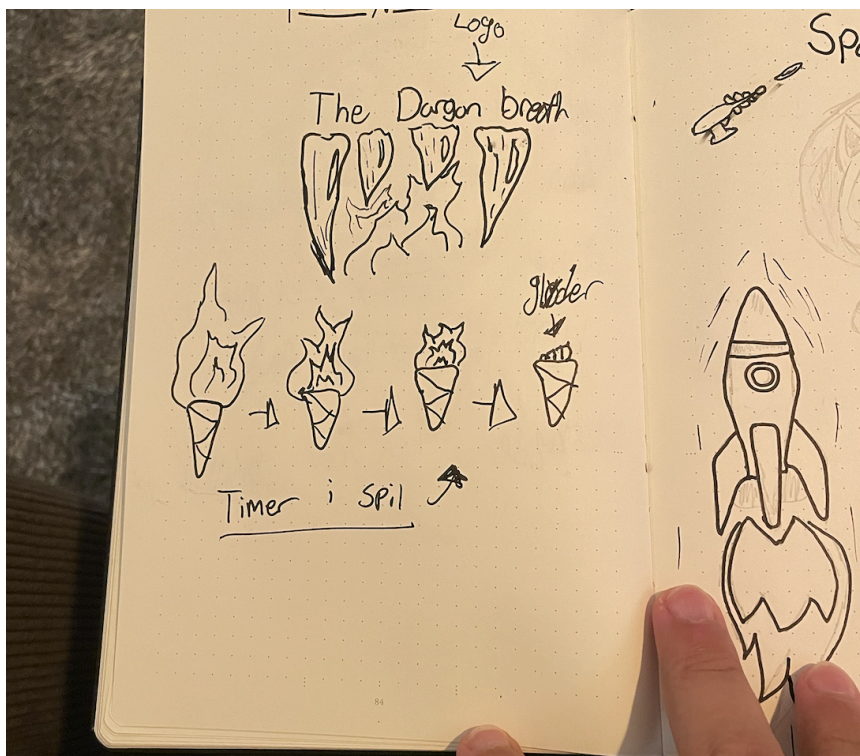
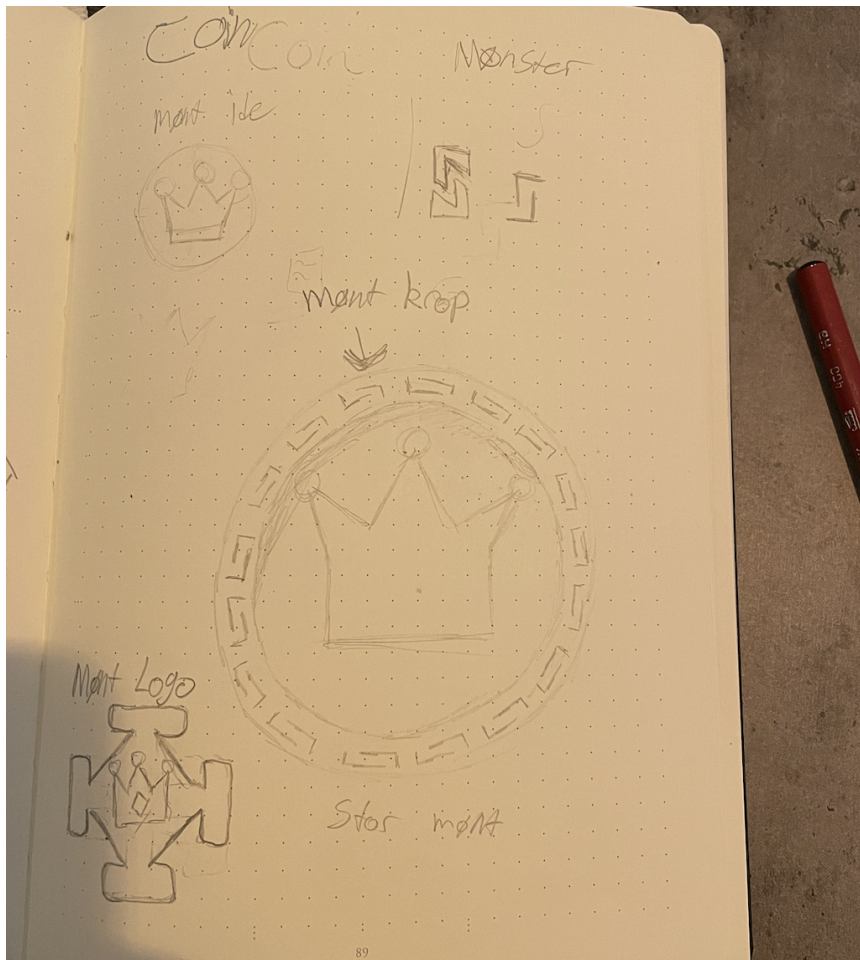
- Nice to have/ forhindring: Her ville jeg prøve at lave nogle små drager der kommer vandret fra og dem skal man dræbe ved 3 klik. hvis der er extra tid, kommer der drager i forskellige farver, farverne indikere at dragen har mere liv. rød drage(3 liv/3klik), blå drage (4 liv/ 4 klik)
- Hvad sker der når man klikker? (lyde, animationer, point, liv...)
 - guldmønt ved klik(lyd af penge ved klik, bliver mønten mindre den zoomer ind. dette objekt giver et point)
 - guldmønt ikke at klik (Mønt forsvinder, ingen lyd. -1 point)
 - Kæde ved klik (lyd af perler, ved klik gives der +1 point. objekt bliver mindre og forsvinder ind til ingen ting.)
 - Kæde ikke at klik(Kæde forsvinder, ingen lyd. -1 point)
 - Råddent æble klik (lyd af en person som mister et liv, -1 point. æblet bliver større og rotere lidt.)
 - Råddent æble ingen klik (ingen ting sker. æble forsvinder)
 - Skelet ved klik (lyd af en person som mister et liv, -2 point. skelettet bliver større og roterer lidt.)
 - krone ved klik (+2 points, en gylden lyd/engle lyd. bliver størrer og derefter forsvinder)
 - krone ingen klik (lyd af ked af det personer, krone forsvinder.)
- Sker der noget hvis man ikke når at klikke?
 - når man ikke når at klikke på mønt eller kæde mister man point. Alle andre ting sker der ingenting ved.
- Hvordan du vil vise tid, point og liv?
 - tid, en fakkel hvor flammen bliver mindre og mindre indtil der ingen flammer er tilbage, muligvis en lille bare under så man har en bedre fornemmelse på tiden.
 - uden i siden er der et point counter
 - På modsatte side af point er der nogle hjerter som symboliserer livet man har, der forsvinder når man mister et.

Aktivitetsdiagram

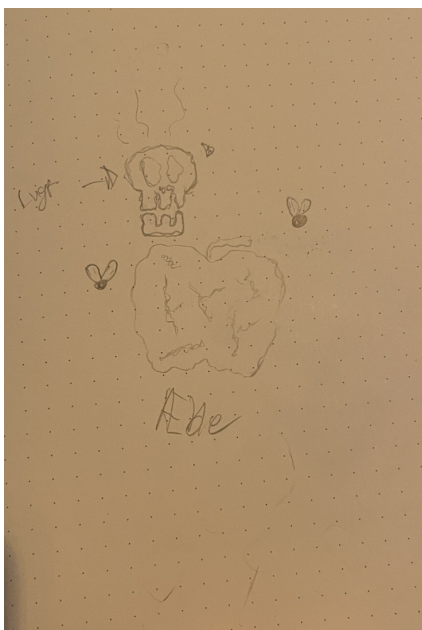
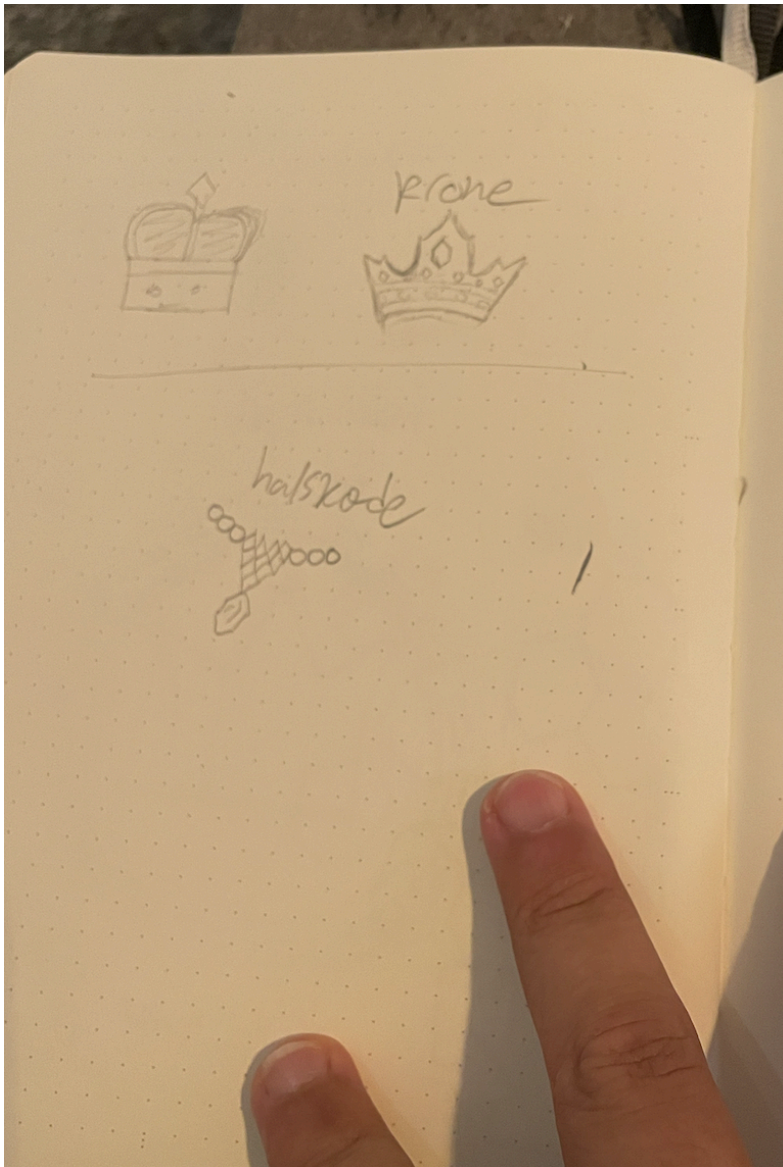
- Hvordan taber og vinder man spillet (hvor mange point/liv)?
 - Man vinder spillet ved at opnå et bestemt antal points.
 - nice to have var at have en lille boss man kunne vinde over
 - Man taber spillet ved at miste alle sine liv eller ikke opnå nok points
 - nice to have var at man tabte hvis man ikke kunne nå at dræbe bossen



Aktivitetsdiagram



Aktivitätsdiagramm

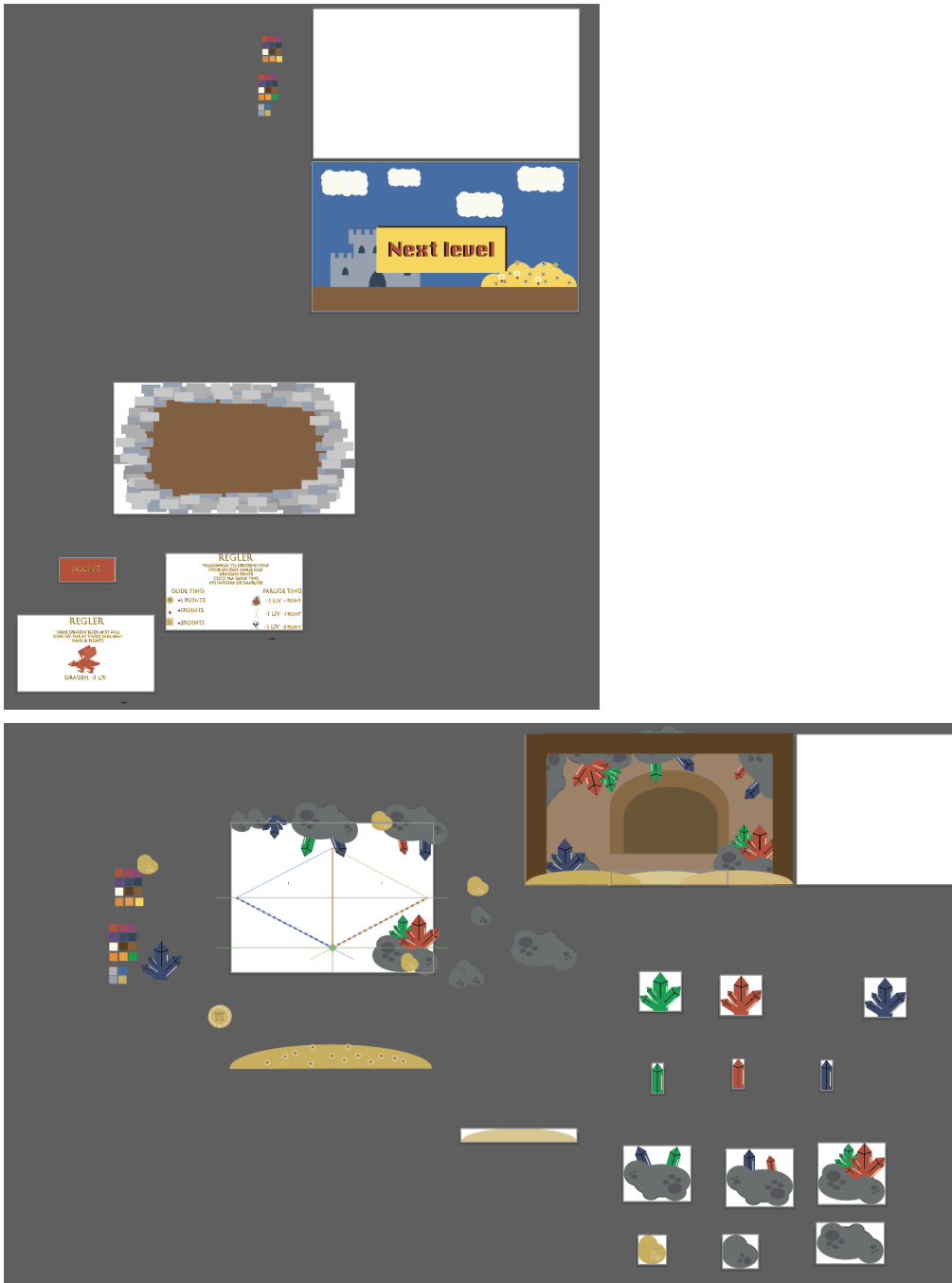


Aktivitetsdiagram

in game



Aktivitetsdiagram



Aktivitetsdiagram

