

TSEA83

¬DDR — Kravspecifikation

Version 8dd5f23cb96c1c59e287155018a7c1081a120ea2

Alexander Basa (aleba538) Emil Draws (emidr065)
Hugo Hörnquist (hugho389)

21 mars 2018

Vårt program ska vara ett rytmspel liknande Dance Dance Revolution (DDR). Det ska ha ett antal kolumner (ca 4) av fallande “noter” där man ska tima sina knapptryckningar med dem, och musiken.

Poäng baseras på spelarens timing med att träffa varje not. Spelaren har en “livmätare” som går ner lite varje gång den missar en not, och går upp lite varje gång en not träffas. När spelarens liv når 0 tappar spelaren möjligheten att fortsätta spela låten.

1 Tekniskt resonemang

“Noter” är spritebaserade. I koden ska finnas enkla instruktioner för att låta noter falla på en viss timing.

Grafiken är VGA baserad, på 640×480 pixlar, och stödja upp till 16 färger.

2 I/O

Input sker genom tangentbord, endast fåtal tangenter används till spel, resterande möjligen för menyer.

För output nyttjas en VGA skärm för grafisk representation av noterna, tillsammans med ett par stereohögtalare (vilka har en inbyggd DAC)

3 Kravlista

3.1 Måsten

- Spela upp musik

- Grafik, se sektion 1
- Spelarinput
- Minst en inbyggd nivå (om bussladdning inte finns, se nedan)
- Visa spelarens poäng

3.2 Vill ha

- Möjlighet att ladda in nivåer via buss
- Highscore-listor (extern sparning)
- Snygg visning av spelarens poäng på VGA skärmen



Figur 1: Bild från ett tvåspelarparti av StepMania, ett spel liknande DDR. Lånad från Wikipedia [1]

Referenser

- [1] Wikipedia. StepMania — Wikipedia, the free encyclopedia. [http:](http://)

[//en.wikipedia.org/w/index.php?title=StepMania&oldid=814898732](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=StepMania&oldid=814898732), 2018. [Online; accessed 19-February-2018].