



Flashuppgifter

Grafit 11 p

Detta skall göras före LIA-perioden. Inlämning 21 mars

Det finns en typ av spel som går ut på att huvudpersonen skall fånga in eller undvika föremål som gång på gång kommer farande från ovan. Tänk att du skall göra ett sådant spel. Spelet skall innehålla tre grafiska delar:

- En animerad huvudperson, t ex Pettson (Movieclip)
- Ett FSKF (föremål som kommer farande), t ex ett ägg som kommer fallande (Movieclip)
- En bakgrund, t ex en hönsgårdsinteriör (Bild eller Movieclip)

Uppgifter

- Gör en Flashfilm som innehåller dessa tre grafiska element. Fundera även på en spelidé. (T ex Pettson måste fånga ägget innan det faller i golvet och ägg på golvet innebär game over.) Obs! Hitta på en egen idé. Miljön kan vara storstad, djungel, krig, schlagerfestivalen eller vad som helst.
- Animera något av dina movieclip. Din huvudperson kan du t ex låta promenera.
- Gör ett objekt för din huvudperson och låt objektet placera movieclipet i nedre delen av skärmytan. Gör så att användaren kan flytta huvudperson fram och åter i sidled med hjälp av piltangenterna.
- Gör ett objekt som placerar din FSKF slumpvis i överkanten av scenen, och låt figuren falla nedåt. När figuren kommit längst ner skall en ny figur komma fallande.
- Gör så att fallets hastighet slumpas fram.
- Gör en händelsehanterare som kollar efter kollision mellan huvudpersonen och din FSKF.
- Aktivera game over om huvudpersonen inte krockat med personen innan scenens nedkant är nådd. Vid game over skall en skärm visas som säger att spelet är slut och som erbjuder omspel.

Extra uppgift

- Gör startskärm för spelet.
- Gör ett poängsystem. DU kan t ex välja att

Torgny 070224