



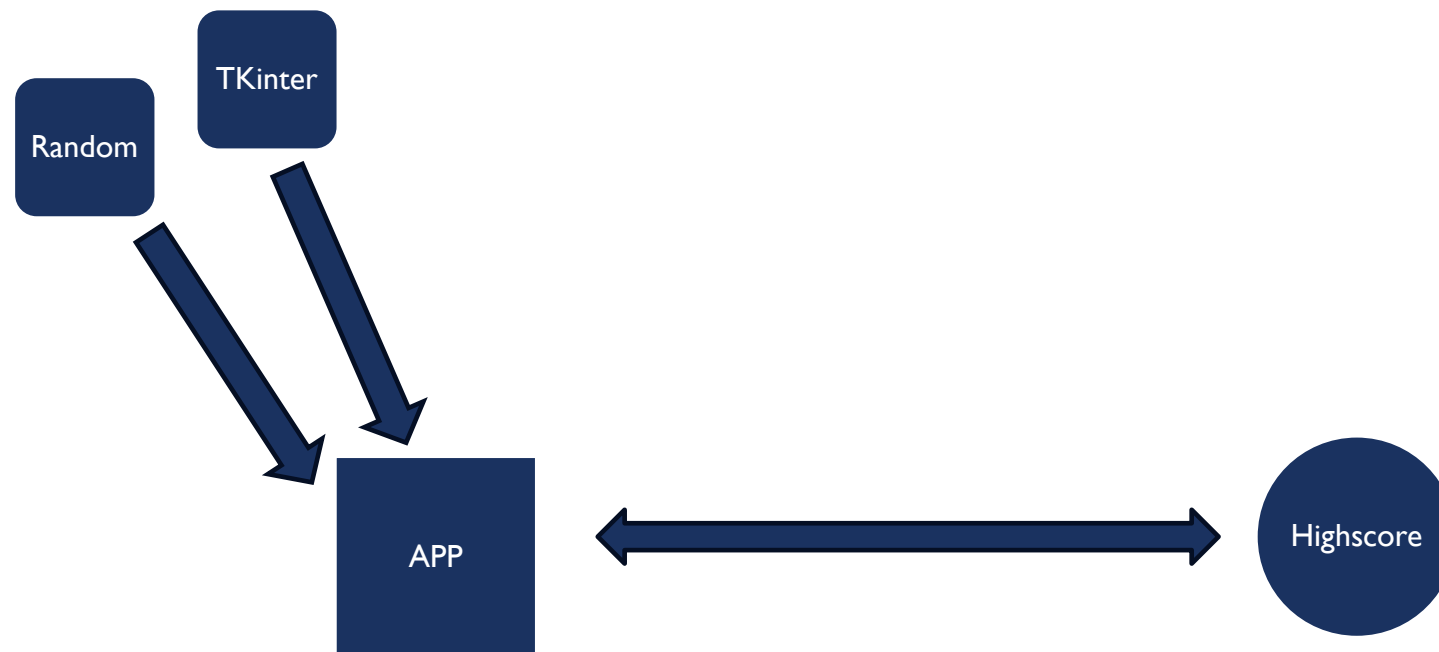
# SKAPA ETT SPEL

HUR KOMMER VI IGÅNG?

# ETT ENKELT POINT AND CLICK-SPEL

- Ett enkelt fönster ✓
- En röd boll som studsar runt i fönstret ✓
- Klickar man på en boll händer något ✓
  - Klickar man på röd boll slumpas det upp en ny boll av slumpmässig storlek och färg
  - (Färger är röd, grön, blå, gul)
  - Klickar man på en grön försvinner en boll (finns det bara en röd boll kvar försvinner inte den röda bollen)
  - Klickar man på en gul boll blir den grön
  - Klickar man på en blå boll så byter den håll
- För varje klick får man 1 poäng
- En knapp i fönstret avslutar spelet men frågar först om du vill spara ditt resultat
- Om du vill spara får du ange ditt användarnamn
- Resultatet sparas i en textfil "Highscore"
- En knapp i fönstret säger Highscore.
- Om man klickar på den öppnas ett nytt fönster med information från textfilen Highscore
- Man sorterar listan från textfilen och visar de tre högsta highscoren i fönstret

# HUR DU KAN UTFORMA DITT EKOSYSTEM



# MVP

moduler	main	klasser	metoder	funktioner
TkInter	Skapa fönstret Skapa boll	Boll	Flytta boll Byt färg på boll	Flytta boll
Random	Flytta boll Skapa ny boll			Skapa ny boll

# DELA UPP PROGRAMMET I FLERA FILER

## **Modularitet**

Enklare att hantera och underhålla. Varje fil kan göra en sak, som att definiera klasser eller funktioner.

## **Läsbarhet**

Lättare att läsa och förstå.  
Snabbt att hitta specifika delar.

## **Återanvändbarhet**

Modulär kod kan återanvändas i olika delar av programmet eller i andra projekt.

## **Samarbete**

Enklare samarbete. Flera utvecklare kan arbeta med olika moduler samtidigt utan att störa varandras kod.

## **Testning och Felsökning**

Lättare att isolera och testa enskilda delar. Felsökning blir enklare eftersom du kan fokusera på en specifik fil.

## **Skalbarhet**

Lättare att behålla skalbarheten. Du kan lägga till nya funktioner eller göra ändringar utan att påverka hela kodbasen.

# HUR DU KAN UTFORMA DITT PROGRAM

