

# 02362: Projekt i software-udvikling (f23)

Ekkart Kindler (ekki@dtu.dk), 27. februar 2023

## Opgave A3 (til 21. marts): Første prototype af RoboRally (med fokus på spillelogik)

Ved aflevering A3 skal I aflevere en første prototype af jeres RoboRally-spil. Denne prototype skal dække over betydelig flere funktioner og begreber som de versioner fra opgaverne V1, V2 og V3.

Tænk over hvilke features (jf. aflevering A2) der giver mest mening. Den første prototype skal ikke dække over database-tilknytning, lade spilleplader eller generelt AppControlleren. Fokus skal være på selve spillelogik.

De ekstrafeatures kunne fx være:

- At en robot kan skubbe andre robotter foran sig.
- Spillepladen kunne have vægge eller forhindringer, så at robotten ikke kan komme frem alle vegne.
- Checkpoints, som robotterne skal forbi i den rigtige rækkefølge.
- Aktionsfelter, som har en aktion under eksekvering af programmet (fx transportfelt, som flytter robotten automatisk).
- Flere slags programmeringskort.

Denne opgave er en afleveringsopgave og skal afleveres via DTU Learn senest den 21. marts kl. 12<sup>00</sup>. Afleveringen skal indeholde en zip-fil med IntelliJ projektet (gerne kørs "Maven clean" inden I pakker jeres IntelliJ projektet ind i zip-filen for at reducere dens størrelse), hvorfra softwaren kan startes (med Java 15 eller højere). Der skal også være en kort tekst, som forklarer hvordan softwaren kan startes, hvilke features den dækker over og hvordan RoboRally kan spilles. Husk også at tilføje JavaDoc og test til jeres software.