Þróun tölvuleiks

Týndi fjársjóðurinn

Útgáfa 1.0 af 1.4



|  |  |
| --- | --- |
| **Upplýsingar um verkefnið** |  |
| Heiti | Týndi fjársjóðurinn |
| Ábyrgðarsvið | 4 |
| Verkefnanúmer | 1 |
| Verkefnisstjóri | Kristinn Thor Magnússon |

**Mannauður**

|  |  |
| --- | --- |
| **Þátttakandi** | **Hlutverk** |
| Alexander Breki Jónsson | Forritari/hönnuður |
| Kristinn Thor Magnússon | Verkefnisstjóri/Forritari/hönnuður |
| Ketill Árni Laufdal | Forritari/hönnuður |
| Árni Gunnar Andrason | Forritari/hönnuður |

**Dagsetningar fyrir verkefnið**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Frumgreiningu lokið | Allir | 09/02/18 |
| Greiningu lokið | Allir | 09/02/18 |
| Hönnun og Framkvæmd lokið |  |  |
| Virknisprófunum lokið | Prófun |  |
| Kerifsprófunum lokið | Prófun |  |
| Viðskiptapróf lokið afhending | Prófun |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Frumgreining kröfur | Allir | 09/02/18 |
| Greining innleiðing |  |  |
| Prótótýpur |  |  |

Áætlun fyrir verkefnahlið

Hlið 1: 09/02/18

Hlið 2: 09/02/18

Hlið 3: -

Hlið 4: -

Hlið 5: -

**Nafn vöru:** Týndi fjársjóðurinn

**Lýsing:** Sjóræninginn Kári man ekki hvar hann faldi fjársjóðinn sinn og þarf að finna hann með því að leysa úr vísbendingum og gátum. Kári getur ferðast á milli staðsetninga og átt samskipti við hluti og aðrar persónur (AI) sem láta hann fá vísbendingar um hvar fjársjóðurinn er.

**Staðsetningar:**

1. Káeta.
   1. Leikurinn byrjar hér.
2. Bar á höfn.
3. Strönd.
4. Skógur. (Falinn staðsetning þangað til leikmaður fær ákveðinn hlut)

**Hlutir:**

|  |  |
| --- | --- |
| Hlutur | Staðsetning |
| Skápur | Káeta |
| Rúm/undir rúmi | Káeta |
| Skrifborð | Káeta |
| Barþjónn | Bar á höfn |
| Pamela Anderson | Strönd |
| Skúr | Strönd |
| Tré | Skógur |
| Eðla | Skógur |
| Frú Jósefína | Bar á höfn |
| Einar bindindismaður | Bar á höfn |

**Persónur (AI):**

|  |  |
| --- | --- |
| Persónur | Staðsetning |
| Nonni sjóræningji | Bar á höfn |
| Kristján róni | Stönd |
| Villimaðurinn | Skógur |

**Lýsing á eiginleikum og tenginingu hluta, persónuna og staðsetninga.**

**Káetan:**

* Skápur (Hlutur).
  + Ef leikmaður er ekki með lykil þá:
    - Skilaboð: „Skápurinn er læstur þú verður að finna lykilinn til að opna skápinn“.
  + Ef leikmaður er með lykil þá:
    - Skilaboð: „Fjársjóðurinn er fundinn! Til hamingju þú vannst“.
* Skirfborð (Hlutur).
  + Skilaboð: „Hér er ekkert að finna nema rifið landakort og hálf étið epli“.
* Rúm (Hlutur).
  + Skilaboð: „Enginn fjársjóður hér en þú finnur tóma viskíflösku, hvaðan kom hún?“.
    - **Fyrsta vísbending** á að leiða leikamann á barinn til að tala við Nonna sjóræningja.

**Bar á höfn:**

* Barþjónn (Hlutur).
  + Skilaboð: „Barþjónn kannast ekki við þessa tegund af viskí“.
* Nonni sjóræningji (Persóna AI).
  + Ef leikmaður hefur ekki svarað spurningu Nonna rétt.
    - Nonni er smá fullur og tregur og neitar að svara neinu nema þú svarir einni spurningu.
      * Spurning: Hver er munurinn á viskí og koníaki?
        + Viskí er ekki eimað.

Skilaboð: „Veistu ekki neitt? Reyndu aftur“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + - * + Koníak er eimað úr víni en viskí úr korni.

Skilaboð: „Nonni og Kári voru að synda í sjónum á ströndinni og rákust á róna sem býr á ströndinni kvöldið áður, hann veit kannski eitthvað um hvar fjársjóðurinn er“.

**Önnur vísbending** á að leiða leikmann á stöndina og tala við kristján róna.

* + - * + Viskí þarf að koma frá Frakklandi til að kallast koníak.

Skilaboð: „Veistu ekki neitt? Reyndu aftur“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + - * + Viskí er geymt lengi í tunnum en ekki koníak.

Skilaboð: „Veistu ekki neitt? Reyndu aftur“.

Virkni: Leikmaður fær aftur spurninguna og annan séns.

* + Ef leikmaðurinn er búinn að svar spurningunni rétt.
    - Skilaboð: „Nonni liggur dauðadrukkinn fram á borðið með tóma Jack Daniels flösku í hægri hendi“.
* Frú Jósefína (Hlutur).
  + Ef leikmaður er tómhentur:
    - Skilaboð: „Slær þig utan undir fyrir ódæðissemi gærkvöldsins“.
    - Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
  + Ef leikmaður kemur með gjöf og biðst forláts:
    - Skilaboð: „Hún þakkar þér fyrir gærkvöldið og réttir þér Tríó til að rétta þig af. Hún minnist á hvernig þú varst alltaf að tala um Einar gamla og ráðleggur þér að tala við hann“.
* Gamall bindindismaður (Hlutur).
  + Ef leikmaður er enþá þunnur:
    - Skilaboð: „Slær þig í bakið með staf því þú angar af rommi“.
    - Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
  + Annars:
    - Skilaboð: „Þá lætur Einar þig fá dularfullt kort sem leiðir þig að skóginum“.
    - Virkni: Núna getur leikmaður farið í skóginn.

**Strönd:**

* Róninn Kristján (Persóna AI).
  + Ef leikmaður hefur ekki svarað spurningu Kristjáns rétt.
    - Kristján neitar að tala nema þú gefir honum mat.
      * Spurning: Hvernig mat gefuru Kristjáni?
        + Grænmmeti.

Skilaboð: „Rétt svar, róninn er sáttur og segir þér hvað gerðist kvöldið áður, þið Nonni voruð ekki einir á ströndinni þið voruð með tveimur konum og fóruð með þeim á barinn. Róninn segir þér að færa henni eitthvað fallegt fyrir það sem þú gerðir í gær“.

Virkni: Þú getur núna farið og beðið Jósefínu fyrirgefningar.

**Þriðja vísbending** leikmaður á núna fara aftur á barinn og tala við Jósefínu.

* + - * + Vegaborgara.

Skilaboð: „Rétt svar, Vegaborgarinn er ekki vegan en Kristján Róni vissi það ekki. Þú neyðir ofan í hann kjöt. Plús eitt líf“.

Skilaboð: „Róninn er sáttur og segir þér hvað gerðist kvöldið áður, þið Nonni voruð ekki einir á ströndinni þið voruð með tveimur konum og fóruð með þeim á barinn. Róninn segir þér að færa henni eitthvað fallegt fyrir það sem þú gerðir í gær“.

* + - * + Kjúkkling.

Skilaboð: „Rangt svar, róninn er vegan. Hann slær þig og þú missir líf“.

Virkni: Leikmaður missit eitt líf.

* + - * + Samloku.

Skilaboð: „Rangt svar, það var ostur á samlokunni og róninn er vegan. Hann bítur þig og þú missir líf“.

Virkni: Leikmaður missir eitt líf.

* Pamela Anderson (Hlutur).
  + Skilaboð: „Hún er með stjörnustæla og hrindir þér svo þú fellur við og lendir í krabbahrúgu. Þú missir útlim og eitt líf“.
  + Virkni: Leikmaður missir eitt líf.
* Skúr (Hlutur).
  + Skilaboð: „Inní skúrnum er Gatorade flaska, þú drekkur hana og hættir að vera þunnur. Þú græðir eitt líf“.
  + Virkni: Leikmaður fær eitt líf.
  + Virkni: Leikmaður getur núna talað við Einar.

**Skógur: (Opnaðst þegar leikmaður hefur fengið kort frá Einari)**

* Villimaður (Persóna AI).
  + Hann veit hvar fjársjóðurinn er en þú verður að sigra hann í gátukeppni ef hann á að segja þér hvar hann er.
    - Fyrsta spurning: Kista án lama, loks eða lykils, leynir þó gullnum sjóði.
      * Mannsálin.
      * Banani.
      * Egg. Rétt svar næsta spurning.
      * Vinátta.
    - Önnur spurning:
      * A
      * B
      * C
      * D
      * Svar:
    - Þriðja spurning:
      * A
      * B
      * C
      * D
      * Svar:
    - Ef leikmaður svarar öllum spuringum rétt:
      * Skilaboð: „Villimaðurinn lætur þig fá lyklanna að skápnum í káetunni“.
      * Virkni: Núna getur leikmaður opnað skápinn í káetunni.
* Tré (Hlutur).
  + Skilaboð: „Þetta er pálmatré, það dettur á þig kókókoshneta“.

**Markmið í Sprint 1**

* Semja söguþráð
* Búa til aðalpersónu og aukapersónur
* Setja upp hvernig leikurinn er skipulagður og hvernig notandi færist í gegnum leikinn
* Gera áætlun fyrir næstu sprint

**Kröfur og hönnun**

Notendasögur ásamt forgangi og áætluðu tíma, skipt niður í“ task“ og raðað á Sprint 1-3.

**Sprint 1**

* Notandi spilar eftir ákveðnum söguþræði sem aðalpersóna
  + 10; 56 klst
    - Setja upp heildarmynd leiksins
    - Ákveða hvernig aðalpersónan fer í gegnum leikinn eftir söguþræði

**Sprint 2**

* Notandi getur opnað leik
  + 10 ; 64 klst
* Notandi fær upplýsingar um sína persónu
  + 20 ; 5 klst
* Notandi getur stjórnað aðalkarakter, getur gefið skipanir og haft áhrif á framvindu leiksins
  + Getur ferðast milli herbergja (15; 10 klst)
    - Hanna herbergi
    - Gera mögulegt að fara á milli herbergja
  + Notandi getur haft samskipti við herbergi (15; 30 klst)
    - Koma upp samskiptum milli aðalpersónu og herbergja

**Sprint 3**

* + Notandi getur haft samskipti við hluti (15; 30 klst)
    - Koma upp samskiptum milli aðalpersónu og hluta
  + Notandi getur haft samskipti við persónur (15; 40 klst)
    - Koma upp samskiptum milli aðalpersónu og annara persóna
    - Búa til svör við spurningum sem að persónur geta “svarað”
  + Notandi getur unnið/klárað leik (30; 10 klst)
    - Leikur hættir og birtir skilaboð um leikur hafi unnist
  + Notandi getur tapað (30; 5 klst)
    - * Leikur hættir og birtir skilaboð um að hægt sé að byrja aftur
    - Notandi getur misst/grætt líf, byrjar á byrjunarreit ef hann missir öll lífin (40; 5 klst)
      * Teljari heldur utan um líf aðalpersónunnar (byrjar með 3 líf)
* **Sprint 4**
  + Ekki ákveðið

**Kostnaðaráætlun fyrir Sprint 1**

56 klst

80 klst

Hér sést að Sprint 1 er á góðri áætlun en ef miðað er við að unnið 70% tímans en 0,7\*80 klst er samasem 56 klst.

**UML**

****