Projektarbete  
Chicken Invasion

Sammanfattning

Innehållsförteckning  
1. Inledning  
 1.1 Bakgrund  
 1.2 Syfte  
 1.3 Frågor

1.4 Avgränsningar  
2. Teori

2.1 Domändriven design

2.2 Arkitektur

2.3 Testdriven utveckling

3. Metod och implementation

3.1 Tekniska lösningar

3.2 Arbetsflöde  
4. Resultat

4.1 Beskrivning av applikationen

4.2 Vy-prototypen

5. Diskussion

5.1 Designvalenspåverkan och utbyggnadsmöjligheten

5.2 Arbetsmetoder

6. Slutsats

7. Källförteckning

8. Bilagor

1. Inledning  
   1.1 Bakgrund  
   S

1.2 Syfte

Syftet med projektet var att utveckla en applikation till Android-plattformen som ger användaren en underhållande spelupplevelse, genom att använda oss av en existerande spelmotor.

1.3 Frågor

S

1.4 Avgränsningar  
S

1. Teori  
   2.1 Domändriven design  
   S

2.2 Arkitektur

S

2.3 Testdriven utveckling  
S

1. Metod och implementation
   1. Tekniska lösningar
   2. Arbetsflöde
2. Resultat
   1. Beskrivning av applikation
   2. Vy-prototypen
3. Diskussion
   1. Designvalens påverkan och utbyggnadsmöjligheten
   2. Arbetsmetoder
4. Slutsats
5. Källförteckning
6. Bilagor

Syfte

Syftet med projektet var att utveckla en applikation till Android-plattformen som ger användaren en underhållande spelupplevelse, genom att använda oss av en existerande spelmotor.

Källor  
<https://github.com/libgdx/libgdx/wiki>  
<http://developer.android.com/guide/index.html>