

# Objektorienteret Programmering Projekt PacMan

Andreas K. L.   Aske W. F.   Magnus R. K.

April 26, 2025

## Contents

<b>1</b>	<b>Beskrivelse</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>design</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Implementation</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Kvalitetssikring</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Proces</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Diskussion</b>	<b>4</b>

## 1 Beskrivelse

- Antag, at læseren af jeres rapport har læst kravsspecifikationen fra projektbeskrivelsen i slutningen af dette dokument, og undlad at gentage unødvendige detaljer derfra.
- Formålet med denne sektion er at dokumentere eventuelle afvigelser fra kravsspecifikationen.
- Har I, for eksempel, gjort jer forsimplende antagelser ift. specifikationen? Eller tolket eventuelle tvetydigheder i specifikationen? Tilføjet nye krav? Beskriv hvilke og hvordan I evt. har tolket specifikationen.
- Hold det kort, især hvis I har få afvigelser.

## 2 design

- Inkluder et UML-diagram og en beskrivelse af jeres design.
- Giv en kort beskrivelse af jeres diagram:
  - Hvad er de forskellige dele?
  - Har I anvendt designmønstre i jeres design? I så fald, hvor i diagrammet findes disse? Det er ikke et krav at anvende designmønstre, men kan være en god idé.
- Dokumentér designbeslutninger hvor I har anvendt SOLID, DRY, eller andre OO-principper.
- Hvis I i løbet af projektet har forfinet jeres design, giv da en kort beskrivelse af hvilke ændringer I har foretaget og hvorfor.

## 3 Implementation

- Formålet med denne rapportsektion er at give den interesserede læser et overblik over de interessante implementationsdetaljer, som er værd at kigge nærmere på i jeres kodebase, samt nødvendige detaljer for at køre jeres kode.
- Angiv hvilken version af Java I har brugt til at teste og compilere jeres kode, og inkludér korte instruktioner til hvordan man kompilerer og kører koden.
- Giv en beskrivelse på højniveau af interessante implementationsaspekter. F.eks., aspekter, I har brugt særligt meget tid eller energi på.
- Det kunne f.eks. være mere avancerede aspekter såsom hvordan I håndterer AI, hvordan I håndterer spilhandling, animation, eller andet.
- Hold beskrivelsen overordnet. Vi kan læse jeres kode for detaljerne.

## 4 Kvalitetssikring

- Beskriv hvordan I har testet, at jeres kode lever op til kravsspecifikationen. Har I, f.eks., benyttet unit tests? Manuelle tests?
- Ville I have taget en anden tilgang til kvalitetssikring hvis I skulle designe og implementere projektet forfra?

## 5 Proces

- Arbejdede I i faser i løbet af projektet?
- Hvordan gik samarbejdet, og hvordan sikrede I lige deltagelse?
- Brugte I tekniske værktøjer til at få samarbejdet til at glide nemmere på tværs af maskiner?
- Har I brugt AI som støtte under udviklingen af jeres projekt? I så fald, hvordan?

## 6 Diskussion

- Ville I gøre noget anderledes hvis I skulle implementere projektet forfra?
- Var der dele af projektbeskrivelsen I ikke nåede? I så fald, hvordan er disse dele kompatible med jeres design? Ville I foretage ændringer for at imødekomme ændringer?