



3. Semesterprojekt - Goofy Candy Gun Gruppe 3

Rieder, Kasper
201310514

Jensen, Daniel V
201500152

Nielsen, Mikkell
stud. nr

Kjeldgaard, Pernille L.
stud. nr

Konstmann, Mia
201500157

Kloock, Michael
stud. nr

Rasmussen, Tenna
stud. nr

15. februar 2016

Indhold

Indhold	ii
Figurer	iii
1 Projektformulering	1



Figurer

1 Projektformulering

Indledning

I dette projektet skal der udvikles en slikkanon til spillet Goofy Candygun 2016. Denne slikkanon skal kunne skyde med slik. Dette kunne for eksempel være M&M's eller Skittle's.

Goofy Candygun 2016 er et spil til to personer. Spillet går ud på at opnå flest point ved at ramme et mål. Hver spiller får et bestemt antal skud. Efter skuddene er opbrugt er vinderen den spiller med flest point.

Det endelige produkt omfatter:

- En brugergrænseflade, hvor spilstatistikker fremvises til deltagerne. Dette er blandt andet:

Pointvisning

Kanonens vinkel

Antal resterende skud

- En motor, der drejer kanonen om forskellige akser

Dette styres med en Wii-nunchuck

- Et mål, der kan registrere spillernes skud

Et typisk brugerscenarie er at spillerne bestemmer antallet af skud for runden. Når dette er gjort, er spillet igang. Herefter går Wii-nunchucken på skift mellem spillerne for hvert skud. Dette fortsættes indtil skuddene er opbrugt. Vinderen er spilleren med flest point. Spilletsstatistikker vises løbende på brugergrænsefladen.

- rigt billede + beskrivelse



MoSCoW

- Produktet must have:

En motor til styring af kanonen

En brugergrænseflade til visning af statistikker

En Wii-nunchuck til styring af motoren

En kanon med en afskydningsmekanisme der kan styres af Wii-nunchuck

- Produktet should have:

Et mål til registrering af point

- Produktet could have:

Party mode indstilling til over to spillere

Trådløs Wii-nunchuck styring

Afspilning af lydeffekter

- Produktet won't have:
 - Et batteri til brug uden strømforsyning
 - Online rangliste statistik

Opdeling af gruppen

I løbet af projektet vil vi dele projektgruppen op i 2 hovedgrupper, nemlig 'Hardware' og 'Software'. Disse grupper vil have til ansvar at designe og implementere hhv. hardware og software til projektet. Hardware gruppen vil bestå af de folk der går på Elektro-ingeniør linjen (Mikkel Nielsen og Pernille Kjeldgaard). Softwaregruppen vil bestå af de folk der går på IKT-linjen (Kasper Rieder, Michael Kloock, Tenna Rasmussen, Mia Konstmann & Daniel Jensen).



- Ansvarsområder

