



3. Semesterprojekt - Goofy Candy Gun Gruppe 3

Rieder, Kasper
201310514

Jensen, Daniel V.
201500152

Nielsen, Mikkel
201402530

Kjeldgaard, Pernille L.
PK94398

Konstmann, Mia
201500157

Kloock, Michael
201370537

Rasmussen, Tenna
201406382

16. februar 2016

Indhold

Indhold	ii
Figurer	iii
1 Resumé	1
2 Abstrakt	1
3 Indledning	2
4 Projektformulering	3
4.1 Indledning	3
4.2 MoSCoW	3
4.3 Opdeling af gruppen	4
5 Projektafgrænsning	5
6 Systembeskrivelse	6
7 Kravsspecifikation	7
8 Projektbeskrivelse	8
8.1 Scrum	8
8.2 Versionsstyring	8
8.3 SysML	8
9 Systemarkitektur	9
10 Design og Implementering	10
10.1 Valg og Begrundelse	10
11 Udviklingsværktøjer	11
11.1 PSoC	11
11.2 DevKit 8000	11
12 Resultater og Diskussion	12
12.1 Perspektivering	12
12.2 Perspektivering til semesterets kurser	12
12.3 Ingeniørfaglige Styrker og Svagheder	12
13 Termliste	13
14 Fremtidigt Arbejde	14
15 Fejl og Mangler	15

Figurer

1 Résumé

2 Abstrakt

3 Indledning

4 Projektformulering

4.1 Indledning

I dette projektet skal der udvikles en slikkanon til spillet Goofy Candygun 3000. Denne slikkanon skal kunne skyde med slik. Dette kunne for eksempel være M&M's eller Skittle's.

Goofy Candygun 3000 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. Spillestatistikker vises løbende på brugergrænsefladen.

- rigt billede + beskrivelse

4.2 MoSCoW

I forbindelse med projektet gøres der brug af MoSCoW-princippet for at prioritere hvilke krav, der skal være implementeret ved projektets afslutning. Ifølge MoSCoW er prioriteringerne 'Must have', 'Should have', 'Could have' og 'Won't have'. Kravene er, som følger:

- 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
- Produktet should have:
 - Et mål til registrering af point
 - En lokal ranglistestatistik

- Produktet could have:
 - Partymode-indstilling til over to spillere
 - Trådløs Wii-nunchuckstyring
 - Afspilning af lydeffekter
- Produktet won't have:
 - Et batteri til brug uden strømforsyning
 - Online ranglistestatistik

4.3 Opdeling af gruppen

I løbet af projektet vil projektgruppen blive opdelt i to hovedgrupper - 'hardware' og 'software'. Disse grupper vil have til ansvar at designe og implementere hhv. hardware og software til projektet. Hardwaregruppen vil bestå af de personer, der læser til elektroingeniør (Mikkel Nielsen og Pernille Kjeldgaard). Softwaregruppen vil bestå af de personer, der læser til IKT-ingeniør (Kasper Rieder, Michael Kloock, Tenna Rasmussen, Mia Konstmann og Daniel Jensen).

5 Projektafgrænsning

6 Systembeskrivelse

7 Kravsspecifikation

8 Projektbeskrivelse

8.1 Scrum

Hvad er scrum.

8.1.1 Iterativ Process (inspiration fra ASE)

8.1.2 Brugte Elementer

8.2 Versionsstyring

8.2.1 Git

8.2.2 Anvendelse

8.3 SysML

9 Systemarkitektur

9.0.1 Specifikation og Analyse

10 Design og Implementering

10.1 Valg og Begrundelse

11 Udviklingsværktøjer

11.1 PSoC

11.2 DevKit 8000

12 Resultater og Diskussion

12.1 Perspektivering

12.2 Perspektivering til semesterets kurser

12.3 Ingeniørfaglige Styrker og Svagheder

13 Termliste

14 Fremtidigt Arbejde

15 Fejl og Mangler