



3. Semesterprojekt - Goofy Candy Gun Gruppe 3

Rieder, Kasper
201310514

Jensen, Daniel V
201500152

Nielsen, Mikkell
201402530

Kjeldgaard, Pernille L.
PK94398

Konstmann, Mia
201500157

Kloock, Michael
201370537

Rasmussen, Tenna
201406382

16. februar 2016

Indhold

Indhold	ii
Figurer	iii
1 Projektformulering	1
1.1 Indledning	1
1.2 MoSCoW	1
1.3 Opdeling af gruppen	2

Figurer

1 Projektformulering

1.1 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

1.2 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

1.3 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 personer der læser til Elektro-ingeniør (Mikkel Nielsen og Pernille Kjeldgaard). Softwaregruppen vil bestå af de personer der læser til IKT-ingeniør (Kasper Rieder, Michael Kloock, Tenna Rasmussen, Mia Konstmann & Daniel Jensen).