

Simon, Elias & Dan

2.z & 2.x

Emne: Underholdning

Projektbeskrivelse programmering

Problemformulering:

Vores tema er underholdning, så vi vil fremstille et spil som ikke er krævende, fx. ikke krav på internet/Wi-Fi eller en hurtig computer, Spillets regler og design er også meget simple og let at forstå og lære, så der er ikke høje krav på hvem du kan spille det med.

Vores mål er at fremstille et spil som kan blive spillet men en ven, familie eller andet, og som kan mindske ens kedsomhed, men samtidig styrke deres tankegang og planlægning.

Formålet er at man kan spille det med en mand sidder ved siden af på samme computer.

Projektafgrænsning:

Til vores projekt valgte vi at lave en online Othello spille. I vores spill have vi ikke tænkt os at afgrænse noget af det oprindelige spil da vi kan programmere det heller og vi ikke kan fjerne meget fra et så simpel spil uden det vil blive til noget andet hvilket vi ikke går efter.

Nogle af de ting der kunne fjernes fra programmet uden nogen impact på dets funktionalitet kunne være animationer så brikker skifter farve med det samme i stedet for en animation for at blive vendt andet kunne være udseende af programmet fordi det bare skal virke og kunne præsenteres kunne udseendet laves meget simpelt i stedet for mere complex design, og tredje kunne være optimering af programmet hvis det tager mange ressourcer at køre på en eller anden grund, så bruge mindre tid på at det ville kunne køre på svæger computere.

Overvejelser:

Vi havde planlagt at hvis dette spil ville tage for langt tid at programmere så vil vi gå ned til "checkers/dam" eller "4 på stribet" da de to spill er ens til Othello mens de er mere simple at programmere.

Minimumskrav:

othello

skak

checkers/dam

4 på stribet

ludo

snake

Simon, Elias & Dan

2.z & 2.x

Emne: Underholdning

Tidsplan:

| | | | | | | | | | | | |
|------------------------|------------|-----------|--------------|-------------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|------------|------------|
| Projektbeskrivelse | 9 timer | | 6-9 timer | | | | | | | | |
| Use Cases | | | 0-3 timer | 4,5 time | 3 timer | | | | | | 1 time |
| Diagrammer | | | | 4,5 time | 3 timer | | | | | | 1 time |
| Pseudokode | | | | | 3 timer | | | 6 timer | | | 1 time |
| Visuel pænt program | | | | | | | | 3 timer | | 3 timer | 3 timer |
| Kommentare i coden | | | | | | | | | | 6 timer | 3 timer |
| uger | uge 9 | uge 10 | uge 11 | uge 12 | uge 13 | uge 14 | uge 15 | uge 16 | uge 17 | uge 18 | uge 19 |