

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 det kan spilles 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 et Othello spil. I vores spill have vi ikke tænkt os at 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 programmeres 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 striben" da de to spill er ens til Othello mens de er mere simple at programmere.

Tidsplan:

Til tidsplanen har vi i alt 20*3 timer (60) til hele projektet plus 6*3 timer (18) til hjemme arbejde

Projektbeskrivelse	9		6								
Use Cases				4,5	3						
Diagrammer				4,5	3						
Pseudokode					3			3			
pænt program								2		2	2
Kommentare								2		2	2
synopse								6		6	6
test program										2	2
uger	uge 9	uge 10	uge 11	uge 12	uge 13	uge 14	uge 15	uge 16	uge 17	uge 18	uge 19

Simon, Elias & Dan

2.z & 2.x

Emne: Underholdning

Ud fra vores tidsplan har vi i alt 52 timer med en buffer på 8 timer til diverse ting vi måske kommer bag på. De røde bokser viser ferie eller studietur, de orange er elev timer som skal laves enkeltvis mens de grønne er timer som der bliver arbejde i skoletiden.

Problemanalyse:

-Hvori består problemet?

Folk kommer nemt til at kede sig, og har skrøbelig opmærksomhed.

-Er det rigtigt at det er et problem? (Dokumentation, tal eller grafer.)

En kommune psykolog Rebin Badkan forklarer at *"kedsomhed indebærer lav grad af opmærksomhed og oplevet mening."*

Hvis man oplever for meget eller for lidt udfordring kan man miste sin koncentration, så man keder sig. *"Den underliggende besked i kedsomhed er at man vil lave noget andet."*

Konstant kedsomhed kan i nogle tilfælde hensive risiko, som kan lede til ekstreme adfærd, fx. druk, gambling, farlig kørsel osv.

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/er-det-sundt-eller-usundt-at-kede-sig>

-Er problemet blivende / Evt stigende?

Problemet er stigende fordi, flere og flere mennesker bruger sociale medier eller mobil-spil til at dræbe tid og har derfor dårlig tålmodighed og har brug for at få deres opmærksomhed opfanget så ofte som muligt.

-Hvad er årsagen til problemet?

Årsagen til problemet at vi har brug for konstant underholdning og at forholde vores opmærksomhed.

-Hvad kan man gøre ved det? / Hvordan kan man afhjælpe problemet?

Man kan lave noget sjovt som folk kan bruge deres tid på

Projektoplæg:

Projektoplæg 3: Underholdning

Formål: Udvikling af programmer til at underholde flere personer.

Beskrivelse: I dette projektoplæg kan man lave et program der kan underholde diverse målgrupper. Man kan vælge at lave noget til en bestemt målgruppe men man kan også lave noget mere bredt der omfavner flere målgrupper. Nogle eksempler indenfor dette projektoplæg kunne være:

Minimumskrav:

Minimumskravet er at havde spillet til at fungere derefter kan der bygges på med design osv.

Simon, Elias & Dan

2.z & 2.x

Emne: Underholdning

Underskrift:

Dan: Dan J. Christensen

Elias: Elias D. M.

Simon: Simon Agerlyst

Lærer: _____