

# F1: Kode

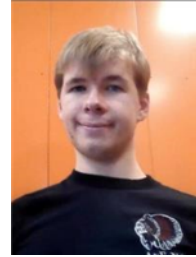
## Gruppe 21



**Moiz H. Khalil**

Tfl: 22245144      Stud.nr: s215617  
Github: Marble      Discord: Marble

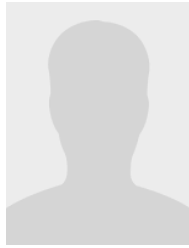
---



**Mathias Schrader**

Tfl 21957285      Stud.nr: s224292  
Github: Mathias124      Discord: Dragonclaw17

---



**Abdisamad Nuh**

Tfl 91646131      Stud.nr: s214103  
Github: py2100      Discord: AbdiSamad102

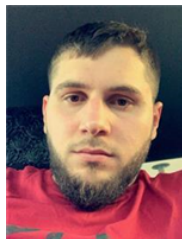
---



**Alend Nezar Mustafa Ismail**

Tfl 30242143      Stud.nr: s224285  
Github: s224285      Discord:  
X Just Relax X

---



**Ali Dadayev**

Tfl 28859599      Stud.nr: s172858  
Github: dadayev95      Discord: Ali Dadayev

---



**Fayyad Mahmoud**

Tfl 71522350      Stud.nr: s224266  
Github:Fayyad2016      Discord: Fayyad

---

[Link til Github repository](#)

Moiz H. Khalil s215617  
AbdiSamad Nuh s214103  
Mathias Schrader s224292  
Alend Ismail s224285  
Ali Dadeyey s172858  
Fayyad Mahmoud s224266

<b>Indledning</b>	<b>3</b>
<b>User stories</b>	<b>3</b>
<b>Konklusion</b>	<b>7</b>

## Indledning

I denne omfattende rapport for F1: Vi har udarbejdet en omfattende statusrapport. Indledende giver vi en dybdegående analyse af projektets nuværende fremskridt, komplet med et link til vores GitHub. Endvidere har vi nøje beskrevet de accepttests, der vil blive implementeret, herunder rationalet bag udvælgelsen af disse tests. Endelig, for at sikre, at vores F1 matcher vores brugeres forventninger og behov, har vi gennemført en grundig undersøgelse af alle tilknyttede user stories & accepttest.




## User stories

Dette er et udkast af hvilke User stories, vi har lavet til vores MVP

✓ - Dette betyder at det er lavet.

ID	User Story	Udført
K0	Som opretter af spillet <b>skal</b> jeg gerne kunne vælge mellem 3-6 spillere, <b>sådan at</b> der kan blive spillet mod hinanden.	✓
K1	Som spiller <b>skal</b> modtage 4000kr når de passere start, eller stopper på start <b>sådan at</b> der bliver flere penge til rådighed i spillet over tid.	✓
K2	Som spiller <b>skal</b> man starte ved startfeltet <b>sådan at</b> alle starter på lige fod.	✓
K3	Som spiller <b>skal</b> man kaste 2 terninger, <b>sådan at</b> han kan rykke sig til mængden af hvad terningernes sum angiver.	✓
K4	Som spiller <b>skal</b> man starte med 30.000 kr, <b>sådan at</b> brugerne har en start økonomi og kan købe grunde i løbet af spillet.	✓
K5	Som spiller <b>skal</b> man have muligheden for at købe uejet gade felter, <b>sådan at</b> brugerne har mulighed for at have dynamisk opvækst af økonomi.	✓
K6	Som spiller <b>skal</b> man kunne opkræve leje af modspillere når de rammer et spillerens eget gade felt, <b>sådan at</b> spillere kan tjene penge på sine ejendomme.	✓

<b>K7</b>	Som spiller <b>skal</b> man få et ekstra kast, hvis man kaster 2 af samme slags terninger, <b>Sådan at</b> man kan lave en comeback som spiller, hvis man er bagud.	
<b>K8</b>	Som spiller <b>skal</b> man have mulighed for ikke at købe et uejet gade felt, <b>sådan at</b> den enkelte spiller kan spare flere penge op.	✓
<b>K9</b>	Som spiller <b>skal</b> man få et chancekort, når man lander på "Prøv Lykken" felt, herefter foretage de handlinger, der er angivet på kortet, <b>sådan at</b> der kan være et dynamisk optrin af hvert spiller, uanset spillerens tilstand.	✓
<b>K10</b>	Som opretter af spillet <b>skal</b> jeg gerne kunne vælge enten at spille Standard Matador, eller spille Omvendt matador, <b>sådan at</b> man kan prøve spillet på urationelle & anstændige måder.	✓
<b>K11</b>	Som spiller <b>skal</b> jeg gerne have 4 felter med metrostationer, <b>sådan at</b> jeg sikkert kan bevæge mig over dyrer områder.	✓
<b>K12</b>	Som opretter af spillet, <b>skal</b> figurerne for spillerne tildeles tilfældigt, <b>sådan at</b> der ikke bliver brugt unødvendigt tid på opstart af spil.	✓
<b>K13</b>	Som spiller <b>skal</b> jeg få besked, i forhold til hvilket felt, spilleren rammer, <b>sådan at</b> spilleren ikke er i tvivl, om dens position.	✓
<b>K14</b>	Som spiller <b>skal</b> jeg kunne se hvor mange penge alle spillere har, <b>sådan at</b> spiller kan se hvem der er førende, og spillerens penge position i spillet.	✓
<b>K15</b>	Som spiller <b>skal</b> jeg kunne miste penge når spilleren rammer "skattevæsnet" & "statskassen" <b>sådan at</b> der er nogle felter i spillet, man som spiller ikke vil lande på, samt at spillet er mere spændende, mm. at fattigere modspillere, har en bedre chance.	✓
<b>K16</b>	Som spiller <b>skal</b> jeg kunne købe, eje, og opkræve leje fra modspillere, ved omdirigering af færge felterne "Helsingør-Båden" & "Rødby-Båden", <b>sådan at</b> spiller kan tjene penge på sine færger.	✓
<b>K17</b>	Som spiller <b>skal</b> man når man ankommer ved Fængsel feltet, betale bøde på 1000 kr, blive tilsendt til det lettere fængsel, og ikke modtage penge for passering af start, i den nuværende runde, <b>sådan at</b> der kan være dynamisk forspil mellem spillere.	✓
<b>K18</b>	Som spiller <b>skal</b> man kunne holde pause, hvori felterne "På besøg, fængsel" & "tag en pause, parkering" ikke har nogle handlinger & restriktioner, <b>sådan at</b> der kan være dynamisk forspil mellem spillere.	✓
<b>K19</b>	Som spiller <b>skal</b> man kunne høre baggrunds musik, imens spilleren spiller spillet, <b>sådan at</b> spillet påvirker den auditive sans, og skaber et bedre dynamisk gennemgang for oplevelse af spillet.	✓

<b>K20</b>	Som spiller <b>skal</b> man kunne høre når lydclip når terningerne kastes, samt når der landes på unikke felter såsom “Fængsel”, “Prøv Lykken”, & “Metro”, <b>sådan at</b> spillet påvirker den auditive sans, og skaber et bedre dynamisk gennemgang for oplevelse af spillet.	
<b>K21</b>	Som spiller <b>skal</b> man kunne opkræve mere i leje fra modspillere, når man ejer flere huse ved en gade, <b>sådan at</b> man kan hurtigere gøre sine modspillere fallit.	
<b>K22</b>	Som spiller skal jeg kunne se visuelt interface vha. fratrækkelse af chance kort, på “prøv lykken” feltet, <b>sådan at</b> man kunne se hvilke chance kort man trækker.	

ID	Acceptance test
<b>A0</b>	<b>Givet</b> at spillet er startet, burde man kunne vælge mellem mellem 3-6 spillere.
<b>A1</b>	<b>Givet</b> at en spiller passere start OG ikke er på vej i fængsel så skal spiller have 4000 kr mere i deres wallet.
<b>A2</b>	<b>Givet</b> at spillerne starter spillet, så skal de alle begynde på start feltet.
<b>A3</b>	<b>Givet</b> en spiller slår de 2 tegninger, så skal spilleren rykke sig feltet, der er det akkumulerede sum af de 2 terninger.
<b>A4</b>	<b>Givet</b> at spillerne starter spillet, så skal spillerne starte ud med 30000 kr.
<b>A5</b>	<b>Givet</b> at en spiller har penge nok til opkøb af et uejet felt, skal det uejet adderes et skød.
<b>A6</b>	<b>Givet</b> at en spiller lander på et eget felt og han ikke selv ejer, så skal han betale leje til felt ejeren.
<b>A7</b>	<b>Givet</b> at en spiller er bagud, så kan spiller få et ekstra kast ved at ramme to terninger af samme type, og hermed lave en comeback.
<b>A8</b>	<b>Givet</b> at en spiller gerne vil spare op, har han mulighed for ikke at købe et uejet felt.
<b>A9</b>	<b>Givet</b> at en spiller rammer “prøv lykken” feltet, skal spiller udfører handlingerne angivet på kortet.
<b>A10</b>	<b>Givet</b> at en spiller får mulighed for, at få de dyreste huse først, i stedet for at starte med de billigste.
<b>A11</b>	<b>Givet</b> at en spiller kan rykker sig frem til næste metrostation på brættet uden at miste penge.

Moiz H. Khalil s215617  
AbdiSamad Nuh s214103  
Mathias Schrader s224292  
Alend Ismail s224285  
Ali Dadeyey s172858  
Fayyad Mahmoud s224266

<b>A12</b>	<b>Givet</b> at en spiller starter spillet og får tildelt tilfældigt spillebrik.
<b>A13</b>	<b>Givet</b> at spilleren bliver oplyst om dens position, så der ikke bliver skabt forvirring.
<b>A14</b>	<b>Givet</b> at en spiller vil se om han er førende, i form af penge.
<b>A15</b>	<b>Givet</b> at en spiller mister penge når han lander på en af de to “skattevæsnet” & “skatskassen” felter.
<b>A16</b>	<b>Givet</b> at en modspiller rammer spillerens eget færge felt, så skal modspiller betale spilleren.
<b>A17</b>	<b>Givet</b> at en spiller kan komme i “lette fængsel” når han lander på “fængsel felt og betaler 1000 kr for at komme ud af fængsel.
<b>A18</b>	<b>Givet</b> at en spiller rammer “På besøg, fængsel” & “tag en pause, parkering” skal der ikke ske noget med spillerens tilstand, udover at figuren rykker.
<b>A19</b>	<b>Givet</b> at en spillet er igang, kan man høre musik.
<b>A20</b>	<b>Givet</b> at en spiller rammer de unikke felter “Fængsel”, “Prøv Lykken”, & “Metro” så kommer der unikke lydclip.
<b>A21</b>	<b>Givet</b> at en spiller ejer en gade felt, med højere leje, så skal modspillere der rammer på feltet betale mere leje end normalt.
<b>A22</b>	<b>Givet</b> at en spiller lander på “prøv lykken” feltet kan man kunne se i form af user interface, hvilket chance kort der blev udtrukket.

## Kanban board

For at give et anderledes overblik over de nye opgaver til matador projektet, har vi lavet et kanban board til at vise vores progression, som kunden også kan følge med i.

[Link til Kanban board](#)

## Konklusion

I vores sidste kundemøde fik vi givet to nye user stories, “Som spiller vil jeg gerne have 4 felter med metrostationer sådan at jeg sikkert kan bevæge mig over dyrer områder” & “Som spiller vil jeg gerne kunne vælge at spille spillet i modsat omløbsretning sådan at jeg spille som jeg vil. Desto mere har vi fået et mere realistisk bud, på hvad der forventes af programmerings scope, af det endelige produkt, ift. vores brugeres forventninger og behov, Desto mere har vi adderet mere kunde værdi, bl.a. i form af chancekort, huse, samt skabt bedre formidlet kode, med præg af High cohesion low coupling, og andre GRASP kendetegn. Dette har skabt større fleksibilitet i gameplayet. Disse user stories har givet os en klarere forståelse af programmeringens omfang og de ønskede funktioner til kundens værdier for det endelige produkt. Afsluttende har vi skabt et matador spil, der overskrider vores kundens ønskede behov indenfor givet tidsinterval, samt overgået kundens værdier, hermed udviklet en klarere forståelse af programmeringens omfang og de ønskede funktioner til det endelige produkt.