Rapport – Avancerad C++

Namn här

1. Problem

\* Ett spel skall byggas med hjälp av c++ och sfml innehållandes exempel på polymorfism.

\* Då ett tydligt uttalat villkor för projektets godkännande var att konsollfönstret skulle friges eller på annat sätt döljas kommer spelets utformning i huvudsak bestå av ett falskt sådant.

\* Svårigheter/problem.

\* Anledningar.

I denna del ska problemet beskrivas som du försöker lösa. Det är samma problem som presenteras i inlämningsuppgiften, men du måste förklara den med **dina egna ord**. Detta är även rätt del att ta upp de krav som ställs på lösningen av problemet och svårigheter som kan förväntas stötas på under projekttiden.

1. Design

\* ”sf::Text”-klassen kommer att stå som grund för grafiska renderingar.

\* ”Trails” - klassen kommer att göra utseendet mer expansivt

\* Musen och ”Flyttafönstret”-beteendet av nån anledning (egentligen problemformulering)

\* Iterationer, vad som lärdes från vilka.

\* Anledning till ”Screen”-klassernas genomskinlighet.

I denna del ska designval tas upp gällande lösningen på problemet. Det är viktigt att skilja på design och implementation i detta fall. Skillnaden på design och implementation är nivån av detalj som tas upp. Designdelen ska innehålla en mer övergripande diskussion gällande lösningen på problemet. Exempel på ämnen som hör hemma i design-delen är hur olika komponenter hänger ihop och kommunicerar med varandra. Här ska även ett komplett UML-diagram över lösningen på problemet bifogas som en figur.

1. Analys

I denna del ska lösningen på problemet diskuteras, om det lyckades uppfylla alla krav som ställdes på lösningen. Har du identifierat några problem med din lösning? Kan din lösning på problemet förbättras, på vilket sätt? Ett program är aldrig perfekt, en lösning är aldrig perfekt. Det är viktigt här att påpeka delar där koden brister och delar där koden är bra, för att påvisa god förståelse.

\* Vad som suger

\* Getter/Setter använts fel

\* Handler är lite för stor

\* const inkorrekthet och inkonsekvens

\*

1. Körexempel

I denna del ska programmets exekvering beskrivas steg för steg, tillsammans med bifogade figurer som visar hur de olika faserna i exekveringen ser ut.

Figurer

Figurer i texten ska infogas på följande sätt tillsammans med numrering och undertitel.

Exempel:



Figur 1 Applikationens Game Over skärm.