

Iterationsplan v.22 (Iteration 7)

Namn: Henrik Gabrielsson

Kurs: Individuellt mjukvaruutvecklingsprojekt 7,5 hp

Analys av föregående iteration

Förra iterationen gick mycket bra och jag fick färdigt allt jag ville få färdigt och mycket mer. Till exempel så lade jag till ett mål till i iterationsplanen, att jag ville publicera appen på nätet. Detta för att det skulle bli enklare att testa multiplayer med andra spelare över nätet, och för att jag var rädd att det skulle ta tid att publicera appen då det skulle kunna uppstå problem (och det var inte så enkelt som jag hade hoppats heller!). Jag gjorde klart båda spelsätten för multiplayer, även om jag hade tänkt att bara börja på splitscreen-delen lite grann så blev den helt färdig.

Jag ändrade också sättet som instruktioner visas för spelet. Då text är jobbigt att hantera i en canvas så skriver jag istället instruktionerna i html utanför canvasen, vilket också har fördelen att spelare kan titta på den närsomhelst, och inte bara när de har startat ett spel.

Tidsrapport v.21

Se kalkylbladet Tidsrapport_v21.

Mål

Målet med denna sista iteration är att finslipa spelet och testa det så mycket som möjligt för att hitta eventuella buggar. Jag ska fixa det som kvarstår av grafiken och skriva ett post mortem.

Jag ska också arbeta på menyerna i spelet. och sättet som bilder hämtas in på.

Se kalkylbladet Tidsrapport_v22.