Självständigt arbete på gundnivå

Independent degree project – first cycle

Datavetenskap  
Computer science

Titel  
Eventuell underrubrik

Jimmy Berlin

**MITTUNIVERSITETET**Namn på din avdelning

**Examinator:** Förnamn Efternamn, [xxxxx@miun.se](mailto:xxxxx@miun.se)  
**Handledare:** Förnamn Efternamn, [xxxxx@miun.se](mailto:xxxxx@miun.se)  
**Författare:** Förnamn Efternamn, [xxxxx0000@student.miun.se](mailto:xxxxx0000@student.miun.se)  
**Utbildningsprogram:** Xxxxxxxxxxxxxxxxxx, 180 hp  
**Huvudområde:** Xxxxxxxxxxxx  
**Termin, år:** XX, 20XX

# Sammanfattning

# Abstract

# Förord

# Terminologi

A\*

Innehållsförteckning

[Sammanfattning 3](#_Toc503105311)

[Abstract 4](#_Toc503105312)

[Förord 5](#_Toc503105313)

[Terminologi 6](#_Toc503105314)

[Introduktion 8](#_Toc503105315)

[Bakgrund 8](#_Toc503105316)

[Övergripande syfte 8](#_Toc503105317)

[Avtränsningar 8](#_Toc503105318)

[Problemformulering 8](#_Toc503105319)

[Översikt 8](#_Toc503105320)

[Författarens bidrag 8](#_Toc503105321)

[Teori 9](#_Toc503105322)

[Metod 10](#_Toc503105323)

[Participants 10](#_Toc503105324)

[Procedures 10](#_Toc503105325)

[Measures 10](#_Toc503105326)

[Statistical Analysis 10](#_Toc503105327)

[Etiska aspekter 10](#_Toc503105328)

[Konstruktion 11](#_Toc503105329)

[Resultat 12](#_Toc503105330)

[Diskussion 13](#_Toc503105331)

[Källförteckning 14](#_Toc503105332)

[Bilaga A: Dokumentation av egenutvecklad kod 15](#_Toc503105333)

# Introduktion

## Bakgrund

## Övergripande syfte

## Avtränsningar

## Problemformulering

## Översikt

## Författarens bidrag

# Teori

# Metod

Metoddelen är indelad i fyra delar. Deltagare, procedur, mätvärden och statistisk analys.

## Deltagare

För att få så många mätvärden och miljöer som möjligt har en förfrågan för att köra programmet gjorts på facebook och genom personlig kontakt med bekanta.

Urvalsstorlek TODO: Fyll i

### Kompensation

Deltagarna i denna undersökningen har inte fått någon kompensation för sitt deltagande.

### Etiska aspekter

Deltagarna har blivit tillfrågade ifall dom är intresserade av att delta i undersökningen. Dom har i samband med detta även blivit informerade om att dom när som helst kan stänga av simuleringen och att även om simuleringen är avslutad är ingen insamlad data skickad förens dom själva aktivt skickar insamlade data till mig.

Dom har även blivit informerad om att det kommer samlas in information om deras dator såsom processortyp, minnesstorlek, grafikkort, grafikminne och operativsystem. Ingen information sparas dock in för att kunna avgöra vem som har skickat vad.

## Förfarande

Instructions

Research design

Independent variables

Vocariates

Dependent variables (what is used, and not used)

## Measures

### Verktyg

Verktygen som har använts i denna undersökning är UnityEngine. Denna motor valdes då det är den mest använda spelmotorn idag. Framförallt när det kommer till indieutvecklare.

Detailed description of instruments

Format (Self-report, clinician- or computer-administered, number of items, scales)

Response format (Likjert scale, open-ended)

Brief history of the instruments.

## Statistical Analysis

### Programvara för statistiska beräkningar

Jag har valt att använda SPSS och Excel för mina statistiska beräkningar. SPSS används framförallt för beräkningarna, medans Excel framförallt används för databehandling.

(Kan vara I början av resultatsektionen)

Description of the statistical analyses used in the study

Descriptive (Mean, median, mode, standard deviation, range)

Inferential (T-test,a nova, rmanova, chi square, linear regression)

Software used to calculate statistics

Ett program har skapats som simulerar ett spel. En pathfinder körs sedan vid sidan av och så kollar vi hur frameraten påverkas av att pathfindern körs.

## Etiska aspekter

Deltagarna har informerats om vad applikationen kommer köra på deras dator, samt vilken information som kommer samlas in. Dom har även information om att insamlad data inte behöver skickas även om applikationen har körts.

# Konstruktion

# Resultat

# Diskussion

# Källförteckning

# Bilaga A: Dokumentation av egenutvecklad kod