

Mads Sørensen, Bertram Kjær, Lucas Schoubye, Ismail Ali, Mark Nielsen

14. november 2021

Indhold

1	Indledning	4
2	Kravspecifikation	5

Abstract

1 Indledning

I denne rapport vil vi dokumentere vores arbejde, herunder analyse, design og implementering af projektet. Opgaven består af at lave junior matador spillet med de engelske regler 2-4 spillere. Spillet går på tur hvor der skiftevis slås med terninger for at bevæge sin spillebrik. Når en spiller lander på et felt købes det for et specifikt beløb, hvis ingen anden spiller ejer det. Når en spiller lander på et felt ejet af en anden spiller skal de betale et beløb til spilleren. Spillet bliver ved indtil den første spiller er løbet tør for penge. I rapporten dokumenteres b.l.a. de forskellige artefakter, vi har udarbejdet, under de forskellige faser; analyse, design, implementering og test. Der er anvendt agile udviklingsmetoder, herunder at udvikle i små iterationer. Programmet er udviklet i Java med værktøjet IntelliJ, og skal bruges i DTU's databare.

2 Projektplanlægning

Tidsplan

Samarbejdsaftale

Mødereferater

Værktøjer

3 Kravspecifikation

Krav er opstillet ud fra den stillede opgave. Vi identificerede først kravene ud fra spilreglerne, som kan kategoriseres som funktionelle krav. Vi havde også ikke-funktionelle krav, som krav til dokumentation, konfiguration osv. Vi havde i projektet stort fokus på at fuldføre de krav, der bragt os tættest på det ønsket produkt.

Tabel 1: Funktionelle krav

ID	Krav	Prioritering
01	Spillet skal understøtte 2 til 4 spillere	Høj
02	Hver spiller skal starte med 35	Høj
03	Hver spiller skal starte på startfeltet	Høj
04	Spilleren skal købe et felt, hvis de lander på det, hvis ikke ejes af anden spiller.	Høj
05	Spillere, der lander på et købt felt, skal betale feltets leje til ejeren af feltet.	Høj
05A	Spilleren skal betale ejeren dobbelt, hvis ejeren af feltet ejer begge felter af samme farve som det givne felt.	Høj
06	Spillet starter med at hver spiller skal rulle en terning, hvorpå den spiller med det højeste kast starter.	Lav
06A	Hvis flere spillere slår den samme højeste værdi slår de om igen.	
07	Spillet skal bruge GUI'en importeret fra Maven.	Høj
07A	Brættet skal bestå af 24 felter.	
07B	Hver 3. felt der kan købes skal have en farve.	
07C	Hver farve skal have 2 felter som kan købes.	
08	Spillet skal gå på tur, og spilleren slår med 2 terninger	Høj
09	Spillere skal rykke antallet af felter frem lig værdien af terninger.	Høj
10	Spillere skal modtage \$2 ved at passere start	Lav
11	Spillere får en ekstra tur ved at lande på railroad feltet	Lav
12	Spillere betaler \$3 ved at lande på "gå i fængsel"	Lav
13	Spillere skal ændre deres position til "fængsel" når de lander på "Gå i fængsel"	Lav
14	Spillet bør have alle chancekort som vist i det vedhæftede dokument	Lav
15	Spilleren skal betale \$2 til summen af "Loose Change" hvis de lander på "Fireworks" eller "Water show"	Lav
16	Spilleren skal få udbetalt alle opsparede penge når der landes på "loose change"	Lav
17	Hvis man lander på et chancekortfelt og trækker et kort, der beder spilleren om at bevæge sig til en specifik farve, men farven er komplet optaget af én modstander, skal man trække et nyt kort.	Lav
17A	Hvis der derimod er to spillere, der deles om samme farve, men er placeret i hver deres felt, må man fjerne en spiller og dermed overtage det felt.	