1. Inledning

1.1 Syfte

Det huvudsakliga syftet med projektet är att enligt vår beställares önskemål, skapa en nyversion av spelet Pacman som stöds av dagens hårdvara. Vår beställare är övertygad om att det gjordes bättre spel förr, och vill att dagens unga spelare ska ges möjligheten att få uppleva ”spel från förr - fast i ny version”.

Vår beställare hoppas att en nyversion av spelet Pacman blir en succé som kommer få spelutvecklare att börja utveckla spel utifrån att de ska vara roliga att spela och inte bara vara grafikdemonstrationer utan färdig spelbarhet.

1.2 Målgrupp

De huvudsakliga målgrupperna för detta dokument är: systemägaren(beställaren), systemarkitekterna, testarna och utvecklingsteamet

1.3 Dokumentets omfattning

Detta dokument har för avsikt att förklara systemarkitekturen för nyversionen av Pacman samt att förklara de delar av systemdesignen som bedöms som viktiga för att utvecklingsteamet ska kunna skapa den produkt som beställaren har önskat, samt för beställaren att kunna kontrollera om de önskemål och krav som finns på produkten är inkluderade i det färdiga systemet.

1.4 Definitioner, Akronymer och förkortningar

**libGDX** – ramverk för att utveckla spel till diverse plattformar med java som programmeringsspråk.

**API** – Application Programming Interface

**IDE** – Integrated Development Environment

**JRE** – Java Runtime Enviroment

**Direct X –** en samling API för spelprogrammering som är utvecklat av Microsoft för deras plattformar.

1.5 Referenser

Följande dokument är inspirerat av riktlinjerna för SAD-dokument från följande [webbadress](http://sce.uhcl.edu/helm/rationalunifiedprocess/process/modguide/md_sad.htm#References).