

Academy Profession (AP) Degree in Computer Science

**TITLE: MMO og systemudvikling mht.
drift**

PROJECT PERIOD:

Grn14dat2a,
February d. 17, 2016 - Marts d. 4, 2014

PROJECT GROUP:

15

STUDENTS:

Thomas Harald Marinussen
Morten Henning Jensen
Nicolai Bülov Nielsen

ABSTRACT:

SUPERVISOR:

Palle Rosendahl Ehmsen

REPORT PAGES: ??

APPENDIX PAGES: ??

TOTAL PAGES: ??

TOTAL CHARS:

Indhold

1	Hvad er et MMO?	1
2	Hvor Massive er Massive?	1
3	Udviklingsmetoder	2
3.1	Vandfaldsmodellen	2
3.2	SCRUM	3
3.3	Unified Process (UP)	3
A	myKapitel	
B	myKapitel	

Kapitel 1

Hvad er et MMO?

MMO er en selvstændig verden, forstået på den måde, at verdenen udvikler sig uden der behøver, at være indblanding fra spillere. Det er et online spil, som kan holde til at mange spillere, der kan spille på samme tid i den samme verden[**Techopedia**]. MMO spil kan blive fundet og spillet på de fleste enheder med adgang til internettet, og er derfor ikke begrænset til én platform, men kan findes til både PC, konsoller og endda telefoner. Hvis man spiller et MMO ved man ikke hvor de andre personer man spiller med er fra, da folk fra hele verdenen kan spille online spil. Typiske mål i et online spil er enten at arbejde sammen om at klare en opgave, eller kæmpe mod hinanden for at vinde som et hold, eller enkeltperson. Der er mange genrer inden for MMO spil, det mest succesfulde er et MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)[**Massively**] (Baseret på indtjening)[**MMOs**]. Der findes flere genrer end MMORPG, som er succesfulde inden for MMO genren[**MMORPG**], som dog ikke vil blive uddybet yderligere.

Kapitel 2

Hvor Massive er Massive?

Et af kendetegnene ved et MMO er antallet af spillere, som kan spille et spil på samme tid, i det samme miljø, men hvor er grænsen for, hvornår et spil går fra at være et multiplayer spil, til at være et massive multiplayer spil? Hvis man ser på spil, som har rigtig mange spillere, som for eksempel League of Legends(LoL)[LoL] eller Counter Strike(CS)[CS], så mener vi ikke, baseret på vores definition af hvad et MMO er, at disse to spilgenre eksempler (henholdsvis MOBA og FPS) kan gå inden for MMO-genren. Grunden hertil er, at selvom der er mulighed for, at kunne spille et spil med alle andre spillere, så skal man lave et separat miljø (verden), som kun er tilgængeligt for bestemte og/eller et mindre antal af spillere. Eftersom begge spil (LoL og CS) har et stort community af spillere og under definitionen af massive [HTL], er antallet af spillere og dermed godt kan gå ind under MMO, baseret på det grundlag, så vælger vi at frasortere disse og fokusere på MMO-spil som holder sig inden for vores definition.

Vores konklusion på emnet er, hvis man er mange som kan spille sammen, på samme server(verden/miljø), vil dette kunne kaldes for et MMO.

Bilag A

myKapitel

Bilag B

myKapitel