



HÁSKÓLI ÍSLANDS

ÞRÓUN HUGBÚNAÐAR

---

## Hópverkefni 2c - hópur 18 - Áætlun

---

*Höfundar:*

Einar J. Einarsson  
Oddur Vilhjálmsson  
Össur Ingi Jónsson  
Kristján Gunnarsson  
Snorri Ágúst Snorrason

*Kennarar:*

Einar Héðinsson  
Guðrún Anna Atladóttir  
Guðrún Ólafsdóttir  
Hildur Sif Thorarensen

March 26, 2014

# Verkættir

Hér að neðan má sjá notendasögur fyrstu ítrunnar verkefnis skipt niður í verkþætti.

Notendasögur	Verkþáttur 1	Verkþáttur 2	Verkþáttur 3	verkþáttur 4	Tími samt.
Terminal-kapall með victory check	Skrifa victory check fallið Tími: 2	Skrifa loss-check fallið Tími: 2	Gera unittest Tími: 4	Skrifa terminal - samskipti: Hamingjuóskir/Skamma ryði. Bjóða að spila aftur. Tími: 2	10
Score	Ákveða hvernig stigin eru talin. Tími: 2	Skrifa texta um þær reglur fyrir "Hjálp". Tími: 1	Bæta við terminal-samskipti. Tími: 2		5
Highscore	Implementar hvernig forritið geymir listann, uppfærir og sýnir. Tími: 4	Bæta við Terminal-samskipti. Skipun um að sjá listann og "notification" um ef maður kemst á hann ásamt beiðni um nafn. Tími: 3			7
Timer	Forrita tímatökuna. Tími: 3	Sýna tímann í terminal-spilun Tími: 2	Mögulega bæta við sem dálk í highscore listann? Tími: 4		9
Hjálp	Skrifa texta sem útskýrir helstu skipanir og reglur. Tími: 2	Gera skýringarmyndir (fyrir GUI hjálpina, seinna) Tími: 3	Gera terminal skipanir - eina sem gefur skipanimar og aðrar sem gefa reglurnar. Tími: 2	Láta forritið opna reglurnar sjálfkrafa ef notandi er í ruglinu Tími: 3	10
GUI-kapall án reglna	Skipulagning útlits viðmóts 2	Hönnun og teikning viðmóts (Setja upp glugga og grunn að útliti) 2	Forritun viðmóts (kóðinn sjálfur) 13		17
GUI-kapall með reglum og victory check	Tengja GUI við kóða 9	Útfæra tímatöku 3	Útfæra skipanir (Keyboard og Mouse events) 1	Tengja myndir við GUI 2	15

Figure 1: Verkþættir annarrar ítrunnar