Slönguspil

Viðmótsforritun, vor 2025

Dagsetning skýrslu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Síðast uppfærð** | **Dagsetning** | **Ástæða uppfærslu, t.d. áfangi/verkefni** |
| Skýrsla gerð | 03/04/2025 | Byrjaði að vinna í skýrslunni |
| Vinnsla | 12/04/2025 |  |
| Vinnsla | 14/04/2025 |  |
|  |  |  |

Nemendur í hópi

|  |  |
| --- | --- |
| **Nafn nemanda** | **Tölvupóstfang** |
| Anna Sigrún Gunnarsdóttir | asg97@hi.is |

Hægt er að finna leiðbeiningar í sniðmátum (e. template) fyrir áfanga 6,7, 8, 9 og 10. Ef þið afritið einstaka kafla yfir í þetta skjal **fjarlægið allar leiðbeiningar** en þið megið skrifa innganga að köflunum með ykkar eigin orðum.

Efnisyfirlit

[1 Inngangur 4](#_Toc164272766)

[2 Viðtöl við notendur 4](#_Toc164272767)

[2.1 Spurningar 4](#_Toc164272768)

[2.2 Nöfn viðmælenda 4](#_Toc164272769)

[3 Empathy Map 5](#_Toc164272770)

[4 Sögur (Story) 6](#_Toc164272771)

[4.1 Saga 1 6](#_Toc164272772)

[5 Þarfagreining 7](#_Toc164272773)

[6 Hugmyndir – Concepts/Objects og aðgerðir 8](#_Toc164272774)

[7 Teiknimyndasaga 9](#_Toc164272775)

[8 Fínhönnun 10](#_Toc164272776)

[8.1 Hönnun á senun 10](#_Toc164272777)

[8.2 Rökstuðningur með tilliti til gátlista 10](#_Toc164272778)

[9 Forritun, Verkaskipting og Geymsla kóð og Verkefni 11](#_Toc164272779)

[9.1 Verkaskipting 11](#_Toc164272780)

[9.2 Geymsla kóða 11](#_Toc164272781)

[9.3 Verkefnin sem við óskum eftir að verði lögð fyrir notendur 11](#_Toc164272782)

[10 teikningar/líkön af forriti (valkvætt en haldið númeraröð kafla) 12](#_Toc164272783)

[11 Forritið sem á að gera notendaprófanir á 13](#_Toc164272784)

[12 Verkefnin sem á að leggja fyrir notendur 14](#_Toc164272785)

[13 Framkvæmd notendaprófana 15](#_Toc164272786)

[14 Niðurstöður notendaprófana 16](#_Toc164272787)

[15 Vandamál í mínum/okkar hugbúnaði og viðbrögð 17](#_Toc164272788)

[16 Ígrundun og rýni á þátttöku í hópi 18](#_Toc164272789)

# Inngangur

Forritið sem ég ætla að taka fyrir er framhald af slönguspilsforritinu sem við skiluðum í viku 6.

Í verkefninu sem við skiluðum þá forrituðum við spil sem tveir spilarar gátu spilað. Borðið var 24 reitir raðað í 4 línur og 6 dálka. Forritið sýndi hvar hver leikmaður var staðsettur á borðinu ásamt því að sýna hvar slöngurnar og stigarnir voru staðsettir. Til viðbótar við það voru tveir textareitir fyrir neðan borðið sem sýndu skilaboð sem gáfu til kynna hvort leikmaður hafi lent á slöngu eða stiga, og hvort leik væri lokið. Notandinn gat ýtt á tvo takka; teningatakka og „Nýr leikur“ takka.

Ég hef alltaf verið heilluð af borðspilum og langaði mig þess vegna að taka fyrir þetta verkefni og beturumbæta það. Mér fannst þessi útfærsla vera heldur takmörkuð og ætla ég því að bæta við nokkrum eiginleikum.

Í fyrsta lagi langar mig að leyfa fleiri notendum að spila spilið. Flest borðspil miða við 4 leikmenn, þó svo að til séu borðspil sem leyfa 1 – 100 leikmenn. Í þessu tilfelli langaði mig til að gera fjölda leikmanna að skalanlegri breytu. Það sem gæti takmarkað fjöldann er mögulega myndirnar sem eru notaðar fyrir spilamennina til að tákna stöðu þeirra á borðinu.

Í öðru lagi langar mig að breyta borðinu. Flest öll slönguspil hafa 50 til 100 reiti og ef ég hef tök á því þá langar mig að leifa notendunum að velja um nokkur mismunandi borð.

Að lokum langar mig svo að gera nokkrar minni breytingar á forritinu. Nefnilega vil ég geta breytt um lit á teningatakkanum, leifa notanda að kasta aftur ef hann fær 6 á teningnum, fjarlægja skilaboðareitina, og gera forritið almennt notendavænna.

# Viðtöl við notendur

## Spurningar

1. Hver eru áhugamál þín?

*Ég dunda mér oft við það að prjóna eða hekla, ég horfi á svona lögguþætti í sjónvarpinu, og svo finnst mér alltaf gaman að vinna í spilum.*

1. Spilar þú einhver borðspil?

*Já, ég spila svo sannarlega borðspil. Mér finnst skemmtilegast að spila Rummikub eða Ticket to Ride.*

1. Spilar þú einhverja tölvuleiki?

*Já, ég spila stundum einfalda tölvuleiki á spjaldtölvunni minni.*

1. Hvers konar leikir finnst þér skemmtilegastir?

*Mér finnst leikir sem reyna á hugann skemmtilegastir, mér finnst ekki gaman ef leikurinn ræðst einungis af heppni. Svo þykir mér mjög vænt um að spila með öðru fólki.*

1. Hvernig áskoranir leitast þú eftir í leikjunum sem þú spilar?

*Ég vil að spilið reyni á hugann, að það fái mig til að hugsa út í hvað aðrir eru að hugsa.*

1. Hvað færðu útúr því að spila spil?

*Aðallega samveru.*

1. Finnst þér að borðspil ættu að vera aðgengileg á rafrænu formi?

*Já ætli það ekki. Borðspil taka sum hver svo mikið pláss.*

1. Hvernig finnst þér best að halda utan um árangur í spilamennsku?

*Með því að skrifa niður stigin. Eða, ef það eru engin stig, bara einn sigurvegari, þá kannski að skrifa niður hvað hver og einn vann oft.*

## Nöfn viðmælenda

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nafn eða auðkenni (N1, N2…) viðmælanda** | **Er viðmælandi nemandi í Viðmótsforritun [Já/Nei]** | **Dagsetning viðtals** | **Spyrill (nafn nemanda í hópnum)** |
| Steinunn | Nei | 03/04/2025 | Anna Sigrún |

# Empathy Map

A diagram of different colored squares

AI-generated content may be incorrect.

# Sögur (Story)

|  |
| --- |
| Listi yfir sögur (stutt heiti) |
|  |
|  |
|  |

## Saga 1

## Saga 2

# Þarfagreining

Tafla yfir kröfur sem þið ætlið að forrita.

Í lokaútgáfu fyllið út í dálkinn fyrir það hvort krafan var forrituð eða ekki. Þið getið notað kóðann   
F: forrituð að fullu,   
H: forrituð að hluta,   
E: ekki forrituð.   
  
Ef kröfur hafa bæst við eða þið hafið hætt við kröfur merkið það líka með *Áæltað, Viðbót* eða *Sleppt*.

Kröfur þurfa að vera

raunhæfar – hópurinn á að ráða við að forrita þær

mælanlegar, þ.e. kennari á að geta séð hvort þeim sé lokið.

afmarkaðar – hægt að sjá hvað krafa spannar

henta fyrir notendahópinn – byggt á notendarannsóknum

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Númer kröfu** | **Heiti kröfu** | **Lýsing á verkefni (task) (sjá námsefni) – eins ítarlega og þú getur með rökstuðningi.** | **Erfiðleikastig (L, M, E) stendur fyrir Létt, Miðlungs, Erfitt** | **Staða (F, H, E)   stendur fyrir Lokið að fullu, Lokið að hluta, Ekki lokið** | **Áætlað, Viðbót eða Sleppt** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# Hugmyndir – Concepts/Objects og aðgerðir

# Teiknimyndasaga

# Fínhönnun

## Hönnun á senun

## Rökstuðningur með tilliti til gátlista

# Forritun, Verkaskipting og Geymsla kóð og Verkefni

## Verkaskipting

Á ekki við þar sem ég er ein í hóp.

## Geymsla kóða

<https://github.com/PannaSigrun/HBV201G-Slonguspil.git>

## Verkefnin sem við óskum eftir að verði lögð fyrir notendur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Númer verkefnis** | **Texti verkefnis** | **Númer kröfu á kröfulista** | **Heiti kröfu** |
| 1 | Hefjið nýjan leik |  |  |
| 2 | Spilið einn leik til enda |  |  |
| 3 | Breytið litnum á teningnum í rauðan |  |  |
| 4 | Breytið litnum á teningnum í gulan |  |  |
| 5 | Breytið teningnum aftur í upprunalega litinn |  |  |

# teikningar/líkön af forriti (valkvætt en haldið númeraröð kafla)[[1]](#footnote-1)

# Forritið sem á að gera notendaprófanir á

# Verkefnin sem á að leggja fyrir notendur

# Framkvæmd notendaprófana

# Niðurstöður notendaprófana

# Vandamál í mínum/okkar hugbúnaði og viðbrögð

# Ígrundun og rýni á þátttöku í hópi

Viðauki: Villuskráningarform[[2]](#footnote-2)

1. Hér má setja drög í verkefni 8 sem má uppfæra í lokaskilum ef þið notið [↑](#footnote-ref-1)
2. Mælt er með að setja öll villuskráningarformin aftast í viðauka [↑](#footnote-ref-2)