Slönguspil

Viðmótsforritun, vor 2025

Dagsetning skýrslu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Síðast uppfærð** | **Dagsetning** | **Ástæða uppfærslu, t.d. áfangi/verkefni** |
| Skýrsla gerð | 03/04/2025 | Kafli 2 |
| Vinnsla | 12/04/2025 | Kafli 1, 9 |
| Vinnsla | 14/04/2025 | Kafli 3 – 5 |
| Vinnsla | 15/04/2025 | Kafli 5 – |
| Lokavinnsla |  |  |

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 3](#_Toc195643279)

[2 Viðtöl við notendur 4](#_Toc195643280)

[2.1 Spurningar 4](#_Toc195643281)

[2.2 Nöfn viðmælenda 5](#_Toc195643282)

[3 Empathy Map 6](#_Toc195643283)

[4 Sögur (Story) 7](#_Toc195643284)

[4.1 Saga 1 – Erfiður dagur 7](#_Toc195643285)

[4.2 Saga 2 – Bústaðarferð 7](#_Toc195643286)

[5 Þarfagreining 8](#_Toc195643287)

[6 Hugmyndir – Concepts/Objects og aðgerðir 10](#_Toc195643288)

[7 Teiknimyndasaga 11](#_Toc195643289)

[8 Fínhönnun 12](#_Toc195643290)

[8.1 Hönnun á senun 12](#_Toc195643291)

[8.2 Rökstuðningur með tilliti til gátlista 12](#_Toc195643292)

[9 Forritun, Verkaskipting og Geymsla kóð og Verkefni 13](#_Toc195643293)

[9.1 Verkaskipting 13](#_Toc195643294)

[9.2 Geymsla kóða 13](#_Toc195643295)

[9.3 Verkefnin sem við óskum eftir að verði lögð fyrir notendur 13](#_Toc195643296)

[10 teikningar/líkön af forriti (valkvætt en haldið númeraröð kafla) 14](#_Toc195643297)

[11 Forritið sem á að gera notendaprófanir á 15](#_Toc195643298)

[12 Verkefnin sem á að leggja fyrir notendur 16](#_Toc195643299)

[13 Framkvæmd notendaprófana 17](#_Toc195643300)

[14 Niðurstöður notendaprófana 18](#_Toc195643301)

[15 Vandamál í mínum/okkar hugbúnaði og viðbrögð 19](#_Toc195643302)

[16 Ígrundun og rýni á þátttöku í hópi 20](#_Toc195643303)

# 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 – Erfiður dagur |
| Saga 2 – Bústaðarferð |

## Saga 1 – Erfiður dagur

Ég var nýlega komin heim eftir langan vinnudag þar sem ég sat ein allan daginn inná skrifstofu. Þetta var búinn að vera erfiður dagur og ég vildi endilega eiga smá stund með fjölskyldunni minni. Ég veit að dóttur minni þykir ekki gaman að horfa á sjónvarpið með mér, og maðurinn minn vill ekki koma með mér í göngutúr. Ég veit þó að þeim fynnst báðum gaman að spila borðspil, þannig að ég dró fram Catan og bauð þeim að setjast niður með mér, sem þau þáðu. Það gerði mig mjög glaða að eiga þessa stund með fjölskyldunni minni eftir erfiðan dag.

## Saga 2 – Bústaðarferð

Ég var að pakka saman allskonar hlutum fyrir búsaðarferðina sem ég var að fara í eftir klukkutíma. Ég var nú þegar búin að pakka öllum nauðsynjum. Það var ekki mikið pláss eftir í bílnum mínum en ég þurfti að taka eitthvað með mér til að hafa ofan af mér og vinum mínum sem ætluðu að hitta mig uppí bústað. Ég ákvað að taka með mér Carcassonne og Ticket to Ride af því það eru svo skemmtileg spil. Síðan ákvað ég að taka með mér spjaldtölvuna mína. Ég hugsaði með mér að ef við vildum spila einhver önnur spil þá væri kannski hægt að finna þau í Play Store og þá gætum við spilað þau saman á spjaldtölvunni. Þá var bíllinn orðinn fullur þannig ég lagði snemma af stað.

# 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 (sjá námsefni) - eins ítarlega og þú getur með rökstuðningi** | **Erfiðleikastig (L, M, E); létt, miðlungs, erfitt** | **Staða (F, H, E); lokið að fullu, lokið að hluta, ekki lokið** | **Áætlað, viðbót, eða sleppt** |
| 1 | Leikur | Forrit getur keyrt einn leik frá byrjun til enda fyrir tvo leikmenn | L | F | Áætlað |
| 2 | Viðmót | Forritið birtir snákaspil viðmót sem sýnir hvar notendurnir, snákarnir, og stigarnir eru staðsettir | E | H | Áætlað |
| 3 | Spilarar | Leyfa fleiri leikmenn að spila leik (viðmið 20) | M | E | Áætlað |
| 4 | Teningalitur | Leyfa leikmönnum að skipta um lit á teningnum | L | F | Áætlað |
| 5 | Nafn | Leikmenn geta sett nafnið sitt í forritið | L | E | Áætlað |
| 6 | Borðstærð | Leikmenn geta valið um tvær mismunandi borðastærðir | E | E | Sleppt |
| 7 | Stigatafla | Forritið heldur utan um fjölda leikja sem hver leikmaður hefur unnið og birtir á stigatöflu | M | E | Sleppt |
| 8 | Gefast upp | Leikmaður getur gefist upp í miðjum leik | L | E | Viðbót |
| 9 | Endurrúlla | Leikmaður getur kastað aftur ef hann fær 6 á teningnum | L | E | Viðbót |
| 10 | Erfiðleikastilling | Leikmaður getur breytt erfiðleikastigi leiksins með því að breyta fjölda slanga og stiga | E | E | Viðbót |
| 11 | Leturstærð | Leikmaður getur breytt leturstærð á borðinu | M | E | Viðbót |
| 12 | Þema | Leikmenn geta breytt litaþemanu á leiknum | L | E | Viðbót |
| 13 | Valmynd | Forritið opnar á valmynd sem gerir notenda kleift um að velja allar stillingar | E | E | Viðbót |

# 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 | 1 og 2 | Leikur og Viðmót |
| 2 | Spilið einn leik til enda | 1 og 2 | Leikur og Viðmót |
| 3 | Breytið litnum á teningnum í rauðan | 4 | Teningalitur |
| 4 | Breytið litnum á teningnum í gulan | 4 | Teningalitur |
| 5 | Breytið teningnum aftur í upprunalega litinn | 4 | Teningalitur |

# 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)