# Indledning

Formålet med denne rapport er at undersøge, hvad der indgår i processen at udvikle et software produkt og udgive det. Rapporten forsøger at tage udgangspunkt i et virksomhedsperspektiv, hvor udviklingen og produktet skal danne grundlaget for en bæredygtig virksomhed.

Rapporten indeholder derfor en række emner, som er vurderet relevant for dette skoleprojekt. Det første, som rapporten dykker ned i er en teknologianalyse, som redegør for de tekniske værktøjer mv., der er nødvendigt i dette projekt.

Det næste er en markedsanalyse, hvis formål er at undersøge, hvordan man succesfuldt fører en virksomhed. Analysen indeholder statistikker omkring salgsplatforme, demografi mv. Efter markedsanalysen kommer en virksomhedsanalyse, hvor der bliver redegjort for de omkostninger en nystartet virksomhed kan forvente. Derudover forsøger afsnittet af redegøre for de styrker og svagheder ved virksomheden for at give et indblik i dennes bæredygtighed.

Den næste del af rapporten forsøger at redegøre for den proces, produktet er gennemgået. I denne del bliver der gjort redefor designfasen, hvor produktidéen mv. blev til. Endvidere gøres der rede for, hvordan produktet under og efter udviklingen skal testes. Herefter kommer den tekniske dokumentation af det endelige spil. Her gives der kodeeksempler for at give et indblik i funktionaliteten i spillet.

Rapporten indeholder ydermere en gennemgang af den arbejdsudvikling, som projektet er gennemgået. Sidst afsluttes der med en perspektivering samt konklusion, hvor der samles op på produktet og projektet som hele.