**Newtons rapportmall**

**”Prosjektuppgift 2**

**Dice Poker”**

**Kurs: Objektorienterad programmering**

**Klass: SYSJG3**

**Termin och år: Höst 2019**

**Författare: Sebastian Lindfors, Kamil Ismayil, Nusret Jusic, Heidi Guneriussen**

**Lärare: Jerry Johansson**

# Sammanfattning

Vi har valt att skapa ett tärningsspel där man kan välja att spela med människor eller datorer om att satsa fiktive märken baserad på verdien av fem tärningar per spelare.

Dom första timmarna bruke vi på att försøka reda ut hur spelet skulle vara lagt upp, regler och funktioner. Vi lagde också ett wireframe som visade hur vi ville att allt skulle ligga i spel-skärmen. Resultatet blev en huvudmeny med funktioner för Play Game, Load Game, Rules och Quit. Trycker man på Play Game får man upp en ny meny vart man kan välja hur många spelare, Human/PC och navn. I själva spelet ser man tärningar per spelare, pot, marken och vems spelare det är sin tur.

Vi har jobbat mycke tillsammans, og fördelat arbete när vi inter har haft möjlighet till detta.

// -- TODO Skriv nogot om koden -- //

**Vad Jerry sa:**

Hvordan vi har fordelt arbeid

Struktur

Litt om koden

Hvordan det har gått

(Noen rader)

**Innehållsförteckning**

[Sammanfattning](#_gjdgxs) **2**

[Inledning](#_30j0zll) **4**

[Spelet - Dice Poker](#_1fob9te) **4**

[Slutsatser och avslutande diskussion](#_3znysh7) **5**

# Inledning

Spelet är designat och lagt upp så at det skal passa till våran PersonA, som är en internationell student som inte vill spela om pengar men som gillar att sitta med sin dator och ha kul. Han gillar spänning! Han har mycket på gång men behöver något att göra mens han väntar på sin mat.

# Spelet - Dice Poker

Funktioner

Som nämnd över består spelat av en huvudmeny, en spelare-meny, själva spelet och funktioner för att lagra spel/fortsätta spela, regler och avslutta.

I spelets första runde kastar alla sina tärningar, i spelets andra runde skal alla välja om man vill betta, calla eller folda. I spelets nästa runda kan man välja att kasta några av tärningarna igen för att få en högre sammanlagd verdi. Till slutt finner programmet vinnaren av “handen”, utdelar potten och så går spelet vidare fram tills något har vunnit alla märken.

// -- TODO Skriv mere här om kod osv --//

Design

Vi har gått ut ifrån våran PersonA och scenario, och spelet är därför designat lite som ett casino, så han skal få känslan av att vara med på all action utan att behöva slösa bort sitt studiemedel. Spelet är också enkelt att fatta, man kan spela med vänner och det är perfekt för tidsfordriv.

Vi har också haft som krav att spelet ska ha helhetlig design, så vi har använt et sett av fonter, färger och former överallt.

**Vad Jerry sa:**

1. Kapittel - fordypning av sammenfatning - thats it

# Slutsatser och avslutande diskussion

**Vad Jerry sa:**

Hva har gått bra? Forbedringer på projektet? Gruppen?