# Inledning

## Idén

Vi tänker göra ett Visual Novel Story Video Game (VN:s)

VN:s är en text baserat spel som kombinerar interaktiv fiktion och traditionell anime or manga stilar för att ge spelaren upplevelsen av att läsa och lyssna på en novell i ett visuell format.

Med alla val vill vi få ca 1-3 timmar av spel tid.

## Problem som förväntas

Vi ser fyra huvud problem

### För kort

Vi ser ett problem där vår kreativitet är inte stor nog för att göra ett stort och intressant nog spel för att uppnå det önskade tid målet.

### GUI problem

VN:s kräver inte mycket komplicerad kod i sig själv, utan mer GUI som kan skapa problem.   
Vi är osäkra på hur, men vi kommer studera andra VN:s koder för att se vad de gör för att lösa problemet, samt kommer Sigvard att kontakta andra programmerare i släkten och nära vänner ifall problemet är för stort.

### Bilder

Varken av oss är aktiva målare, och att skapa intressanta och BRA modeller är ett problem. Detta kan lösas på olika sätt, som t.ex. betala en målare att rita våra karaktärer. Annars eventuellt gör vi dåliga målningar själv eller rakt av ingen.

### Röster

Vi kommer behöva spela in våra egna röster vilket kan vara problematiskt, samt få filerna att spelas på rätt tid osv. Ev. som bilder kan vi skippa röster om det blir problematiskt, fast det är en ”last resort”

### Övriga problem

Detta är vårt första spel, och egentligen vårt första stora projekt, detta kommer med problem som vi själva aldrig har bemött tidigare i vårat liv. Vi ser positivt inför problemen, och anser detta som positivt, då vi hellre möter problem nu och löser dem istället för senare i arbetslivet och har problem att bemöta och uppfylla våra arbeten.

# Ideskiss

I denna del förklarar du hur du tänkt lägga upp lösningen på. Den skall här inte vara tekniskt detaljerad i denna del. Förklara även vilka funktioner som du tänkt skall vara med.

# Planering

I denna del skall du vara mer teknisk. Tex vilka datastrukturer och kontrollstrukturer behöver du för att kunna lösa uppgiften? Skall du skriva några metoder och klasser? I så fall, vad skall deras funktioner vara, vilken indata samt utdata skall finnas? Här kan du även införa diagram av diverse slag

Motivera dina val.

# Resultat

I denna del skriver du ner resultatet som du fick. Blev det som du hade planerat? Var du tvungen att göra några ändringar som du inte hade med ifrån början? Var det några funktioner som du skrev om i ideskissen som du inte tog med och varför i så fall? Vad har du lärt dig?

# Utvecklingsmöjligheter

I denna del skriver du ner sådant som du kan utveckla med programmet. Är det några delar som du skulle kunna skriva bättre? Finns det något du skulle kunna lägga till för att det skulle bli ett bättre program, både för dig som programmerare och för användare?