

Planlægning

Arbejdet deles op i 3 iterationer. Første iteration forløber tirsdag og onsdag med dens sluttidspunkt onsdag 14:20.

Anden iteration forløber torsdag og fredag med dens sluttidspunkt fredag 14:20. Dog forløber testningen af anden iteration henover weekenden d. 18-19.

Tredje iteration forløber i ugen efter teknikugen med dens sluttidspunkt værende onsdag 14:20. Testningen af anden iteration forløber også henover weekenden d. 25-26.

I modulet efter hver iteration diskuteres og vurderes hvordan det er gået. Der skrives logbog, samt eventuelle ændringer til iterationerne besluttet. Testene foregår på bekendte der er en del af målgruppen, altså folk fra klassen eller søskende. Formålet er at teste brugervenligheden af UI'en, samt spillets replayability. Testene er kvalitative, ustrukturerede interviews, hvor brugeren får lov til at prøve programmet uden input fra os, dette fungerer lidt ligesom en observation, hvor de også kan give kommentare. Derefter er der bestemte opgaver de skal klare, for eksempel at indtaste et seed til genereringen af en bane, og til sidst stilles de spørgsmål til oplevelsen. Interviewet og når de spiller spillet optages. Der laves en kvalitativ analyse af brugernes svar.

1. Iteration

User stories:

- Racerbil (prioritet 10)
- Racerbanen (prioritet 10)
- Basic UI (prioritet 15)

2. Iteration

- Kollision (prioritet 15)
- Pointsystem (prioritet 20)
- Forhindringer (prioritet 20)
- Basic cool graphics (prioritet 30)

3. Iteration

- Powerups/boost (prioritet 30)
- Partikler (prioritet 35)

- Lydeffekter (prioritet 40)
- Ekstra cool graphics (prioritet 45)