

Scripting projekt

I skal i valgfri grupper på 2 til 4 personer lave et spil med C#. Valget af spilgenre er frit, men der gælder følgende rammer:

- Spillet skal vise, at i kan anvende Python fra C#
- Spillet må gerne være simpelt i sit udtryk
- Det skal som minimum indeholde:
 - Et eller flere pythonscript der kan beskrive eller udvide et gameobject
 - En database, som vedligeholdes gennem Python
 - Fejlhåndtering i Python
 - Eksempel på .Net kode i Python
 - En kort rapport (max 3 sider), der beskriver spillet/ideen

Projekt bør demonstrere viden og anvendelse af minimum 5 af nedenstående emner (med Python)

- Database
- Fejlhåndtering
- Klasser
- Funktioner/metoder
- Lists
- Dictionaries
- Tuples
- Filhåndtering
- .Net kode i Python

Evaluerings

I vil få en evaluering af spillet i form af et udfyldt evaluerings ark. I vil blive bedømt på følgende parametre:

- Brug af virkemidler i koden
- Spillets endelige udtryk

Hvert parameter bedømmes fra 1 - 5, hvor 5 er højest, der gives en kort begrundelse for bedømmelsen. Evalueringsarkene vil være tilgængelige via wiseflow seneste 14 dage efter afleveringsdeadline.

Aflevering

Spillet afleveres på wiseflow i en zip senest fredag den 6/5 kl 12.00.

Grupperne navngives efter den liste i selv har udfyldt! Den ligger på Fronter fra fredag d. 29/4

Husk at alle i gruppen skal aflevere projektet.

Vejledning

Der er teknisk vejledning og generel diskussion fredag d. 29/4

Procesvejledning med Mikael Debel onsdag d. 4/5. Fra kl 10:00 til 14:00.

Læringsmål for projektet

- Kunne arbejde med et scriptingsprog

- At få en forståelse for at kombinere et dynamisk sprog med et statisk
- At få indsigt i fordele og ulemper ved et dynamisk sprog
- At kunne vurdere, hvordan man med fordel kan uddelegere kode til et scriptingsprog (engine vs. Scripting)

