
CIRCLE GAME

INVIDUELLT MJUKVARUUTVECKLINGSPROJEKT

SLUTRAPPORT

Tim Emanuelsson

Utvecklare av digitala tjänster

2014-06-08

ABSTRAKT

Denna rapport handlar om mitt projekt, Circle Game som är en spel applikation till android som går ut på att man ska klicka på cirklar innan de hinner för svinna och de går fortare och fortare för varje klick.

Mitt projekt är skrivit i java med hjälp av ett program som heter Eclips där man utvecklar själva applikationen. Min layout är ritad i illustrator av mig.

Jag kommer i denna rapport ta upp delar i projektet som gick bra respektive dåligt och göra en kort sammanfattning av helheten.

Dokumentationen i mitt projekt har tagit en heldel tid, men jag tycker de är bra att få prova på och lära sig mer när man sedan kommer ut i verkligheten när man arbetar mycket med dokumentation.

Jag hade tidigare ingen erfarenhet av java, eclips eller illustrator. Java har jag läst och kollat mycket om på internet där de finns oändligt med fakta. Eclips är programmet jag jobbat i och de finns mycket guider hur man få igång och gör saker på Android dev's hemsida. Vi läste denna kursen parallelt med Gränssnittsutvecklings kursen och där lärt mig hur man använder illustrator.

Jag ser hela projektet som en början på något stort och är väldigt intresserad av att lära mig mer inom android och andra mobila enheter då de är en stor marknad just nu.

INLEDNING/BAKGRUND

Målet med mitt projekt var att göra en väldigt simpelt spel till android plattform. De skulle gå ut på att man ska klicka på cirklar och desto mer cirklar du klickar på, desto snabbare ska själva cirklen minska i storlek. När man inte längre se cirklen så har man förlorat. De är ett snabbt spel så man måste alltid vara med i svängarna.

Jag valde att jobba med java och i eclips för att de är androids huvudprogram och språk.

Jag har försökt att jobba så konsinueligt så möjligt, men de har inte alltid varit så lätt och saker har kommit imellan. Jag underskattade också tiden(som man brukar) och fick göra mycket arbete i slutet av kursen.

POSITIVA ERFARENHETER

Jag tycker att jag har fått applikationen som jag vill ha den, men så klart att den behöver finputsas, men i grund och botten har jag fått den som jag vill ha den med det enkla tänket och själva spelet.

Java – Jag har lärt mig en hel del om java som jag inte kunde något om innan och jag har lärt mig att använda eclips på de delar jag använt de. Så de ska jag ta med mig i framtiden när jag ska göra applikationer inom android.

Jag är också väldigt nöjd med designen för de var så jag tänkte att jag ville ha den. Men såklart, lite mer tid och finputs.

NEGATIVA ERFARENHETER

De som jag tycker har gått sämst är väl dokumentationen och tidsplanen. Jag har varit dålig på att dokumentera vad jag ha gjort och varit dålig på att hålla tidsplanen.

I framtiden hålla mer koll på dessa grejer för de är viktiga och lägga mer energi. För då blir de inte att man måste sitta 40 timmar de sista veckorna för att göra färdigt.

SAMMANFATTNING

Överlag tycker jag att hela projektet ha gått bra. Jag har hunnit med de mesta som jag skulle göra och tycker att jag fått en bra helhet och lärt mig mycket om ett helt annat språk och om android.

Jag tar med mig de negativa erfarenheterna till nästa stora projekt och andra små grejer såklart som en lärdom.

Detta är något jag vill jobba vidare på så de blir nog ett sidoprojekt när man ha tid och ha lust att sätta sig med de. Med lite finputs så man få de exakt som man vill ha de så är det något jag skulle vilja lägga upp på android marknaden.