



---

# FYRTØJET

## TEKSTBASERET EVENTYR SPIL

---

Dat18C



7. DECEMBER 2018

Gruppe 7

Ali Al-Sharefi
Thomas Adler Broe
Wajid Ahmad

## Indhold

Indledning.....	2
Problemformulering .....	2
Business Vision .....	2
Mission: .....	2
Vision: .....	3
SWOT .....	4
Afgrænsning .....	5
Projektledelse.....	6
Kanban.....	6
UML diagrammer.....	8
Brief Use cases.....	8
1. Spiller .....	8
2. information.....	8
3. Lokation .....	8
4. NPC(Non player character) .....	9
5. End of game .....	9
<b>Fully Dressed use case</b> .....	9
Use case diagram.....	10
Domæne model .....	12
System sequence diagram.....	12
Sequence diagram .....	13
Klasse diagram.....	14
Konklusion .....	14

## Indledning - Ali

Til opgaven har vi fået nogle specifikke krav på hvad programmet skal kunne og skal gøre, måden vi vil gribe problemstillingen på, er ved at skabe forskellige diagrammer som vil holde orden i hvilke objekter og klasser der skal have visse roller. Vi vil også som gruppe vurdere vores opgave om det f.eks. er værd at investere i, det vil vi gøre ved hjælp af en SWOT-analyse samt lave mission og en vision for programmet. Vores program er et tekst baseret eventyr, hvor man skal have mulighed for både at integrere med omverdenen og NPC'er (Non player characters) vi vil dermed også sørge for at der er visse objekter som spilleren vil kunne gøre brug af eller finde/tage undervejs i eventyret. Spilleren vil også have mulighed for at kunne bevæge sig i forskellige retninger som er koordineret ind i vores program.

## Problemformulering - Thomas

Vi vil gerne undersøge:

Hvordan man skaber et interaktivt spil, med mulighed for udvidelsespakker.

- Hvilke virksomheds-overvejelser skal have man for at skabe et spil?
- Hvordan skal man designe for-arbejdet for at kunne kode et spil?

## Business Vision - Wajid

### Mission:

**- Hvad er det virksomheden vil opnå?**

- o Et underholdende spil, som er tilgængelig for alle.

**- Hvad vil den levere til sine omgivelser (kunder)?**

- o Fantasifuld historie.
- o Morale i eventyret.

**- Virksomhedssiden af programmet**

- o Markedsføring og strukturering.
- o Micro-transaktioner: da spillet er gratis.

**- Hvilke behov har kunderne?**

- o Fantasifuldt
- o Blyant og papir eventyr
- o Nemt at starte og afslutte.
- o Mere end ét valg.

Vision:

**- Multiplayer**

- o Spillet skal kunne spilles af flere personer

**- Grafisk design**

- o Man skal have mulighed for at bevæge sig rundt, og vælge en ud af flere hard-codede karakterer.

**- Udvidelsespakker**

- o Flere muligheder
  - Nye historier
  - Forskellige scenarier
  - Items
  - Combat
  - PVP

## SWOT

Interne situation	
Stærke sider (Strengths)	Svage sider (Weaknesses)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Underholdning.</li><li>- Rollespil.</li><li>- Gen-spilbart</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grafik.</li><li>- Manglende funktionalitet.</li><li>- Manglende variation.</li></ul>
Eksterne situation	
Muligheder (Opportunities)	Trusler (Threats)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Samarbejde med virksomheder.</li><li>- Events.</li><li>- Gratis for alle.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ingen interesse</li><li>- Grafisk udgave af eventyr spil.</li><li>- Dårlig markedsføring.</li></ul>

## Afgrænsning - Ali

Vores fokus har primært ligget på at opfylde opgavens krav, vores person/spiller har mulighed for at kunne se ting i rumme afhængigt af lys, og om de er synlige. Årsagen til vi har valgt at sørge for, at vores spiller har mulighed for at kunne se ting i de forskellige rum, er på baggrund af det danner en vis fantasi hos spilleren.

Derudover har vi også sørget for at vores spiller har mulighed for at kunne bevæge sig i 2-3 retninger (Nord, øst og vest) afhængig af spillerens position, det vil give mulighed for at spillet virker mere livligt og giver spilleren mulighed for at føle at han proaktivt går ind og gør noget.

Vores spiller har mulighed for at tage og købe objekter på sin færd i den virtuelle verden, Undervejs i historien. Årsagen til vi har implementeret dette er på baggrund af historiens gang.

Vi har også sørget for at han har mulighed for at kunne flytte på ting. På spillerens færd vil han også komme til at møde NPC (Non player characters) hvor han så har mulighed for at kunne føre en dialog.

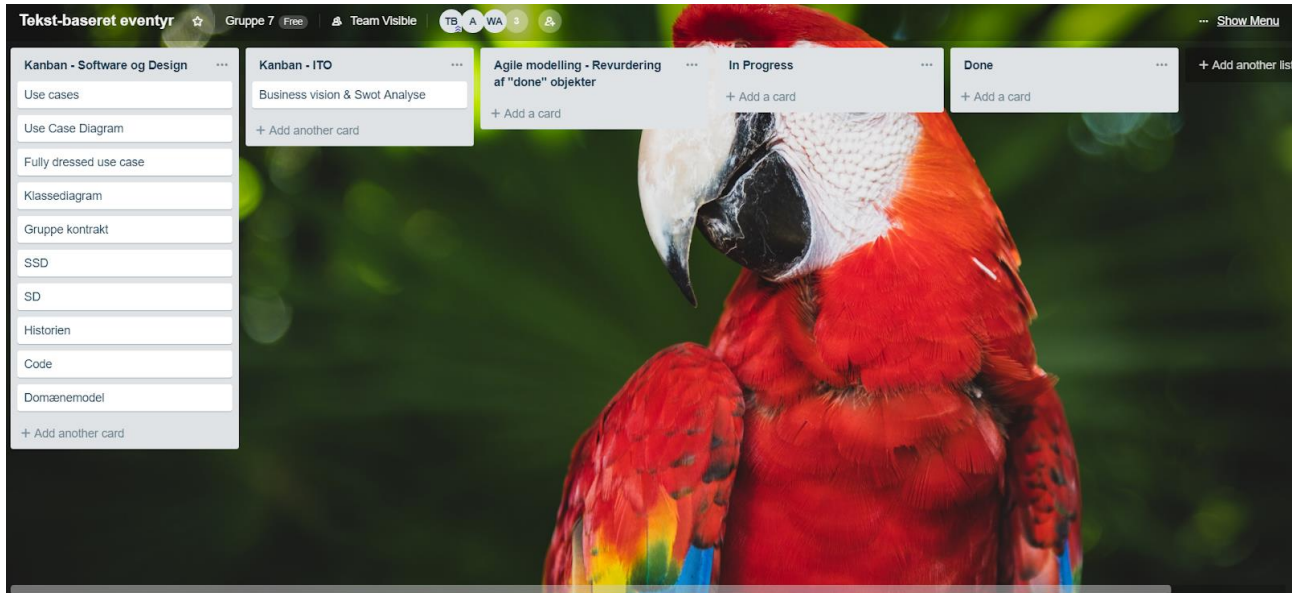
Der vil selvfølgelig være forskellige udfald på baggrund af de forskellige dialoger, årsagen til vi har valgt at gøre dette er så spilleren læser den pågældende tekst så han ikke bare taster igennem og kun kommer frem til dialogerne og til objekterne. Vi har også tilføjet muligheden for at genstarte spillet, hvis spillet går i stå/man ikke følger historien.

# Projektledeelse

## Kanban

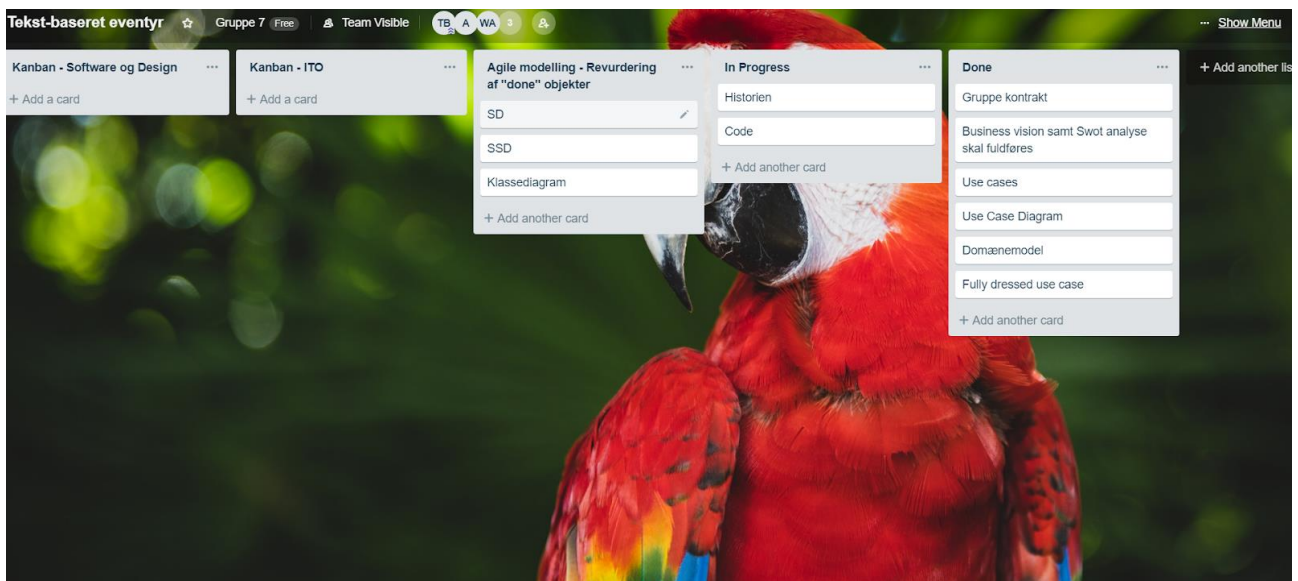
### Kanban 1

Onsdag den 21.11.18



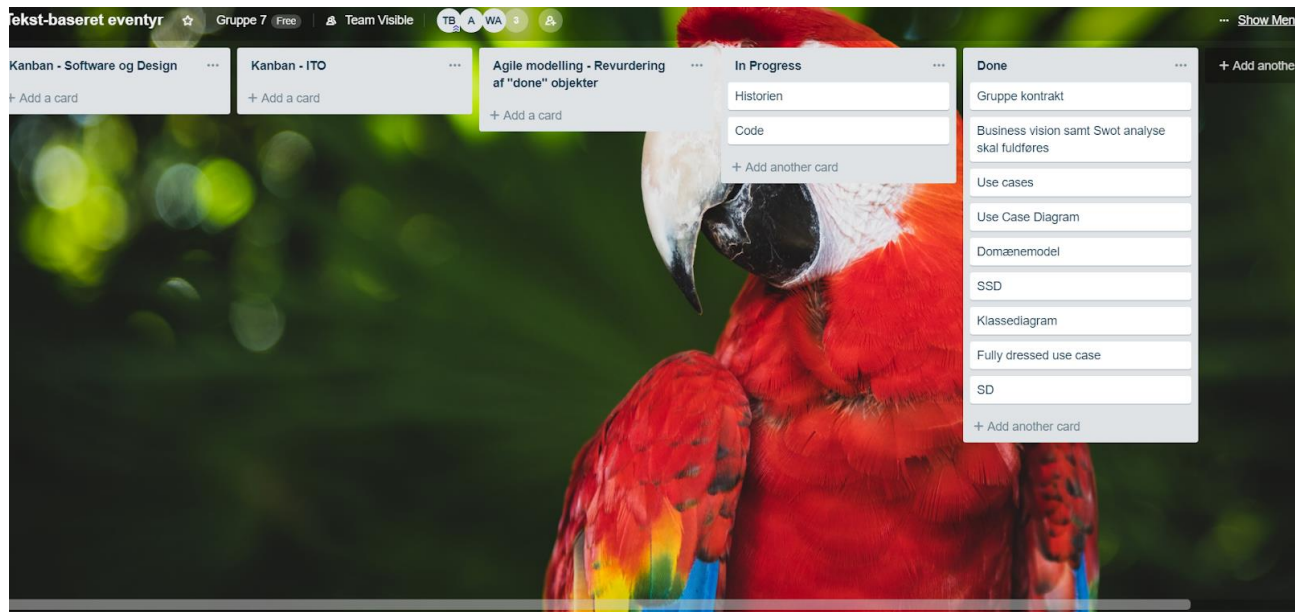
### Kanban 2

Fredag den 23.11.18



### Kanban 3

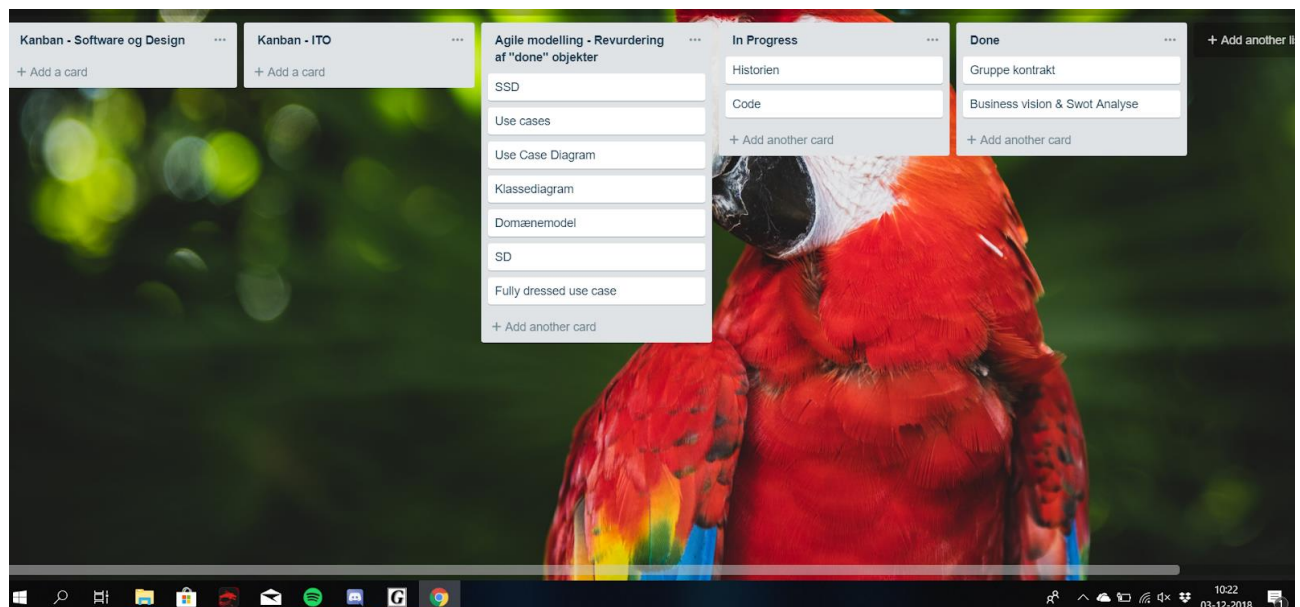
Fredag den 30.11.18



Starten af uge 3:

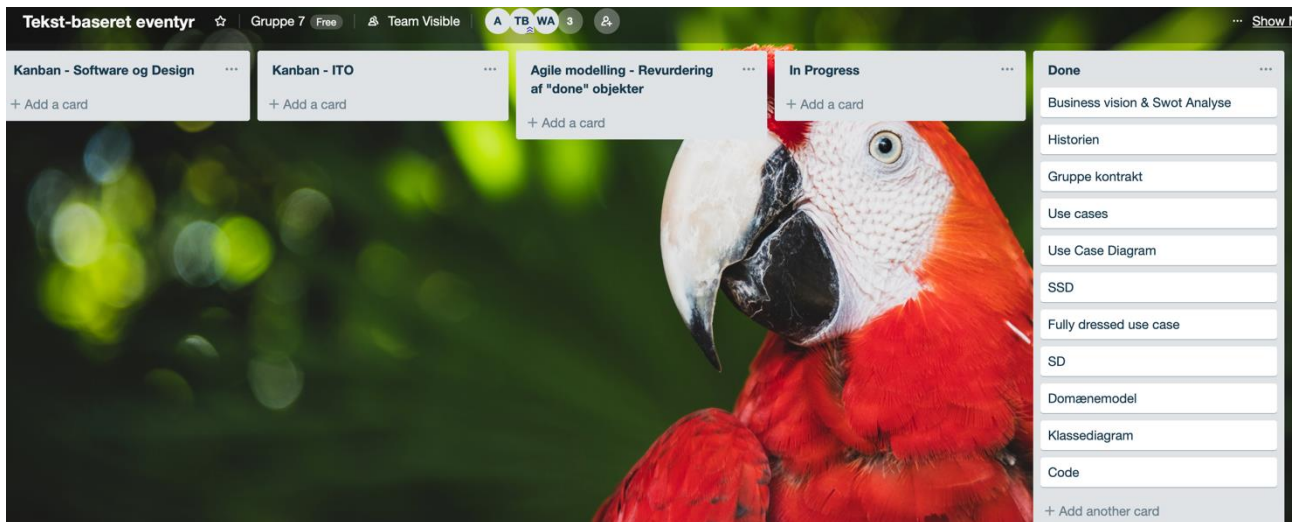
### Kanban 4

Mandag den 03.12.18:





## Kanban 5 6.12.2018



## UML diagrammer

### Brief Use cases

#### 1. Spiller

Spilleren laver en karakter til at færdes igennem eventyret. Spilleren skal indtaste et navn og vælge et køn. Spilleren har både adgang til sin taske og position.

#### 2. information

Man får en lille forhistorie på eventyret, her vil spilleren få at vide hvad han bærer på i eventyret, det vil f.eks kunne være, hvilke objekter vedkommende bærer og antal mønter.

#### 3. Lokation

Her vil spilleren få information om den pågældende lokation han befinder sig i, samt har spilleren også mulighed for at bevæge sig i 4 retninger. Spilleren vil komme til at møde forskellige NPCs undervejs i eventyret.

#### 4. NPC(Non player character)

Spilleren kan undervejs i hans udforskning møde non-player characters(NPC) der kan sende spilleren ud på en rejse, enten ved hjælp af opgaver eller information. Disse NPC'er har også mulighed for at sætte en stopper på eventyret ved hjælp af dialoger. Disse NPC'er har dog ikke mulighed for at gøre skade på spilleren direkte(Non combat)

#### 5. End of game

Gennemfør spilleren spillet ved at løse gåden/moralen, så vil spilleren få fremvist en besked i konsollen. med mulighed for at genstarte eller slutte spillet.

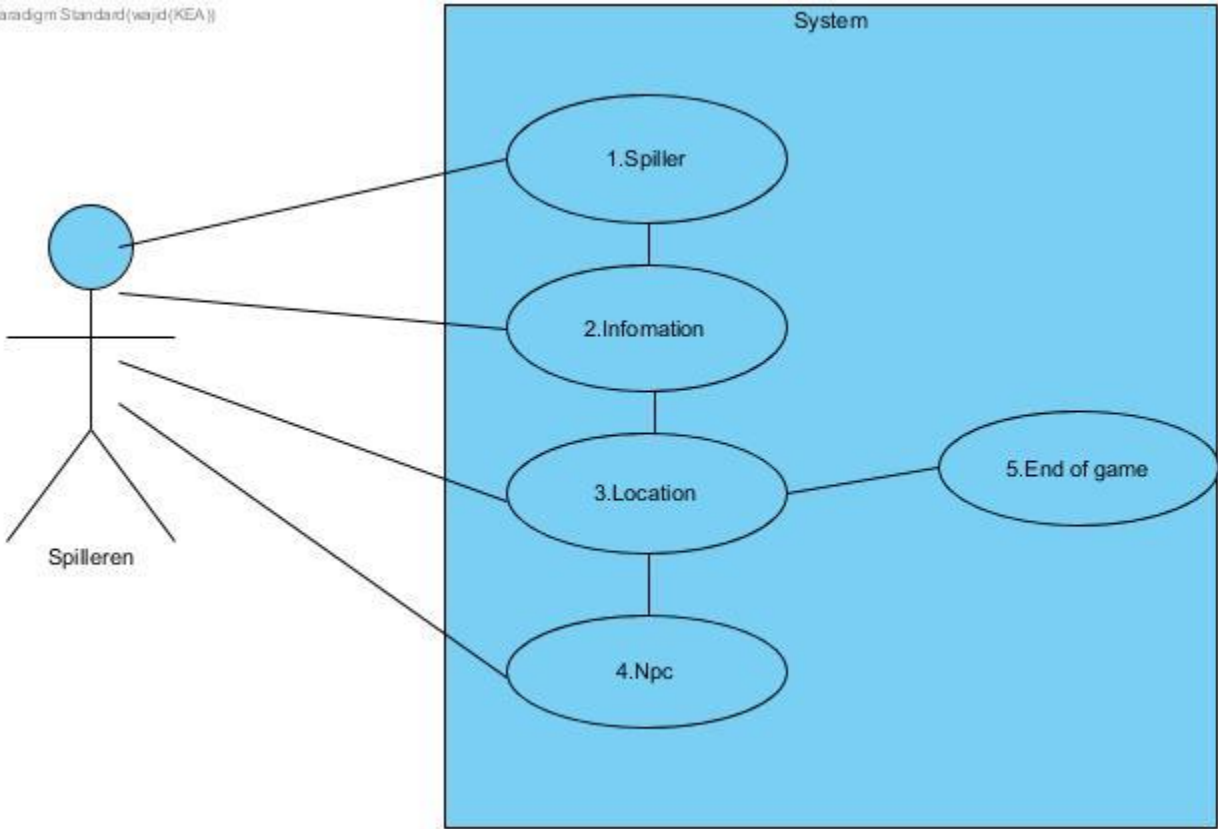
### Fully Dressed use case

<b>use case name</b>	3. Lokation
<b>Scope</b>	Game
<b>Level</b>	spil bare tekst baseret eventyr
<b>Primary actor</b>	mennesker i alle aldre
<b>Stakeholders and interests</b>	Folk der har interesse for rollespil, kreativitet og eventyr
<b>Preconditions</b>	Man skal indtaste et navn og vælge et køn inden man kan komme i gang med spillet (use case 1.) For-historie på eventyrets gang (use case 2) Hvilke objekter han bærer på, samt hvor mange mønter han har (Use case 2)

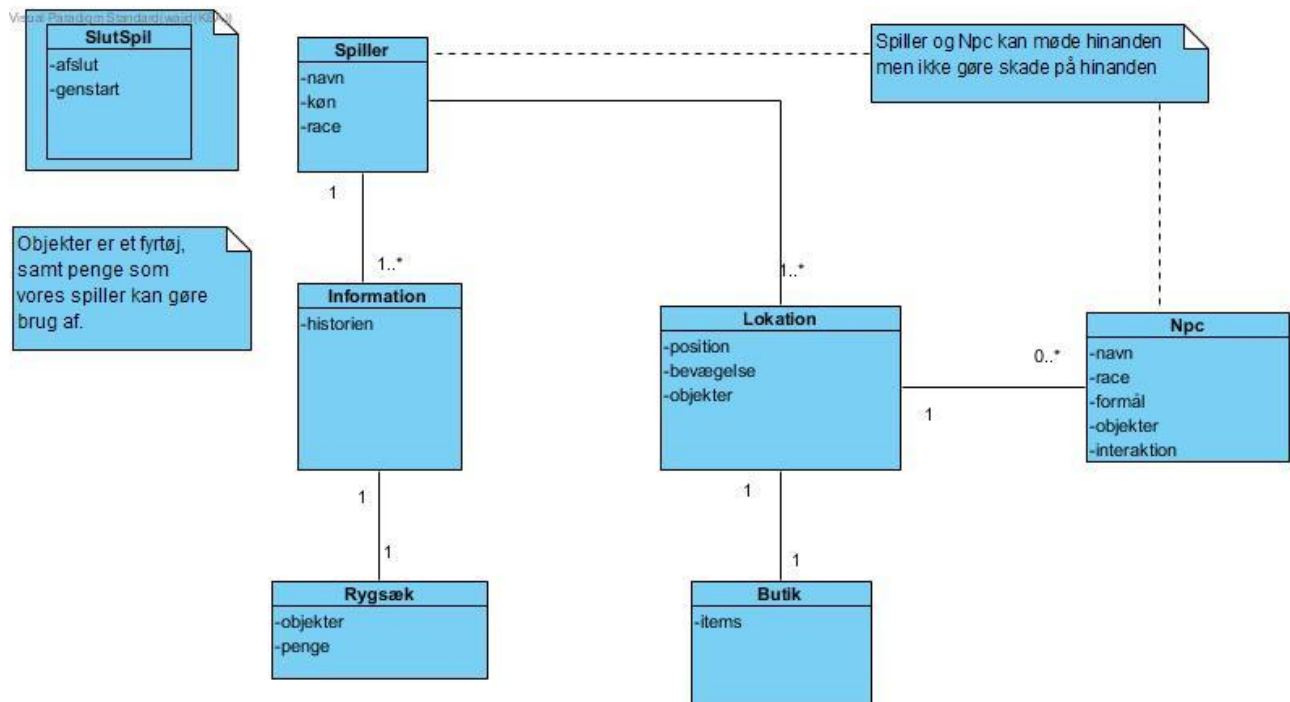
<b>Success guarantee</b>	Få information om den nuværende position, samt mulighed for at bevæge sig i 2-3 retninger og møde Npc'er på sin vej og føre dialoger med disse NPC'er (Use case 4)
<b>Main success scenario</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. information om den nuværende position</li><li>2. Valg af retning</li><li>3. Spilleren vil bevæge sig i den valgte retning</li><li>4. Spilleren vil møde NPC'er undervejs (use case 4)</li><li>5. Spilleren ved endt spil vil få besked om endt spil (Use case 5)</li></ol>
<b>Extensions</b>	<p><b>2.a hvis den pågældende retning ikke findes</b></p> <p>-Den viser mulighederne igen indtil, du bevæger dig i rigtig retning igen.</p> <p><b>2.b forkert indtastning af retning</b></p> <p>-Den genstarter hvis det er tal du får tastet ind, den vil ikke reagere på f.eks bogstaver.</p> <p><b>3.a hvis brugeren ønsker at bevæge sig i samme retning flere omgange.</b></p> <p>-Det er der ikke mulighed for, vi har begrænset dette valg.</p>
<b>Special requirements</b>	Java, konsol og tekstfil.

Use case diagram

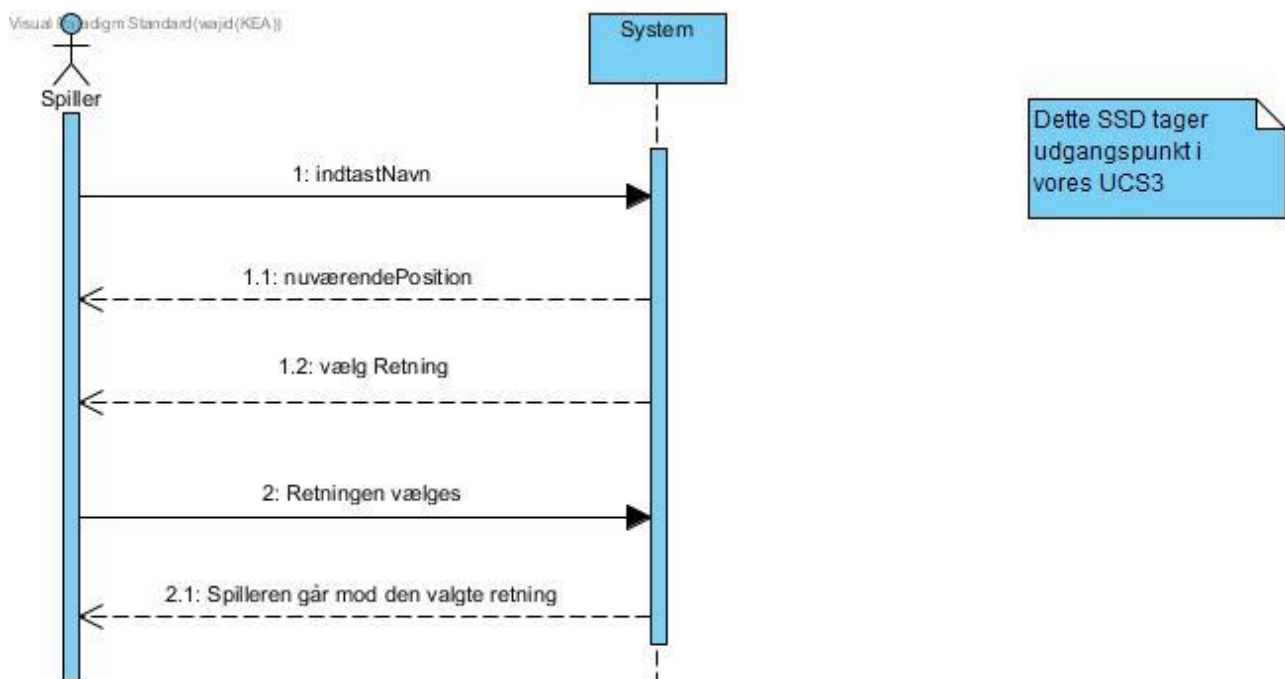
Visual Paradigm Standard(wajid(KEA))



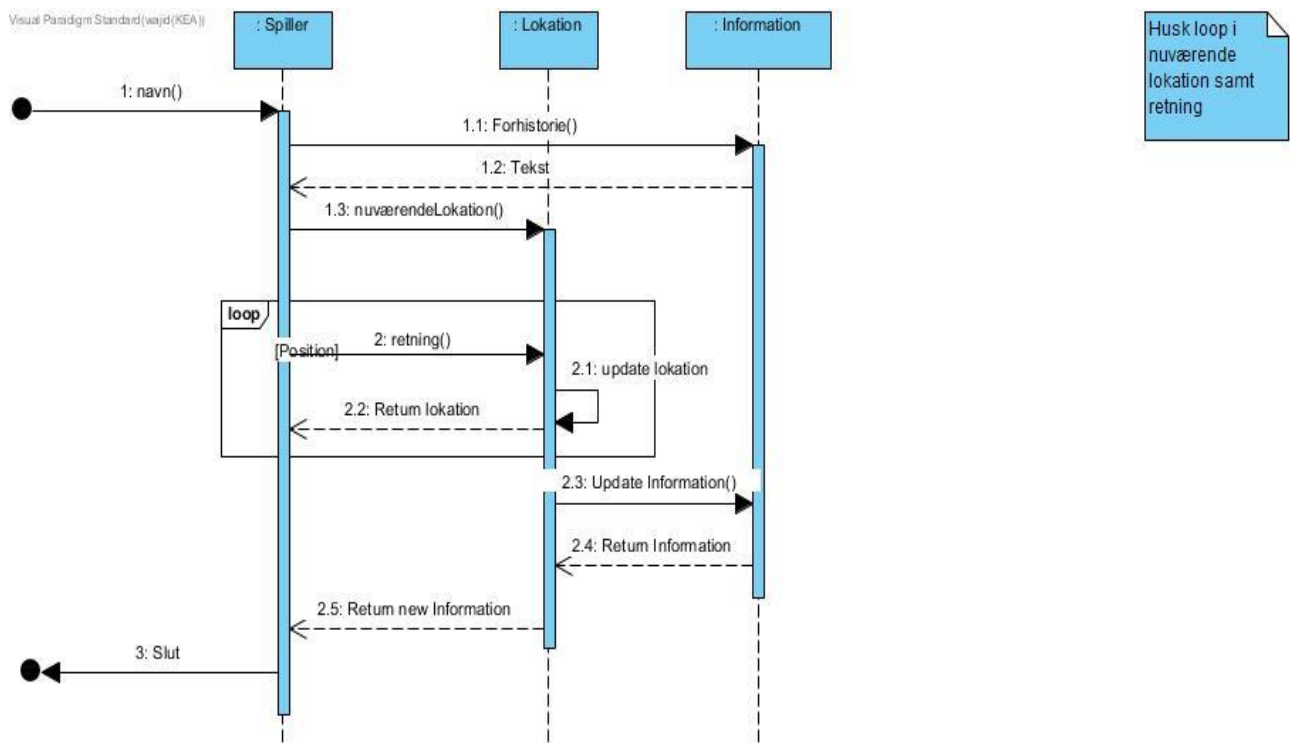
## Domæne model



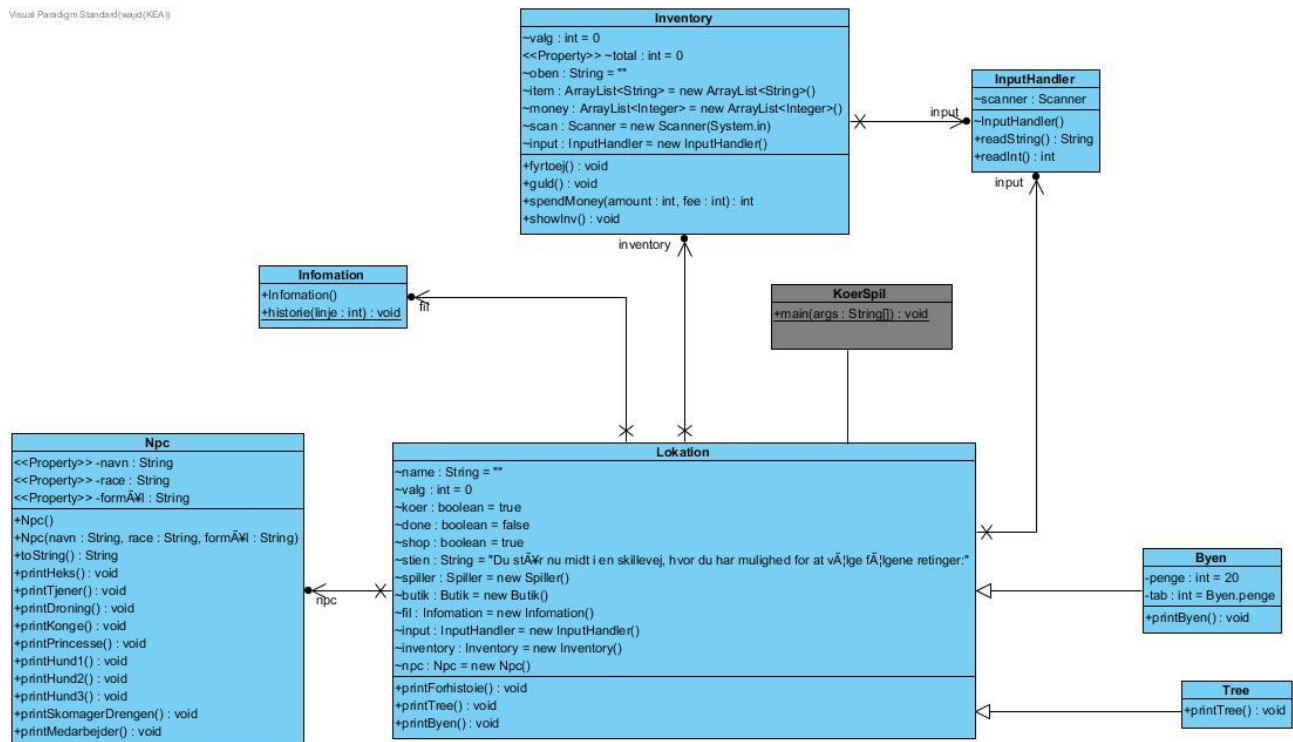
## System sequence diagram



## Sequence diagram



## Klasse diagram



## Konklusion - Thomas

I dette projekt har formålet at skabe et interaktivt, single player, spil med muligheder for udvidelsespakker, der kan håndtere multiplayer, og tilføje nye historier. Til dette formål har vi skabt 2 sekvens diagrammer, der forklarer interaktionen mellem spilleren (bruger) og systemet, og hvordan systemet internt håndtere sine metoder, men vi har også skabt et klassediagram, der forklarer ansvaret hos hver klasse, og en domænemodel der viser ansvaret for attributterne i spillet. For at holde styr på arbejdet af projektet har vi anvendt kanban boards for at vise vores progression med projekt. På baggrund af overstående, er vi blevet færdige med en demo af et interaktivt og sjovt spil, med en rig historie til at holde spilleren underholdt, samt et godt fundament for at kunne udvide projektet.