

Academy Profession (AP) Degree in Computer Science

TITLE:

Breakout in Unreal Engine 4

PROJECT PERIOD:

GrnXXdatXX,
December 2015

PROJECT GROUP:

XX

STUDENTS:

Nichlas Bruun
Mathias Forsberg
Bjarne Kristensen

SUPERVISOR:

Jonathan

ABSTRACT:

Problemformuleringsspørgsmålet?

Hvorfor dette emne er spændende.

Hvad vi har lavet og fundet ud af.

COPIES: 1

REPORT PAGES: 17

APPENDIX PAGES: 1

TOTAL PAGES: 18

Indhold

1	Forord	1
2	Problemformulering	3
3	Introduktion	5
3.1	Unified Process	5
3.2	Process	5
3.3	Versionsstyring	5
3.4	Object Orienteret Analyse og Design	5
4	Object Orienteret Analyse	7
4.1	Systemdefinition	7
4.2	Funktionstabel	7
4.3	Klasse Diagram	7
4.4	Eventtabel	7
4.5	Use Cases	8
5	Object Orienteret Design	9
5.1	Gameplay	9
5.2	Grafik	9
5.3	Blueprints	9
6	Implementering	11
7	Testing	13
8	Reflektion	15
9	Konklusion	17

Kapitel 1

Forord

Kapitel 2

Problemformulering

Kapitel 3

Introduktion

3.1 Unified Process

3.2 Process

3.3 Versionsstyring

3.4 Object Orienteret Analyse og Design

Kapitel 4

Object Orienteret Analyse

4.1 Systemdefinition

4.2 Funktionstabel

Funktions tabel.

4.3 Klasse Diagram

4.4 Eventtabel

Event tabel.

Tabel 4.1: My caption

Navn	Kompleksitet	Type
Start Game	simpel	update
Exit Menu	simpel	update
Exit Game	simpel	update
Release Ball	medium	update / compute
Bounce Ball	medium	update / compute
Move Paddle	simpel	update / compute
Break Brick	simpel	update
Change Score	simpel	update / compute
Show Score	simpel	read

Breakout i Unreal Engine 4

Nichlas Bruun, Mathias Forsberg & Bjarne Kristensen

Tabel 4.2: My caption

Events/Klasser	Paddle	Ball	Brick	Menu	Gameworld	Camera	UI
Player clicks on menu obj				X			
Player moves paddle	X				X		
Player releases ball	X	X			X		
Ball collides with object	X	X	X		X		
Score updates		X	X		X		X

4.5 Use Cases

Kapitel 5

Object Orienteret Design

5.1 Gameplay

Unreal Breakout er et spil med et bat¹, en bold², en masse brikker³, tre lukkede sidder, og en åben side. Formålet er at skyde bolden op og ødelægge alle brikkerne og sørge for at bolden ikke ryger ud af banen i bunden hvor spillerens bat og den åbne side er. Når man rammer en brik, går den i stykker eller skifter farve, og så får man point tilføjet sin score. Når spillet starter har man 3 forsøg(bolde) og bolden er låst fast på éns bat i midten. Når man trykker på en dertil bestemt knap skyder man bolden afsted, og med nogle andre knapper bevæger man battet fra side til side for at undgå at bolden ryger ud af spilområdet. Hvis bolden ryger ud af spilområdet, mister man et forsøg(bold) og en ny bold bliver låst fast til batet og klar til at blive skudt afsted på ny. Når man har opbrugt alle forsøg og den sidste bold ryger ud af spilområdet, slutter spillet og man kan se sin score. Får man til gengæld alle brikker fjernet vinder man banen og den samme bane kommer igen uden at ændre på antal forsøg man har tilbage eller nulstille éns score, og bolden bliver igen fastlåst til batet.

5.2 Grafik

5.3 Blueprints

¹Paddle på engelsk, bliver brugt i vores paddle klasse.

²Ball på engelsk, bliver brugt i vores ball klasse.

³Bricks på engelsk, bliver brugt i vores bricks klasse.

Kapitel 6

Implementering

Kapitel 7

Testing

Breakout i Unreal Engine 4

Nichlas Bruun, Mathias Forsberg & Bjarne Kristensen

Kapitel 8

Reflektion

Kapitel 9

Konklusion

