

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: 19

APPENDIX PAGES: 1

TOTAL PAGES: 20

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	7
5	Object Orienteret Design	11
5.1	Gameplay	11
5.2	Grafik	11
5.3	Blueprints	11
6	Implementering	13
7	Testing	15
8	Reflektion	17
9	Konklusion	19

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

4.3 Klasse Diagram

4.4 Eventtabel

4.5 Use Cases

Start Spillet:

Scope:

i menuen.

Description:

Spilleren trykker på *play*-knappen, med musen, i menuen for at komme til *gameworlden*.

Preconditions:

Spilleren skal befinde sig i menuen for at use casen kan startes.

Success Guarantee:

Når use casen er opfyldt vil spillet gå fra menuen til *gameworlden*.

Main Success Scenario:

Breakout i Unreal Engine 4

Nichlas Bruun, Mathias Forsberg & Bjarne Kristensen

Spilleren befinder sig i menuen og klikker med musen på *play*-knappen og *gameworlden* vises frem på skærmen.

Extensions:

Befinder spilleren sig allerede i *gameworlden* vil det ikke være muligt at trykke på *play* knappen da den ikke er vises.

Luk Spillet.

Scope:

i menuen.

Description:

Spilleren kan lukke spillet ved at trykke på *exit*-knappen med musen.

Preconditions:

Spilleren skal befinde sig i menuen for at use casen kan startes.

Success Guarantee:

Når use casen er opfyldt vil spillet blive lukket.

Main Success Scenario:

Spilleren befinder sig i menuen og klikker på *exit*-knappen, med musen, hvorefter spillet vil lukke.

Extensions:

Befinder spilleren sig i *gameworlden* vil *exit*-knappen ikke være vist og spilleren kan derfor ikke interagere med den.

Bevægelse af paddle.

Scope:

I *Gameworld*.

Description:

Spilleren kan ved hjælp af højre og venstre piletast bevæge *paddlen* til henholdsvis højre og venstre.

Preconditions:

Spilleren har startet spillet igennem menuen.

Success Guarantee:

Bliver use casen opfyldt korrekt vil *paddlen* blive bevæget til siderne i takt med at spilleren trykker piletasterne ned.

Main Success Scenario:

- a. Spilleren trykker højre piletast ned og *paddlen* bevæger sig til højre.
- b. Spilleren trykker venstre piletast ned og *paddlen* bevæger sig til venstre.

Skyd.**Scope:**

I *Gameworld*.

Description:

Bolden skydes væk fra *paddlen* ved brug af *space*-knappen, dette kan kun gøre når spillet startes eller efter bolden har været uden for spilbanen.

Preconditions:

Spilleren har startet spillet igennem menuen og har ikke skudt endnu, eller bolden har lige været udenfor banen.

Success Guarantee:

Bliver use casen opfyldt korrekt vil bolden blive skudt væk fra *paddlen*.

Main Success Scenario:

Spilleren har startet spillet og bolden er stadig placeret på *paddlen*, eller bolden har lige været uden for spilbanen. spilleren trykker på *space*-knappen og bolden bliver skudt væk fra *paddlen*.

Extensions:

Bolden er blevet skudt væk fra *paddlen* og har ikke været udenfor spilbanen og kan derfor ikke blive skudt fra *paddlen* igen da den ikke er placeret der.

Gå tilbage til menuen.

Scope:

i *Gameworld*.

Description:

Spilleren går tilbage til menuen fra *gameworlden* ved at trykke på *escape*-knappen.

Preconditions:

Spilleren har startet spillet og befinder sig i *gameworlden*.

Success Guarantee:

Bliver use casen opfyldt korrekt vil spilleren blive vist menuen igen og *gameworlden* vil lukke.

Main Success Scenario:

Spilleren har startet spillet og trykker på *escape*-knappen, herefter vil menuen blive vist og *gameworlden* vil stoppe.

Extensions:

Befinder spilleren sig allerede i menuen vil *escape*-knappen ikke have nogen effekt.

Kapitel 5

Object Orienteret Design

5.1 Gameplay

5.2 Grafik

5.3 Blueprints

Kapitel 6

Implementering

Kapitel 7

Testing

Breakout i Unreal Engine 4

Nichlas Bruun, Mathias Forsberg & Bjarne Kristensen

Kapitel 8

Reflektion

Kapitel 9

Konklusion

