

Arbetsprocess för grupp 10

Vi har valt att arbeta med FN:s mål nummer 7 som är hållbar energi för alla. Vi bestämde oss för att göra ett spel liknande cookie-clicker där man ska klicka på ett objekt för att komma vidare i spelet.

Under conceive-fasen så fördjupade vi oss inom gruppen om vilken typ av produkt vi skulle utveckla, vilka verktyg vi skulle använda oss utav. Vi delade upp arbetet inom olika fält för att arbetet skulle vara effektivt.

Vi delade upp arbetet enligt följande:

- Milton – programmering/utveckling av spelet.
- Henrik – programmering/utveckling av spelet.
- Gustav – Grafik/design av spelet.
- Emil – information/data
- Albin – information/data

Milton och Henrik har fokuserat på att programmera och utvecklat hur spelet faktiskt fungerar i kod. Gustav har varit ansvarig för att komma fram med hur grafiken i spelet ser ut. Emil och Albin har varit ansvariga för att hitta information och data för spelet, såsom energiproduktionen för vissa energikällor, koldioxidutsläpp mm. Dessa indelningar var relativt öppna där varje gruppmedlem kunde komma med feedback och förslag på idéer och lösningar för att hjälpa varandra.

Vi var enade om att träffas i person minst en gång per vecka för att gå igenom det som har gjorts och det som behöver göras för att komma vidare i projektet. Därmed dessa träffar satte vi upp mål för vad vi ville åstadkomma tills nästa träff. Många utav idéerna kom till just under dessa träffar i och med att vi kom längre med utvecklingen av produkten och därmed kunde lägga till saker vi tyckte skulle gynna vår produkt.

Vi skapade även en grupp på den populära chat-appen discord där vi kunde skriva med varandra för att snabbt kunna adressera eller fråga om saker kring vårt projekt. Här höll vi i kontakt utöver träffarna så att vi kunde skriva ner förslag eller idéer för att kunna ta upp på den nästkommande träffen samt jobba med feedback från andra gruppmedlemmar i realtid.

Under design-fasen så togs skissar fram om hur spelet skulle se ut och vi diskuterade hur idén skulle implementeras. Vi bestämde oss för att använda spelmotorn Godot som har ett inbyggt programspråk, samt bestämde vi oss att använda oss utav github där vi kunde dela projektet så att alla i gruppen skulle ha tillgång till programfilerna. I denna fas diskuterade vi även mer specifikt vad spelet skulle gå ut på. Vi kom fram till att vi ska skapa ett spel som man klickar på ett objekt för att generera pengar, sedan kunna köpa

olika energitillgångar som genererar hållbar/icke hållbar energi. Vi kom fram till att målet med spelet är att nå energikraven så att hela världen kan bedrivas från 2025 till 2030 med hållbar energi.

Under implementations-fasen så implementerade vi våran lösning som vi kommit fram till i design-fasen. Det mesta av arbetet var individuellt hemmajobb där var och en fokuserade på sitt specifika område. Vid träffarna tog vi upp det man hade jobbat med själv och fick feedback av gruppen, samt implementerade den feedback/föreslag som uppkom vid dessa tillfällen.

Tid	Concieve	Design	Implementation	Operate
Milton	7h	3h	33h	1h
Henrik	10h	3h	30h	1h
Gustav	6h	6h	34h	1h
Emil	20 h	3h	10h	1h
Albin	24h	6h	8h	1h