

HÁSKÓLI ÍSLANDS

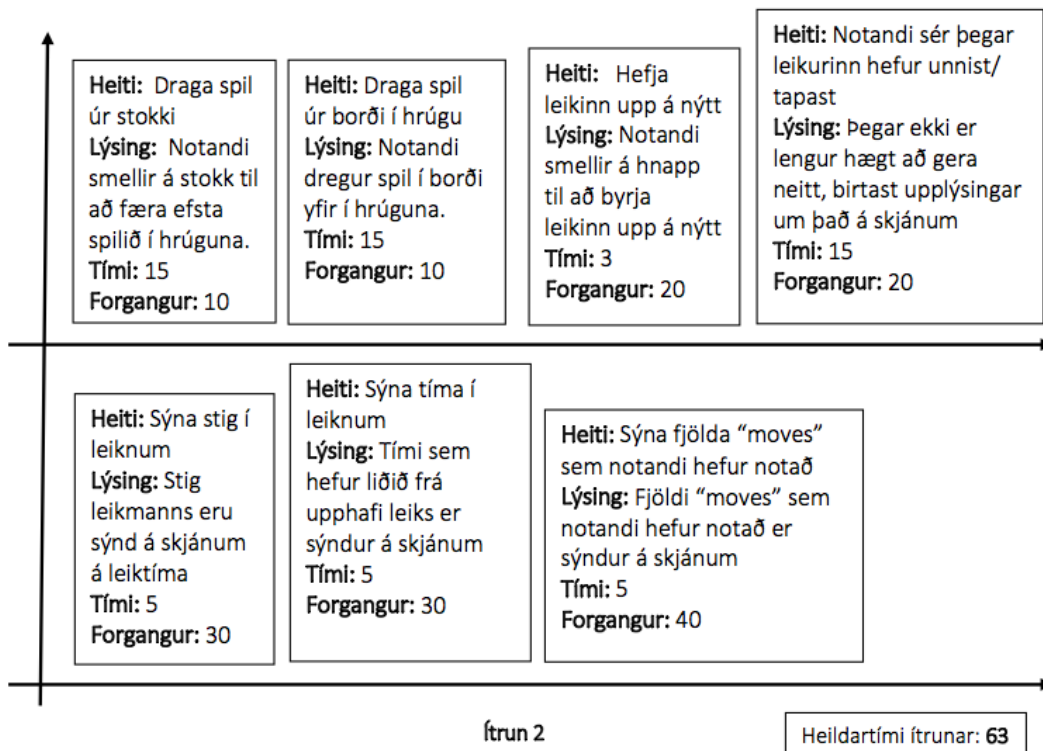
ÞRÓUN HUGBÚNAÐAR
HÓPVERKEFNI 2C
Tri Peaks

Ágúst Ingi Skarphéðinsson
Guðrún Kristín Einarsdóttir
Kári Ragnarsson
Priyaphon Kaengjaroenkasikorn
Valur Sigurbjörn Pálmarsson

26. mars 2014

1 Áætlun

Hér á mynd 1 má sjá þær notendasögur sem útfærðar voru í ítrun 2.



Mynd 1: Notendasögur fyrir ítrun 2

Allar þessar notendasögur hafa verið útfærðar í nýjustu útgáfu leiksins. Notendaviðmót leiksins er langt á veg komið og er helsta virkni kapalsins komin. Hægt er að draga nýtt spil úr stokknum með því að klicka á stokkinn og draga spil úr borði í hrúgu. Einnig er hægt að hefja nýjan leik þegar maður vill og leikurinn segir þér hvort þú hafir unnið eða tapað. Að lokum birtir leikurinn stigafjölda spilara, fjölda 'moves' og tímann sem spilari hefur spilað.

2 Verkbættir

Hér eru notendasögurnar sundurliðaðar og útbúnir verkþættir sem útfærðir voru í ítrun 2.

Draga spil úr stokki

- Fall sem teiknar upp spil á notendaviðmót
- Fall sem les hvar músin smellir
- Aðgerð sem tekur spil úr stokki og sendir í hrúgu

Draga spil úr borði í hrúgu

- Fall sem athugar hvort músarhnappur sé niðri

- Fall sem eltir staðsetningu músar þegar hnappur er niðri
- Fall sem athugar hvort það megi færa viðkomandi spil
- Fall sem teiknar spil eftir staðsetningu músarbendilsins

Hefja leikinn upp á nýtt

- Útbúa takka á notendaviðmót
- Búa til nýtt 'instance' af Tri Peaks

Notandi sér þegar leikurinn hefur unnist/tapast

- Fall sem athugar hvort notandi hefur unnið
- Fall sem athugar hvort notandi hefur tapað
- Fall sem prentar út niðurstöðu við leikslok

Sýna stig í leiknum

- Fall sem heldur utan um stig spilara
- Prentar út stig spilara á skjá

Sýna tíma í leiknum

- Fall sem tekur tíma leiks
- Prentar út tíma leiks á skjá

Sýna fjölda 'moves' sem notandi hefur notað

- Fall sem telur 'moves' spilara
- Prentar út 'moves' spilara á skjá