Gymnasiearbete

**Hur skapar man ett mobilspel?**

Gymnasiearbete

Författare: Alexander Simola Bergsten

Värnamo 2016-2017

Teknikprogrammet

Handledare: Ali Kautto, Camilla Carlsson

Abstract

.

Innehållsförteckning

[1. Inledning 1](#_Toc428284173)

[1.1 Bakgrund 1](#_Toc428284174)

[1.2 Syfte och frågor 1](#_Toc428284175)

[1.3 Metod, avgränsningar och källor 2](#_Toc428284176)

[1.3.1 Metod 2](#_Toc428284177)

[1.3.2 Avgränsningar 2](#_Toc428284178)

[1.3.3 Källor 2](#_Toc428284179)

[2. Resultat 3](#_Toc428284180)

[3. Slutsats 4](#_Toc428284181)

[4. Källförteckning 5](#_Toc428284182)

# 1. Inledning

Mobilindustrin är en högst levande marknad, både gällande hårdvaran som uppdateras varje år och för programvaran som är minst lika intressant. Utan de avancerade program som utvecklats av kompetenta programmerare skulle vår upplevelse av mobiltelefoner vara extremt tråkig och tom. Det är inte många som vet hur spelprogrammering går till, ännu mindre specifikt för smartphones. Detta projekt går ut på att konstruera ett mobilspel till smartphones och använda de erfarenheter som detta ger till att redovisa min frågeställning.

## 1.1 Bakgrund

Jag går för tillfället Teknikprogrammet på Finnvedens Gymnasium. Inom ramen för det här programmet har jag gått kursen Programmering 1 och går för tillfället kursen därpå i samma ämne. Jag har länge haft ett genuint dataintresse och vill därför utmana mig själv och sätta mina förmågor på prov. Samtidigt kommer arbetet att kräva en hel del ny kunskap.

## 1.2 Syfte och frågor

## 1.3 Metod, avgränsningar och källor

### 1.3.1 Metod

### 1.3.2 Avgränsningar

### 1.3.3 Källor

.

# 2. Results

3. Slutsats

.

# 4. References