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.

## 1.1 Bakgrund

## 1.2 Aim and question-s

## 1.3 Method and references

### 1.3.1 Metod

### 1.3.2 Avgränsningar

### 1.3.3 Källor

.

# 2. Results

3. Conclusion

.

# 4. References