Gymnasiearbete

**Hur skapar man ett mobilspel?**

Gymnasiearbete

Författare: Alexander Simola Bergsten

Värnamo 2016-2017

Teknikprogrammet

Handledare: 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 Teknikprogrammet på Finnvedens Gymnasium. Inom ramen för det här programmet har jag tagit 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

Syftet med detta arbete är att informera läsaren och få mer kunskap om skapandet av ett mobilspel. Det kommer att innefatta skrivandet av kod samt dokumentation över uppladdning till App Store och arbetsprocessen i allmänhet.

* Hur går det till när man laddar upp en app till App Store?
* Hur ser processen ut över skapandet av en mobilapplikation?
* Vad krävs för att kunna skapa ett mobilspel? Vilka resurser, erfarenheter, kunskaper?

## 1.3 Metod, avgränsningar och källor

### 1.3.1 Metod

### 1.3.2 Avgränsningar

Möjligheten fanns att programmera mitt spel för iOS, Android och Windows Phone. Detta arbete berör endast iOS, med anledningen av att arbetet blir för stort och ytterligare information behövs om jag valt den delade lösningen.

Mobilspelet kommer inte att laddas upp på App Store, Apples affär för appar online.

### 1.3.3 Källor

.

# 2. Resultat

3. Slutsats

.

# 4. Källförteckning