

Háskóli Íslands

Viðmótsforritun (HBV201G)

Skilaverkefni 6

Tafl

Höfundur:

Daníel Þór Guðmundsson – dthg7@hi.is

Kennari:

Ebba Þóra Hvannberg

25. mars 2018



Þarfagreining

Heiti kröfu	Lýsing	Gagnvirkni/Virkni	MoSCoW
Nöfn leikmanna	Þegar nýr leikur hefst þá verða leikmenn spurðir út í nöfn	G	S
Taflborð	Taflborð skal vera sýnt í notendaviðmóti samanber í myndasögunni á eftir	G	M
Nýr leikur	Hægt er að hefja nýjan leik í valmynd hvenær sem er	G	S
Hætta	Hægt er að hætta hvenær sem í valmyndinni		S
Tungumál	Hægt er að velja milli íslensks og ensks viðmóts	G	C
Mús stjórnar	Notandinn notar músina til að færa peðin		M
Hefðbundnar skákreglur	Reglur forritsins eru hefðbundnar skákreglur	V	M
Röng færsla á peði	Ekki er hægt að færa peð út fyrir borð, brjóta gegn mannganginum eða hoppa yfir peð sé það bannað. Ef svo er gert þá er umrætt peð sett aftur á þann stað sem það var á.	V	S
Peð fryst	Aðeins er hægt að hreyfa peð þess aðila sem á að gera. Um leið og hann hefur gert þá frystast hans peð og ýta þarf á takka (RadioButton) til að andstæðingur fái að gera	G	S
Leik lokið	Leiknum lýkur þegar kóngur deyr eða tími rennur út. Einnig lýkur honum ef annar aðilinn rennur út á tíma sé þess kosið að spila með skákklukku	V	M

Peð drepíð	Þegar peð er drepíð hverfur það af borðinu.	G	M
Skákklukka	Lekmenn geta ráðið hvort þeir leiki með eða án klukku. Klukkunni er stjórnað með RadioButtons af leikmönnum.	G	C
Tónlist	Spiluð er tónlist sem leikmenn geta stöðvað og spilað hvenær sem er	G	C

Teiknimyndasaga

Verkefnið er að leika einn leik

Choose names

Choose names and colour

White

Ebba

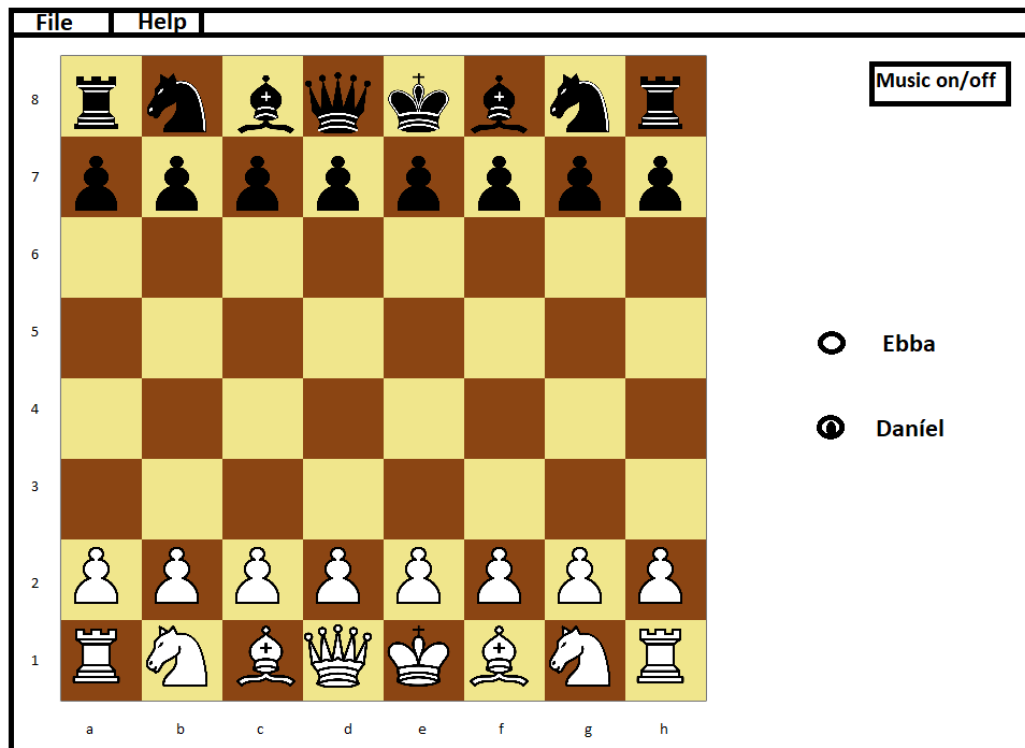
Black

Daníel

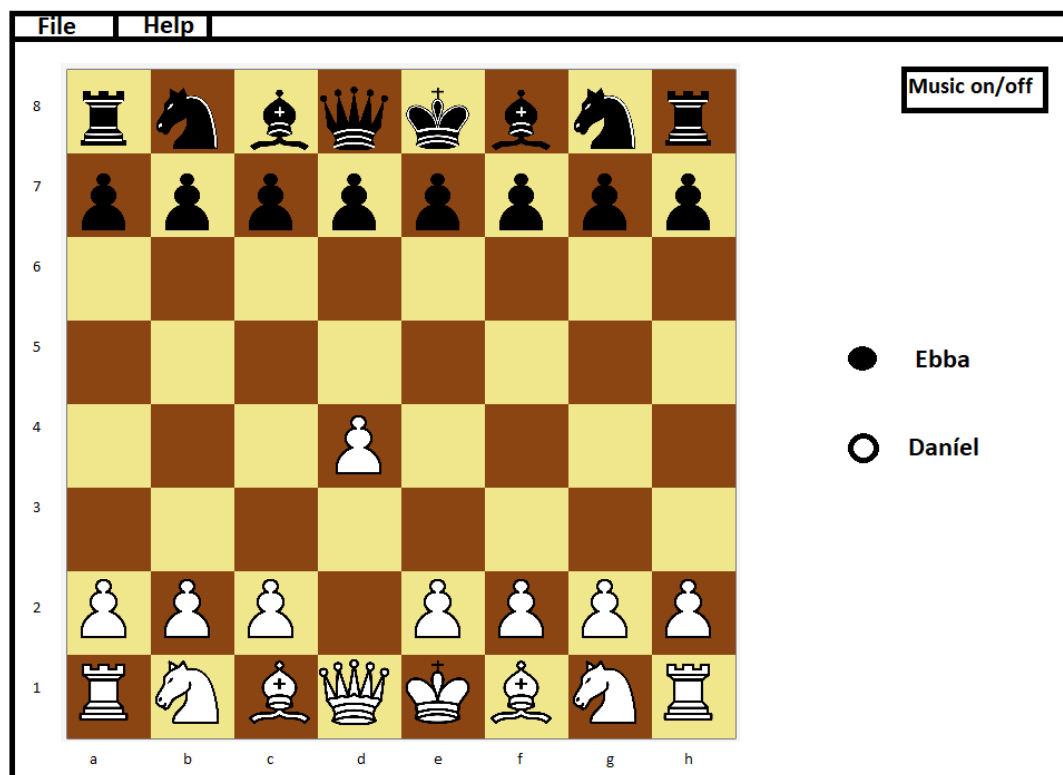
Ok

Cancel

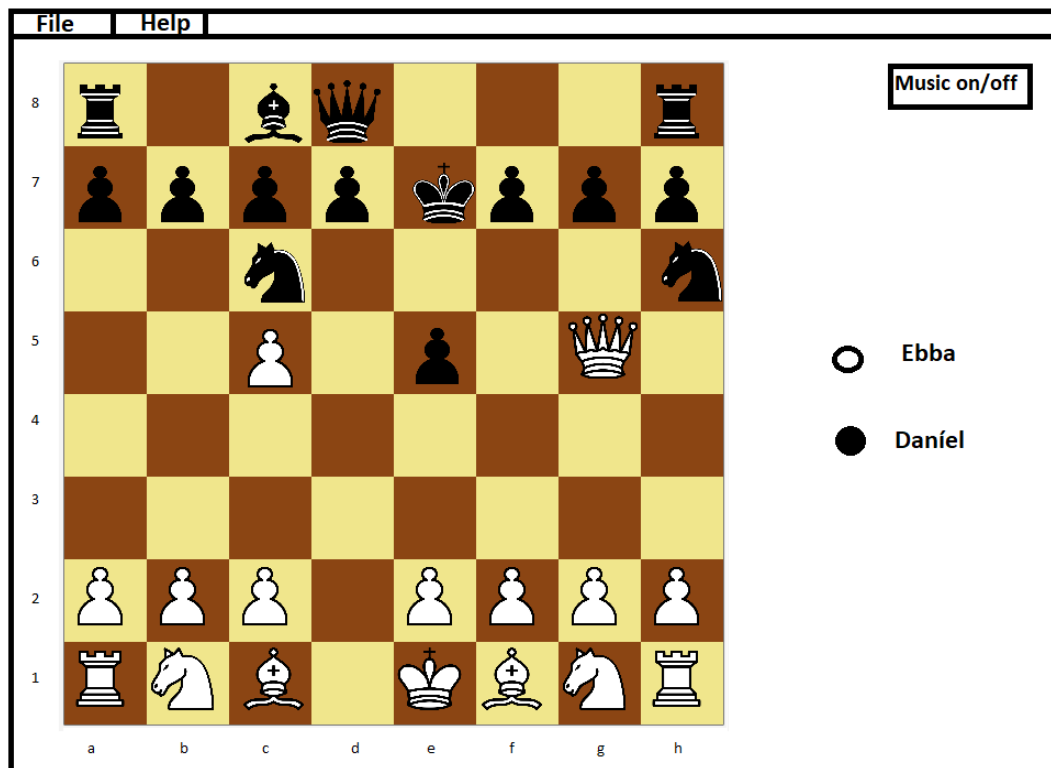
Leikmenn byrja á því að velja nöfn og hvaða litur þeir eru



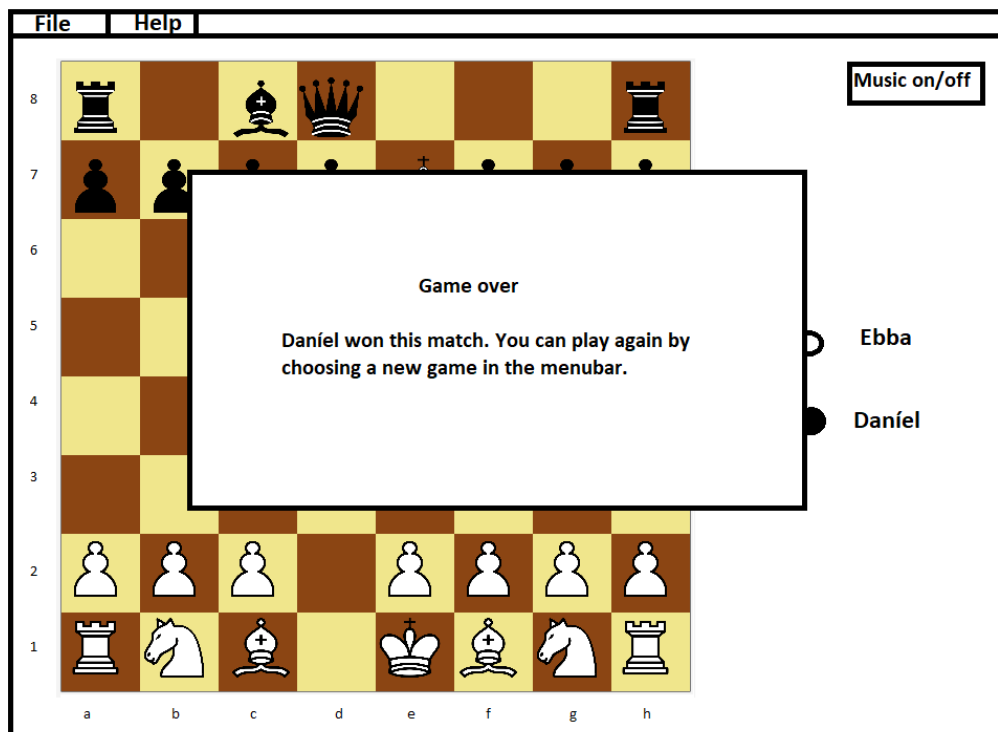
Svona lítur viðmótið út í upphafi. Hvítur byrjar eins og venjulega.



Daníel færir sitt peð fram og smellir á takkann hjá Ebba svo nú á Ebba að gera.



Nú hafa nokkrir færslur verið gerðar og Daníel hefur mátað kóng Ebbu.



Daníel drepur kónginn og leiknum líkur þá með sigri Daníels