

# Spiludviklingsprojektet

Teknikfaget digitalt design og udvikling - varighed ugerne 35, 36 og 37

---



Spiludviklingsprojektet er det første rigtige projekt i ddu. I skal arbejde af grupper på:

**Gruppestørrelse : 2 eller 3 personer**

I skal bruge jeres viden fra bogen “Nature of Code” til udviklingen af koden, men også fagene “teknologi” og “kommunikation og it” til planlægning og udvikling af ideen. Desuden skal koden gemmes og versionsstyres med gitHub.

Selve projektet består af **fase 1: før-realisering** og **fase 2: realisering**.

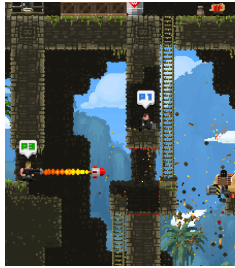
Efter **fase 1** afleveres **projektbeskrivelsen** og en **video af jeres papirprototype**.

Efter **fase 2** afleveres **github-repo & project-board**, og en **video af produktet**.

Der er følgende to afleveringsdatoer:

**Projektbeskrivelses og Video af papirprototype afl. - uge 36, søndag d.11/9 kl.23:00**

**GitHub repo, project-board og Video af produkt afl. - uge 37, søndag d.18/9 kl.23:00**



## Projekt case : 2D - computerspil med indbygget fysik

I skal starte med at finde et problem som i vil løse, akkurat ligesom i har lært det i teknologi. I må dog kun vælge løsninger, der er indenfor emnet "2D computerspil med indbygget fysik", det er derfor meget sandsynligt at i må forkaste et par problemer inden i rammer noget i kan løse ved at bygge et computerspil.

Vi har følgende forslag til problemer:

- **Problem 1 : Undervisning mangler underholdning**

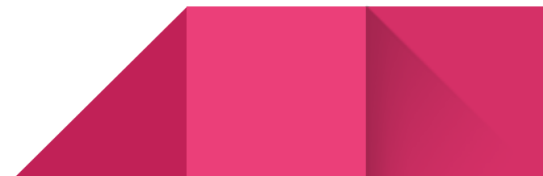
*En løsning her kunne være at udvikle en læringsbaseret spil til en bestemt fag*

- **Problem 2 : Manglende fælles aktiviteter for familier pga. aldersforskel**

*En løsning her kunne være at udvikle et multiplayer spil, hvor spillerne har forskellige funktioner der matcher deres alder*

- **Problem 3 : Find selv på noget..**

---



## Forslag til overordnet arbejdsplan:

<b>uge 35</b> dag 1 - 31/8	Læse udleveret materiale og planlæg jeres arbejde
dag 2 - 2/9	<b>problemidentifikation:</b> problemtræ, identificer problem, osv. <b>problemanalyse:</b> find spilteori, designteori, interviews andet.
<b>uge 36</b> dag 3 - 5/9	<b>produktprincip:</b> krav, kravmatrix, løsningsforslag <b>papirprototyper og lav video!</b> <b>produktudformning:</b> bedste løsning lav kravspec. og designspec. <b>produktforberedelse:</b> valgte teknologier, tech stack og den slags.
dag 4 - 7/9	<b>se github videoer :</b> om github versionsstyring og projektstyring <b>lav github repo og project :</b> github brugere, repository og projectboards
<b>søndag d.11/9</b>	<b>AFLEVER PRODUKTBEKRIVELSEN OG VIDEO INDEN KL 23:00</b>
<b>uge 37</b> dag 5 - 12/9	<b>softwareudvikling og opdatering af github</b> <b>statusmøder om projektbeskrivelse</b>
dag 6 - 13/9	<b>softwareudvikling og opdatering af github</b>
dag 7 - 14/9	<b>softwareudvikling og opdatering af github</b>
dag 8 - 15/9	<b>softwareudvikling og opdatering af github</b>
dag 9 - 16/9	<b>softwareudvikling og opdatering af github</b> lav video
<b>søndag d.18/9</b>	<b>AFLEVER REPOSITORY, PROJECT-BOARD OG VIDEO INDEN KL 23:00</b>

---

## Materialer:

### Teknikfagets arbejdsform (frivillig læsning):

Dette projekt er ikke stort nok til at det er et krav i arbejder fuldstændigt som beskrevet i bogen. Men læs dog alligevel kapitlet så i kan se hvad der er meningen:

Teknikfagets arbejdsform, ifølge bogen "Digitalt design og udvikling" fra Systime.

<https://ddu.systime.dk/?id=130>

### Før-realiseringsfasen og projektbeskrivelsen:

<https://digitaltdesignlyngby.github.io/projektarbejdet/Elevversion%20-%20projektarbejdets%20forberedelsesfaser.pdf>

### Papirprototype eller low-fi prototype:

Low-fi, ifølge bogen "Digitalt design og udvikling" fra Systime.

<https://ddu.systime.dk/?id=238>

Video af papirprototype, youtube ux-playground:

<https://youtu.be/yafaGNFu8Eg>

### Videoer om versionsstyring og projektstyring med GitHub (bør ses på hastighed \*1,5):

Projektstyrings overblik:

[se video på youtube](#)

Github og GithubDesktop overblik:

[se video på youtube](#)

Github og GithubDesktop teknisk guide:

[se video på youtube](#)

Projektstyrings board på GitHub (lidt som Trello):

[se video på youtube](#)

Merge konflikter:

[se video på youtube](#)

