

Text Adventure

Modulopgave 4 **Dat18C**

Gruppe 6:

Marcus
Tariq
Alexander
Esben

Undervisere:

Jarl Tuxen
Asger B. Clausen
David H. Ema

Indholdsfortegnelse

Problemformulering (Gruppen)	2
Ordliste (Alexander & Esben)	3
Business Vision & Mission (Esben)	4
SWOT-analyse (Alexander)	5
Systemkrav (FURPS) (Gruppen)	9
Afgrænsning (Esben)	10
Use Cases (Gruppen)	11
Use Case Diagram (Gruppen)	15
Domænemodel (Gruppen)	16
SSD (Gruppen)	17
SD (Gruppen)	18
Klassediagram (Auto-genereret)	19
Konklusion (Gruppen)	20
Bilag	21

Problemformulering (Gruppen)

Et spil projekt baseret på 1.Semesters fag: ITO og SWDev.

Projektet er baseret ud fra opgaven: Tekst baseret eventyr og, der vil blive dannet et design som grundlag for et post-apokalyptisk tekstbaseret RPG. Efterfølgende vil koden blive dannet med fokus på design aspektet.

Der vil blive set på de muligheder som vi har lært at skabe spil fra i undervisningen og supplere med vores egne ideer og erfaringer, for at udføre den stillede opgave.

Ordliste (Alexander & Esben)

Ord:	Betydning:
Crowdfunding	En række online services tillader nutildags, at man kan oprette projekter, som kan få økonomisk støtte fra private investorer uden kræven tilbagebetaling.
<u>ID</u>	Relateret til Items. Hvert item er grundlæggende et ID (int), som er et linienummer i en fil med en tabel med navn & beskrivelse.
<u>Indie</u>	Spil som oftest ikke er blevet produceret af triple A spiludgivere og designere, med lille økonomisk support og minimalistisk gameplay.
<u>JRE</u>	Java Runtime Environment er det program som afvikler Java Programmer.
<u>KEA</u>	Københavns Erhvervs Akademi og deres tilhørende afdelinger som Kea Teach Lounge.
<u>Mekanismer (Swot)</u>	De forskellige dele af programmet som inkluderer kamp, movement, dialog, mm.
<u>Nostalgi</u>	Elementer brugt fra tidligere historiske perioder, i dette tilfælde spil fra tidligere perioder som 80'erne og 90'erne, blandt andet Fallout serien.
<u>Post-apokalyptisk</u>	Perioden efter en apokalypse.
<u>Terminal</u>	Det system som der spilles igennem.
<u>RPG</u>	Role-Playing Game

Business Vision & Mission (Esben)

Vision:

At indtage en niche rolle som førende spiludvikler inden for retro interaktiv underholdning. Opfyldelsen af tre kerneværdier vil bidrage til, at nå dette mål:

- At skabe spil der engagerer, underholder og giver en følelse af nostalgi, på tværs af alder, køn og geografi.
- At forbinde spillere og skabe et fællesskab af ligesindede.
- At sikre en enestående spiloplevelse i form af kvalitets design samt pålidelig support.

Mission:

At lave interaktive verdener med indlevelsersrige historier. Verdenerne navigeres og manipuleres gennem tekstbaserede kommandoer i bedste retro stil.

Debut spillet vil være et post-apokalyptisk tekstbaseret role-playing game, der kan afspilles fra en terminal. Historien vil være mørk og grim. Der er mulighed for både, at tabe og vinde spillet. Spillet adresserer primært det hardcore rollespils segment, som har en levende fantasi og ikke vil holdes i hånden.

SWOT-analyse (Alexander)

Styrker <ul style="list-style-type: none">- Innovative i forhold til spil- Er vel bekendte med spillets univers- Stærkt fokus på specifikke spil mekanismer- Ingen økonomiske omkostninger- Lille til ingen omkostning for at reklamere spillet- Erfaring i forhold til fokusgruppe- Spil designerne er erfarne computer spillerne- Fuldtidsarbejdende på spillet	Svagheder <ul style="list-style-type: none">- Uenigheder om resultaterne af spil mekanismer- Ingen erfaring i salg af digitale spil- Ingen virksomheds genkendelse- Ingen til lille økonomisk investering ved spillets lancering- Spillets kvalitet er begrænset da det er et første semesters skole projekt- Scope/feature creep
Muligheder <ul style="list-style-type: none">- Platforme for at sælge digitale spil er talrige og almen brugt- Intet behov for fysisk kopi produktion da spillet kan downloades- Indie spil er blevet mere populære på spilmarkedet- Mulighed for at bliver absorberet at en større spil udvikler- Nem deling over Github og Google Drive- KEA har kontakter til eksisterende spil udviklere	Trusler <ul style="list-style-type: none">- Tusindvis af indie spil bliver sat til salg på platforme som steam på ugentlig basis- Lignende spil kan blive downloades gratis eller spilles i browsere- Begrænset arbejdstid givet det er et skole projekt

Mulige ændringer i SWOT

Svagheder

- Uenigheder om resultaterne af spil mekanismer

For at gøre det til en styrke, en tidlig plan med klare aftaler af hvad resultaterne skulle af spillets mekanismer, hvilket ville gøre spillets arbejdsproces og sammensætning meget nemmere.

- Ingen erfaring i salg af digitale spil

Tag kurser i salg af digitale vare ville gøre dette til en styrke, ikke kun for det nuværende projekt men også fremtidige projekter. En mulig handelsaftale med en større spil udgiver, ville gøre arbejdsprocessen nemmere da designer fokus kan blive på spillet og andre kan tage sig af salget. Der kunne også være en mulighed i at kontakte andre studerene eller lære på andre dele af KEA som arbejder og har erfaring med handel .

- Ingen virksomheds genkendelse

Kurser i PR. En separat spil udgiver kunne købe rettighederne til spillet under deres virksomhed. En reference for kendte spilbutikker og eller spil kritikere kunne mene vi kunne fokus på spillets udvikling og få gratis reklame. Man kunne også overveje at tage kontakt til studernede eller lære fra kære som har erfaring eller studere PR.

- Ingen til lille økonomisk investering ved spillets lancering

En styrke kunne være at lægge et aftalt budget til investering i spillets udvikling, eller mulighed hvis vi kunne skaffe investorer private bekendte eller udefrakommende.

- Spillets kvalitet er begrænset da det er et første semesters skole projekt

En styrke kunne være at arbejde videre på projektet efter slut dato. En anden styrke er at vi ikke er bundet af begrænsninger fra et firma eller lignende, endda mere fastlagte begrænsninger på højere semestre, dette betyder vi har mere frihed til at være innovative og tage chancer uden for meget backlash.

- Scope/feature creep

En plan kunne blive lagt for de præcise spil mekanismer og dele vil ville tilføje vores spil før produktionen, og tilføje dette til vores "Afgrænsning".

Muligheder

- Platforme for at sælge digitale spil er talrige og almen brugt
Det kunne være en styrke ved at studere platformene hvor spil sælges online og hvilken der bedst ville understøtte vores type spil design og salg. Det kunne være en svaghed at have vores spil bundet til en platform da de tager en procentdel af hvert salg, hvilket kunne skade kommercielle fremtid og mulighed for at finde finansierer.
- Intet behov for fysisk kopi produktion da spillet kan downloades
En styrke kan være nem distribution internationalt samt økonomi i forhold til produktion, manualer og lignende kan også spares da sådanne kan lægges online. En trussel ved digitale spil er mere almen piratkopiering.
- Indie spil er blevet mere populære på spilmarkedet I
En styrke kunne være hvis man analyserede markedet og fokuserede på specifikke niche indie games og spil af samme slags som vores egne, for at se hvordan deres salg er gået og hvilket mekanismer de har i deres spil, lære af SWOT's baseret på disse firmaer.
- Mulighed for at bliver absorberet at en større spil udvikler
Ligesom den tidligere svaghed beskrevet, at have et forældre spil udgiver firma over ens eget firma, kan gøre at os som spildesignere kan fokusere på spil udviklingen, samt økonomisk sikkerhed. Dette kan også skabe trusler og svagheder, i den sammenhæng at ens udgiver ønsker at have mere magt over ens produktion, i form af ændringer, afgrænsninger, temaer, samt tage en stor del af ens økonomi.
- Nem deling over Github og Google Drive
En styrke kunne være en fastlagt plan om hvordan intern udvikling af spillet kan og skal deles, i forhold til sikkerhed, EU lovgivning, forsikring, med mere.
- KEA har kontakter til eksisterende spil udviklere
Personligheder som Tore Rex fra KEA Tech Lounge, er allerede udgiver og udvikler af spil, det kunne være en mulighed og styrke at trække på erfaring og lære fra virkelig cases af spil produktion og salg.

Trusler

- Tusindvis af indie spil bliver sat til salg på platforme som steam på ugentlig basis
Muligheder kunne være at fokusere på en specifik type af spil der ikke er lavet mange af i indie spil industrien og trække fra deres ideer. Også at se fejlede indie spil titler kunne også gøre vi kunne lære af deres fejl, eksempler set i gennem f.eks. crowdfunding.
- Lignende spil kan blive downloades gratis eller spilles i browsere
Vi kunne også gøre det en mulighed, og tilføje micro transactions som en mulighed.
- Begrænset arbejdstid givet det er et skole projekt
Vi kunne gøre det en styrke ved at lave en mere detaljeret tidsplan af produktionen, brug af kanban boards, dette kunne bevise vores maksimale output som spiludviklere.

Systemkrav (FURPS) (Gruppen)

Functionality:

Et rum skal kunne:

- vide om, der er lyst eller mørkt
- vide hvor vægge, døre, lemme, evt. vinduer o.s.v. er
- vide hvor ting er i rummet
- vide hvornår ting er synlige (lys, gemt, usynligt,)

Spilleren skal kunne:

- se ting i rummet afhængigt af lys, om de er synlige
- bevæge sig (gå mod Nord, Syd, Øst eller Vest)
- tage og sætte ting (hvis de ikke er for tunge)
- bære ting fra et sted til et andet (hvis de ikke er for tunge)
- forlade rummet (d.v.s. gå ind i et andet nyt rum)
- føre en dialog (vælge blandt foreslåede valgmuligheder)
- forlade bygningen

Usability:

Spilleren interagerer med spillet gennem en terminal.

Spilleren kan frembringe en hjælpetekst hvor der står, hvordan spillet fungerer.

Reliability:

Spillet kører som forventet. Hvis programmet lukker med en fejl mistes brugerens fremskridt i spillet, og de må starte forfra.

Performance:

Spillet har meget lave systemkrav, og kan køre selv på ældre computere.

Supportability:

Spillet kan spilles på alle de store platforme, dvs. dem der understøtter JRE, og har en terminal.

Spillet er lavet til let at kunne understøtte flere sprog, ved at alt tekst er samlet i egen klasse(r).

Afgrænsning (Esben)

På grund af en stram deadline har vi valgt, at afgrænse elementer som vi ikke anser for strengt nødvendige for et basalt funktionelt spil. Vi har holdt fokus på, at implementere vores egne idéer, som f.eks. et visuelt map. Resultatet er et spil, der giver en vis frihed og ikke bliver monotont for hurtigt.

Vi afgrænser os fra at understøtte:

At gemme og genindlæse spillet.

- Omend det ville være vigtigt i det færdige spil, er det for tidskrævende at implementere.

Lys/mørke og alt det berører af, synlige/ikke-synlige items, objekter som fakler, lamper, mm.

- Implementering af lys/mørke, ville give en ekstra dimension af gameplay og øge underholdningsværdien. Lys/mørke berører en del systemer, og er derfor for omfattende en opgave, at gå i gang med.

Items og andre objekter har en vægt

- Det var oprindeligt tanken, at items og objekter kunne flyttes rundt samt holdes i en inventory, hvis spilleren havde tilstrækkelig styrke. Vi endte med, at nedprioritere løsningen fordi den ikke er essentiel for spillet.

Rum har lemme og vinduer

- Vinduer og deres tilhørende funktionalitet afhænger af implementeringen af lys/mørke og blev derfor udeladt. Lemme og andre fælder/skjulte steder faldt også for deadline.

Use Cases (Gruppen)

Brief

UC1: Start the Game's Menu	Spilleren starter applikationen og bliver præsenteret for en menu. Der kan vælges sprog samt størrelse på spillets kort. Spillet kan startes og afsluttes fra menuen.
UC2: Save the game	Spillet gemmes automatisk når der opnås forskellige milesten. Det sker når spilleren interagerer/kæmper med en NPC eller samler en genstand op.
UC3: Take/Drop Item	Spilleren har mulighed for, at samle og smide forskellige genstande. De tilføjes/fjernes fra spillerens inventory.
UC4: Lose the game	Spilleren dræbes og returneres til menuen, hvorfra et nyt spil kan startes eller applikationen kan stoppes.
UC5: Use Item	Spilleren kan anvende forskellige genstande til, at påvirke spillets udfald. Der kan f.eks. anvendes potions til, at øge HP. Derudover kan spilleren også anvende genstande, såsom rustninger, våben og støvler der alle ændrer overlevelsesmulighederne.
UC6: Buildings	Spilleren kan gå ind og ud af bygninger. Bygninger indeholder ét eller flere rum, der igen kan indeholde items samt NPC'ere.
UC7: Win the game	Gennemfør historien ved hjælp af dialog med NPC'ere eller slå Bone King ihjel.

Casual

Title	UC8: Navigate the World
Precondition:	UC1: Start the Game's Menu
Main Success Scenario:	1.1 Spilleren kan bevæge sig mod: nord, syd, øst, vest indenfor den angivne spilleplade. 1.2 Spilleren kan navigere sig ind/ud af bygninger og rum.
Extensions:	Hvis spillepladens grænse nås eller rummets væg rammes, vil det ikke være muligt, at gå længere i samme retning.

Title:	UC9: Interacting with NPCs
Precondition:	UC8: Navigate the World
Main Success Scenario:	1.1 Spilleren møder en NPC, som vedkommende kan indgå i dialog med. Spilleren interagerer via. dialog menu. 1.2 Spilleren bliver tildelt en eller flere missioner baseret på tidligere dialog valg og NPC.
Extensions:	Spilleren bruger en ikke godkendt kommando: menuen viser kun acceptable kommandoer, og der vil derfor blive vist en fejlmeddelelse.

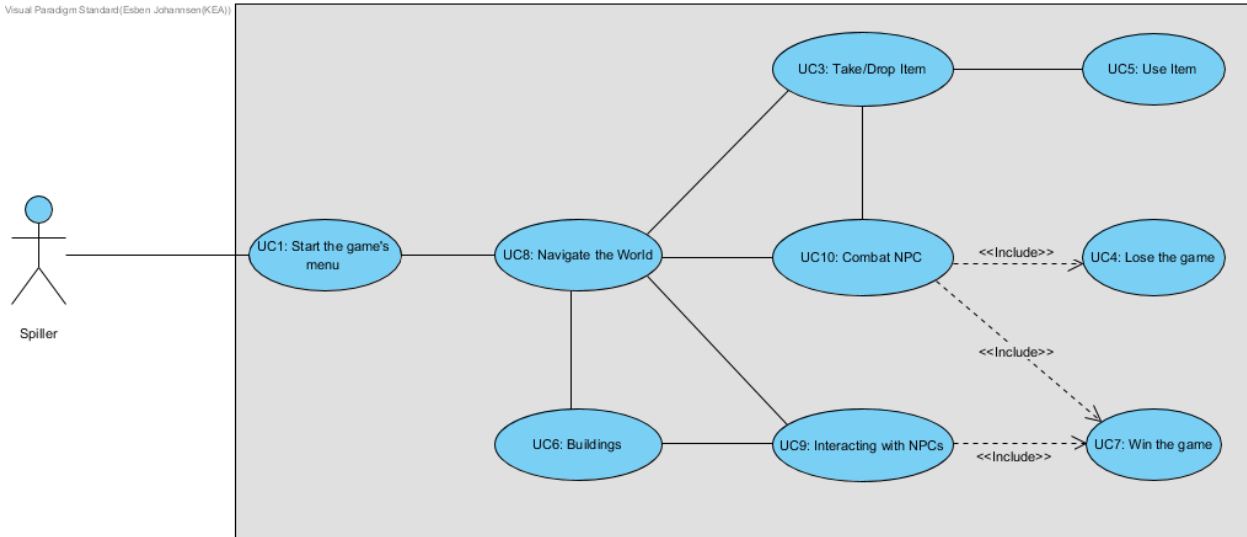
Fully Dressed

Title:	UC10: Combat NPC
Scope:	TextAdventure game application.
Primary Actor:	Spiller.
Stakeholders and interests:	<p>Spiller: Er interesseret i en indlevelsrig oplevelse.</p> <p>Designere: Er interesseret i at spillet underholder og kører så flydende og fejlfrit som muligt.</p>
Preconditions:	<p>UC8: Navigate the World</p> <p>Spilleren skal være inde i spillet og bevæge sig hen på et felt der indeholder en NPC.</p>
Success Guarantees (Postconditions):	<p>Kampen er afsluttet og NPC'en og/eller spilleren er døde. NPC'en, spilleren eller begge bliver aflæst som tabere og fjernes fra spillet.</p> <p>Hvis spilleren taber returneres vedkommende til menuen. Vinder spilleren fortsætter eventyret.</p>
Main Success Scenario:	Spilleren støder ind i en NPC, hvorefter der kæmpes. Resultatet af kampen baseres på NPC'en og spillerens udstyr samt et element af tilfældighed.
Extensions:	<ol style="list-style-type: none">1. Hvis NPC'en dør vil der muligvis blive generet udstyr, som automatisk overflyttes til spillerens inventory.2. Hvis spilleren dør stoppes spillet: Hvis der ikke er gemt vil al fremskridt være tabt og spillet må startes forfra.3. Systemet fejler: Spillet må genstartes.4. Kampen fortsættes: Næste runde af kampen indledes.

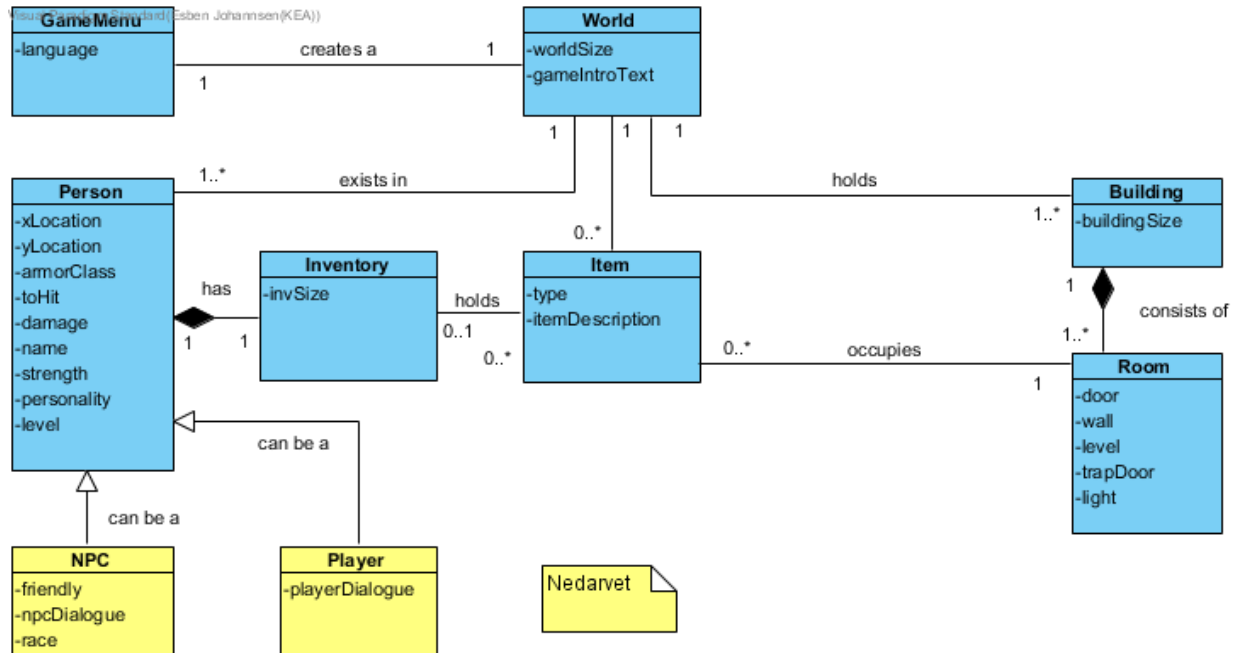
	5. Spilleren bruger en ikke accepteret kommando: Menuen viser kun acceptable kommandoer og en fejlbesked vil derfor blive vist.
Special Requirements:	Spilleren skal have en fungerende enhed - computer, telefon eller lign. - med en terminal og JRE installeret.
Frequency of Occurrence:	Hyppigheden af Main Success Scenario afhænger af hvor ofte der interageres med en fjendtlig NPC.
Miscellaneous / Open issues:	Begrænset tidsperiode til, at afslutte projektet. Afspejles i afgrænsningen.

Use Case Diagram (Gruppen)

Visual Paradigm Standard (Esenb. Johansen(KEA))

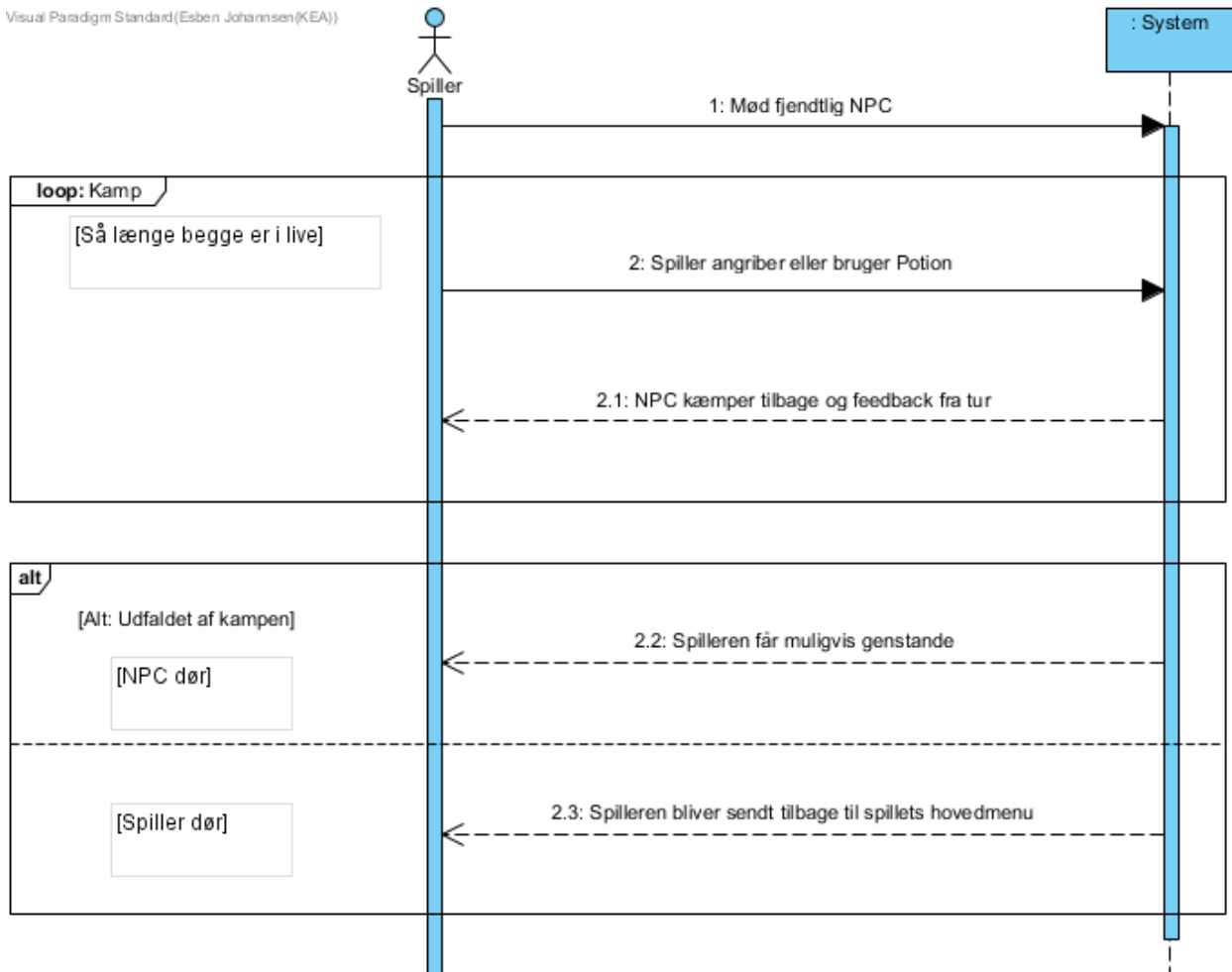


Domænemodel (Gruppen)

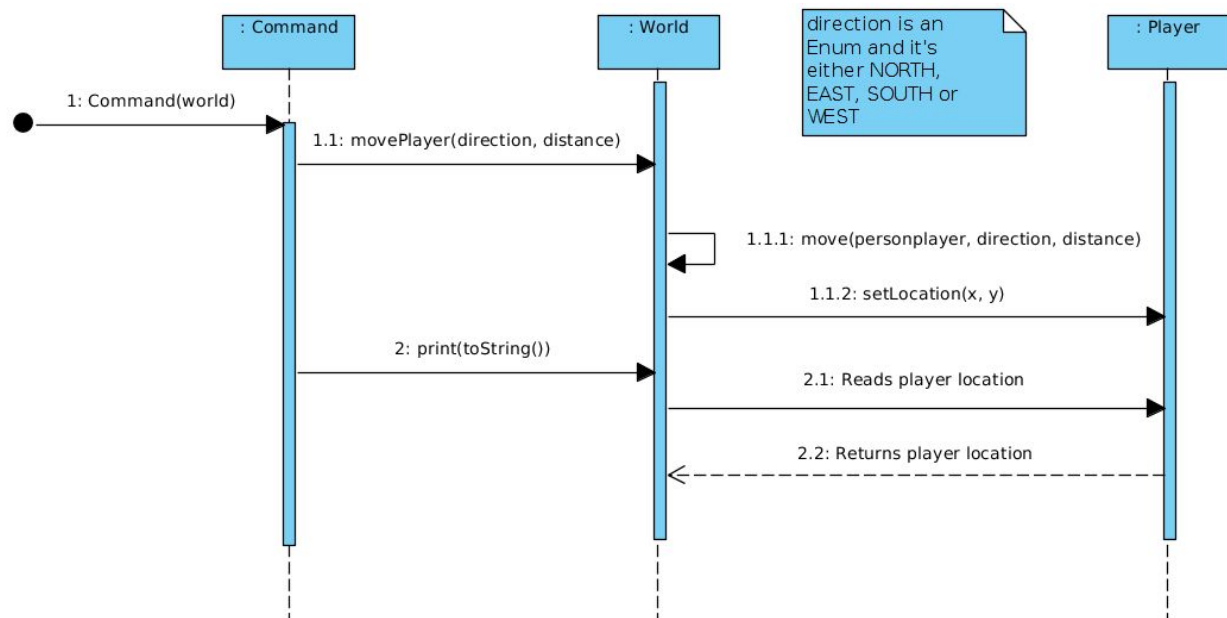


SSD (Gruppen)

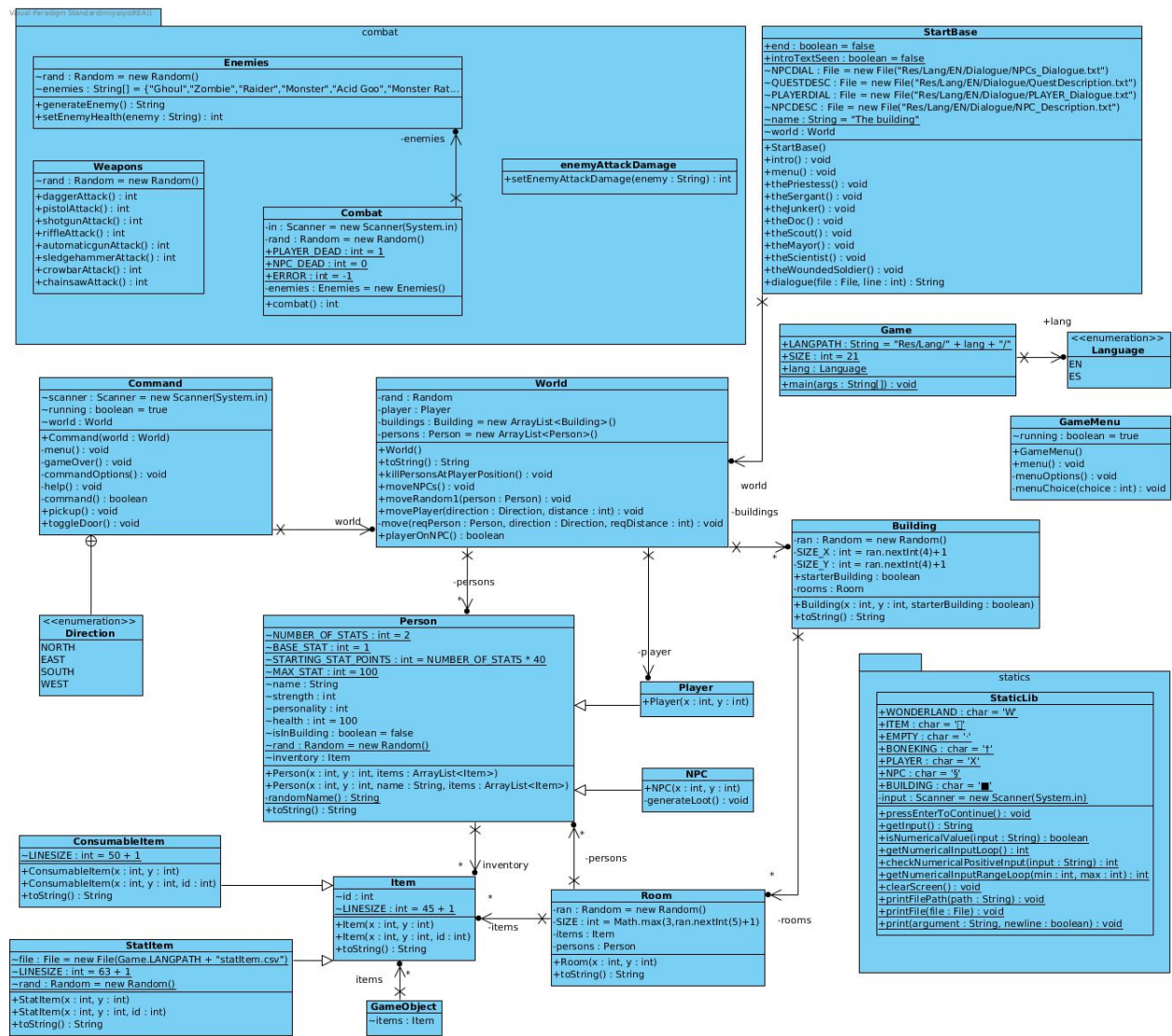
Visual Paradigm Standard(Esben Johannsen(KEA))



SD (Gruppen)



Klassediagram (Auto-genereret)



Konklusion (Gruppen)

Gruppen fik disponeret tiden dårligt og endte med, at aflevere en ufuldstændig rapport.

Spillet endte med, at blive rimeligt omfangsrigt pga. den manglende afgrænsning. Det blev desværre på bekostning af design delen, som godt kunne have været forbedret.

Vi er især tilfredse med den visuelle repræsentation af vores verden som tog en del tid at implementere.

Vi burde have lavet en skarpere afgrænsning i starten af forløbet. Det ville have hjulpet os til bedre, at uddelegere opgaver og holde fokus.

Andre tilsvarende analyser og planlægning ville ligeså have forbedret processens forløb.

Vi har blandt andet lært, at klar planlægning og forventningsafstemning bør være noget af det første der fastlægges i forløbet.

Dag 1:



Dag 2:

TextAdventure - Design
Updated 4 hours ago

Filter cards

4 Backlog

☒ Risikoanalyse - valgfri at lave

Added by efjohannsen

☒ Interessentanalyse - valgfri at lave

Added by efjohannsen

☒ Class Diagram

Added by efjohannsen

☒ Sequence Diagram

Added by efjohannsen

0 To do

3 In progress

☒ Use Case Diagram

Added by efjohannsen

☒ Domain Model

Added by efjohannsen

☒ SSD

Added by efjohannsen

5 Done

☒ Group Contract

Added by efjohannsen

☒ Business- vision/mission

Added by efjohannsen

☒ SWOT

Added by efjohannsen

☒ Systemkrav (FURPS+)

Added by mtyalys

☒ Use Cases

Added by efjohannsen

Dag 3:

2 Backlog

☒ Risikoanalyse - valgfri at lave

Added by efjohannsen

☒ Interessentanalyse - valgfri at lave

Added by efjohannsen

0 To do

1 In progress

☒ Class Diagram

Added by efjohannsen

9 Done

☒ Group Contract

Added by efjohannsen

☒ Business- vision/mission

Added by efjohannsen

☒ SWOT

Added by efjohannsen

☒ Systemkrav (FURPS+)

Added by mtyalys

☒ Use Cases

Added by efjohannsen

☒ Sequence Diagram

Added by efjohannsen

☒ Domain Model

Added by efjohannsen

☒ Use Case Diagram

Added by efjohannsen

☒ SSD

Added by efjohannsen

Dag 4:

7 Backlog	0 To do	2 In progress	12 Done
<div><div><div>Finalise designs</div><div>Added by miyalys</div></div></div>		<div><div><div>Class Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>	<div><div><div>Group Contract</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
<div><div><div>Game Objects: Design and implement them</div><div>Added by miyalys</div></div></div>		<div><div><div>Items: Design and implement them</div><div>Added by miyalys</div></div></div>	<div><div><div>Business- vision/mission</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
<div><div><div>Integrate dialog / Story</div><div>Added by miyalys</div></div></div>			<div><div><div>SWOT</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
<div><div><div>Integrate combat</div><div>Added by miyalys</div></div></div>			<div><div><div>Player movement</div><div>Added by miyalys</div></div></div>
<div><div><div>Generate buildings, rooms and room tiles</div><div>Added by miyalys</div></div></div>			<div><div><div>Systemkrav (FURPS+)</div><div>Added by miyalys</div></div></div>
<div><div><div>Risikoanalyse - valgfri at lave</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>			<div><div><div>Use Cases</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
<div><div><div>Interessentanalyse - valgfri at lave</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>			<div><div><div>Sequence Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
			<div><div><div>Domain Model</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
			<div><div><div>Use Case Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
			<div><div><div>SSD</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div>
			<div><div><div>Generate the overworld</div><div>Added by miyalys</div></div></div>
			<div><div><div>Main menu</div><div>Added by miyalys</div></div></div>

Dag 5:

The image shows a Kanban board with four columns: Backlog, To do, In progress, and Done. Each column contains a list of tasks, each with a checkbox, a title, and a status indicator (three dots).

- Backlog (8 items):**
 - ☒ Game Objects: Design and implement them (Added by miyalys)
 - ☒ Integrate dialog / Story (Added by miyalys)
 - ☒ Integrate combat (Added by miyalys)
 - ☒ Generate buildings, rooms and room tiles (Added by miyalys)
 - ☒ Risikoanalyse - valgfri at lave (Added by efjohannsen)
 - ☒ Interessentanalyse - valgfri at lave (Added by efjohannsen)
 - ☒ Sequence Diagram (Added by efjohannsen)
 - ☒ Items: Design and implement them (Added by miyalys)
- To do (5 items):**
 - ☒ Starting Room (Added by efjohannsen)
 - ☒ Business- vision/mission (Added by efjohannsen)
 - ☒ SWOT (Added by efjohannsen)
 - ☒ Generate the overworld (Added by miyalys)
 - ☒ Systemkrav (FURPS+) (Added by miyalys)
- In progress (1 item):**
 - ☒ Combat (Added by efjohannsen)
- Done (8 items):**
 - ☒ Group Contract (Added by efjohannsen)
 - ☒ Class Diagram (Added by efjohannsen)
 - ☒ Player movement (Added by miyalys)
 - ☒ Use Cases (Added by efjohannsen)
 - ☒ Domain Model (Added by efjohannsen)
 - ☒ Use Case Diagram (Added by efjohannsen)
 - ☒ SSD (Added by efjohannsen)
 - ☒ Main menu (Added by miyalys)

Dag 6:

<div><div>13 Backlog+ ...</div><div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Optional: Write a "problemformulering".</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Optional: Abstract</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Make it possible to re-enter the starter building.</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Rooms/Buildings: Allow the user to enter them, and move around within them. Remember the overworld and the players position in it.</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Rooms/Buildings: Finish room generation including doors.</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Work on quests!</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Find a system for respawning enemies, fx. it could be they respawn whenever you enter a building? (Probably the whole overworld incl. buildings shouldn't respawn)</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Optional: Javadoc</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Tighter integration with the combat system: NPCs, items, player health. Maybe show the different NPC types differently on the maps?</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Items: Generate ConsumableItems and regular Items (used for quests etc.). Enable players to pick them up, use them in and get them as a result of battle. Then delete the from where they were.</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Game Objects: Design and implement them</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Risikoanalyse - valgfri at lave</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Interessentanalyse - valgfri at lave</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div></div>	<div><div>5 To do+ ...</div><div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Write who authored what in the report.</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Write who authored the code?</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Update class diagram</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Write the conclusion</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Redo the Sequence Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div></div>	<div><div>2 In progress+ ...</div><div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Starting Room, dialogue and quests</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Generate buildings, rooms and room tiles</div><div>Added by miyalys</div></div></div></div>	<div><div>14 Done+ ...</div><div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Group Contract</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Class Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Player movement</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Use Cases</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Domain Model</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Use Case Diagram</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> SSD</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Main menu</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Integrate combat</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Generate the overworld</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Combat</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Systemkrav (FURPS)</div><div>Added by miyalys</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> SWOT</div><div>Added by efjohannsen</div></div><div><div><input checked="" type="checkbox"/> Business- vision/mission</div><div>Added by efjohannsen</div></div></div></div>
--	---	---	--

Dag 7:

11 Backlog + ...

☒ Make it possible to re-enter the starter building. ...
Added by miyalys

☒ Rooms/Buildings: Allow the user to enter them, and move around within them. Remember the overworld and the players position in it. ...
Added by miyalys

☒ Optional: Write a "problemformulering". ...
Added by miyalys

☒ Optional: Abstract ...
Added by miyalys

☒ Work on quests! ...
Added by miyalys

☒ Find a system for respawning enemies, fx. it could be they respawn whenever you enter a building? (Probably the whole overworld incl. buildings shouldn't respawn) ...
Added by miyalys

☒ Optional: Javadoc ...
Added by miyalys

☒ Tighter integration with the combat system: NPCs, items, player health. Maybe show the different NPC types differently on the maps? ...
Added by miyalys

☒ Game Objects: Design and implement them ...
Added by miyalys

☒ Risikoanalyse - valgfri at lave ...
Added by efjohannsen

☒ Interessentanalyse - valgfri at lave ...
Added by efjohannsen

0 To do + ...

4 In progress + ...

☒ Starting Room, dialogue and quests ...
Added by efjohannsen

☒ Generate buildings, rooms and room tiles ...
Added by miyalys

☒ Items: Generate ConsumableItems and regular Items (used for quests etc.). Enable players to pick them up, use them in and get them as a result of battle. Then delete the from where they were. ...
Added by miyalys

☒ Rooms/Buildings: Room generation including doors. ...
Added by miyalys

19 Done + ...

☒ Write who authored what in the report ...
Added by miyalys

☒ Write who authored the code? ...
Added by miyalys

☒ Update class diagram ...
Added by miyalys

☒ Write the conclusion ...
Added by miyalys

☒ Redo the Sequence Diagram ...
Added by efjohannsen

☒ Group Contract ...
Added by efjohannsen

☒ Class Diagram ...
Added by efjohannsen

☒ Player movement ...
Added by miyalys

☒ Use Cases ...
Added by efjohannsen

☒ Domain Model ...
Added by efjohannsen

☒ Use Case Diagram ...
Added by efjohannsen

☒ SSD ...
Added by efjohannsen

☒ Main menu ...
Added by miyalys

☒ Integrate combat ...
Added by miyalys

☒ Generate the overworld ...
Added by miyalys

☒ Combat ...
Added by efjohannsen

☒ Systemkrav (FURPS) ...
Added by miyalys

☒ SWOT ...
Added by efjohannsen

☒ Business- vision/mission ...
Added by efjohannsen