

Disposition

Sammanfattning

Innehållsförteckning

1. Inledning

1.1 Bakgrund

1.2 Syfte

1.3 Frågeställning

2. Teori

2.1 Framställning av ett spel

2.2 Spelramverket libGDX

2.3 Model-View-Controller

3. Metod

3.1 Framställning av prototyp

3.2 Användning av MVC

4. Implementering

5. Resultat

6. Diskussion

6.1 Problem som stötts på

6.2 Möjliga förbättringar

7. Slutsats

Syfte

Denna rapport redogör för utvecklingen av 2D-spelet Epic Game of Awesome (EGA).

Rapporten beskriver de tekniska dilemman som stötts på under utvecklingen av spelet samt dess lösningar. Projektet utvecklas till PC och är en Java-applikation ämnad för en användare i taget. Rapporten skildrar även idéer och tankar kring möjliga förbättringar som kan implementeras

Källor

(som vi troligtvis kommer använda)

<https://www.youtube.com/watch?v=85A1w1iD2oA>

Thorn, Alan. (© 2014). *Game development principles*. [Books24x7 version]

Available from

<http://common.books24x7.com.proxy.lib.chalmers.se/toc.aspx?bookid=58770>.