

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>.