

**Självständigt arbete**  
**Uppsala University – Spring 2015**  
**To-Do list for project**  
**by Zinister Interactive**

Alfred                  Josef                  Philip

25th March 2015

## 1 För alla att fixa

1. Ladda ner GO
2. Ladda App engine
3. Ladda ner Python
4. Android Studio - För appen
5. TexMaker - För rapport

## 2 Planera

1. Kommer senare

## 3 Definiera för projektet

1. Kommer senare

## 4 Regler för gruppen

1. Pusha inget om det inte fungerar
2. Vid problem angående gruppen - Diskutera problemen strukturerat
3. Man måste komma på bokade möten. Anledningar att missa möten kan vara:
  - Sjukdom
  - Andra möten som ej kan bokas om
  - Krig
  - Överenskommelse genom gruppen
  - Communication is key.
4. Jobba enligt mallen för Agile Development

## 5 Tekniska utmaningar

1. Hur vi ska samordna mellan användare, vänner etc
2. Rating, matchmaking
3. Balansering av svårighetsgrad
4. Lära datorn att göra frågor själv (automatisk generering)
5. Att hantera feedback från Alpha/Beta-test
6. Att det faktiskt ska bli en **färdig produkt**

### 5.1 Vad kan vi:

- Använda oss av kunskaper från MDI, IOOPM, OSM & PKD

### 5.2 Vi vi kommer behöva lära oss:

- Programmera för mobila enheter
- Att faktiskt ta fram en färdig produkt
- Programmera interface på ett bra sätt
- 

## 6 Prioritetslista

1. Server med grundläggande spelmekanik
2. Androidapplikation
  - Snygg layout
  - Fungera och snygg
3. Automatisk frågehämtare
4. Utveckla **servern** med:
  - Bättre matchmaking, Rankingsystem
  - Maskininlärning av svårighetsgrad på frågor

## 7 Spelregler

1. Man spelar en mot en eller en mot comp
2. Varje match har ett game-mode
  - Först till en viss poäng
  - Vinna flest rundor under en match
  - Infinity mode
  - Rapid mode
3. Båda personerna får samma historiska händelse som referens (start) vid början på en omgång
4. Varje person får minst 5 händelser (samma händelser som motståndaren) som den ska placera ut på tidslinjen
  - Om man placerar första händelsen fel så får man inte placera ut dom andra händelserna och den rundan är därmed över för spelaren

- Om användaren placerar ut händelsen på rätt plats kommer den få fortsätta att placera ut nästa händelse och så vidare.
5. Om antal frågor är exempelvis 5 och användaren får 5/5 rätt så kommer den få  $5p + X$  st extrapoäng eller liknande.
  - 6.

## 8 Balansering

1. Tidsbegränsningen för spelaren
2. Extrapoäng
3. Svårighetsgrad
4. längd på omgång kontra "fortsättning" på omgång
5. Visa årtal eller inte.
  - Alt 1: visa årtal vid förlorad omgång.
  - Alt 2: Visa årtal efter varje rätt placerad händelse.
6. Räkna poäng under match:
  - Total poäng under en omgång
  - Räkna vinster under en omgång