Projekt Java 20

# Information om projektet

Varje deltagare ska föra en loggbok som innehåller:

* Datum och tid för arbete
* Vad som utförts av den enskilde under dagen
* Lärdomar
* Problem som uppstått

Gruppledaren ska även ange:

* Vilka som varit aktiva
* Vad de tillfört under dagen

Loggböckerna lämnas in via pingpong.

Redovisning sker av själva applikationen för hela klassen fredagen den 2:e oktober.

Betygsättning är individuell.

Individuell redovisning med Annika sker därefter.

# Uppgift

# Robotspel:

För g krävs:

Ni ska bygga ett spel med en enkel rutplan där det kan finns 2 olika sorters robotar, en Zebrarobot samt en Gepardrobot.

Det måste alltid finnas minst en Zebra och en Gepard på planen. Antalet Zebror ska alltid vara lika eller fler än antalet Geparder.

Användaren ska kunna bestämma antalet djur som finns på planen.

Djuren ska röra sig olika många steg åt gången och deras väg ska även kunna varieras och inte bara gå i en riktning.

Om djuret kommer till slutet av planen ska det vända 90 grader.

Om Gepardroboten kan gå till en ruta med en zebra gör den det och dödar då zebran om den inte är mätt.

För VG krävs:

En individuell rapport med ingående diskussioner om valda lösningar gällande såväl analys, design som implementation.

# Redovisning:

Klassdiagram innehållande arv, aggregat, association, interface samt enum. Visa klassdiagrammet för Annika innan ni börjar koda.

En applikation med ett spel som även ska lämnas in av gruppledaren via ping-pong

Loggboken lämnas in på ping-pong.

Individuell rapport, för de som siktar på VG, lämnas in via ping-pong.