

# Formidling af Programmering

*Introduktion til Python igennem Pygame*

*Mads, Lac, Hodyah og Kristian*



# **Indholdsfortegnelse**

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>Spilkoncept</b>	<b>3</b>
<b>Ting vi vil have brugeren til at lære</b>	<b>3</b>
<b>Trello:</b>	<b>3</b>
<b>Brainstorm af idéer</b>	<b>4</b>
<b>Github-repository</b>	<b>5</b>
<b>Game design:</b>	<b>5</b>
<b>Sprites</b>	<b>5</b>
<b>Code</b>	<b>6</b>
Libraries:	6
Files:	6

## Introduktion

- Vi skal designe og implementere et program som kan lære folk koncepter fra programmering, det kunne gøres via fx. et algoritme, kode, spil.  
Der er mange måder at gøre det på, det handler bare om hvor kreativ folk er.

## Spilkoncept

- Spillet består en lille slange, som brugeren kan interagere med via kode. Brugeren skal med kode gennemføre forskellige levels i spillet. For hvert level der bliver gennemført, lærer brugeren noget nyt kode. Når spillet er gennemført kan brugeren (eventuelt) få frie tøjler over spillet.

Det er vigtigt at programmet bliver simpelt, sådan at brugeren ikke føler sig for intimideret til at prøve det, og det gjorde vi så ved at gøre det om til et spil, siden spil er begyndt at blive det store især her i de her hårde tider, hvor der er en bestemt virus som ødelægger mange ting for os.

## Ting vi vil have brugeren til at lære

- Vi har lavet en lille liste over de datatyper og kode metoder som vi mener vores bruger skal lære.

Ting som bruger skal lære:	Hvordan brugeren lærer det:
Print()	Bruger man print()-kommandoen vil ens slange sige det man skrev
Variabler+Datatyper	Bruger man til at bevæge sig, fx via int variabler
If/elif/else	
Try/Except	
Funktioner	
Classes/Objekter	Lav en ven til din python-slange

## Trello Link: 1

- Vi har brugt Trello til at få overblik over hele projektet. Det er et onlineprogram som hjælper med planlægning af projekter, og danner overblik over deadlines, opgaver og tildeler opgaver imellem kreatører. Trello bruger vi bla. til tidsplan og som opgavetavle.

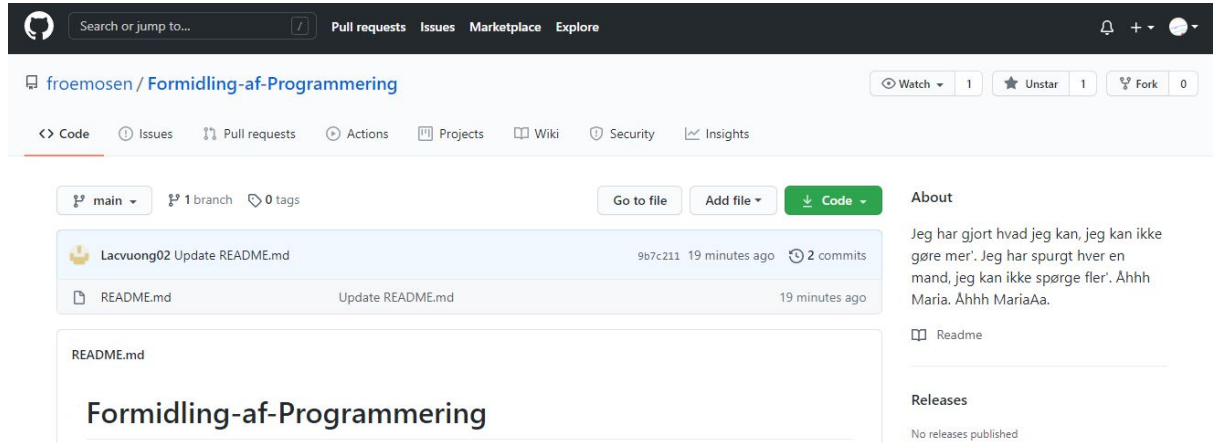
---

<sup>1</sup> <https://trello.com/invite/b/UA9sOjXi/def9ca5a35c95e78eff86e355b47a4a5/formidling-af-programmering>



## Github-repository

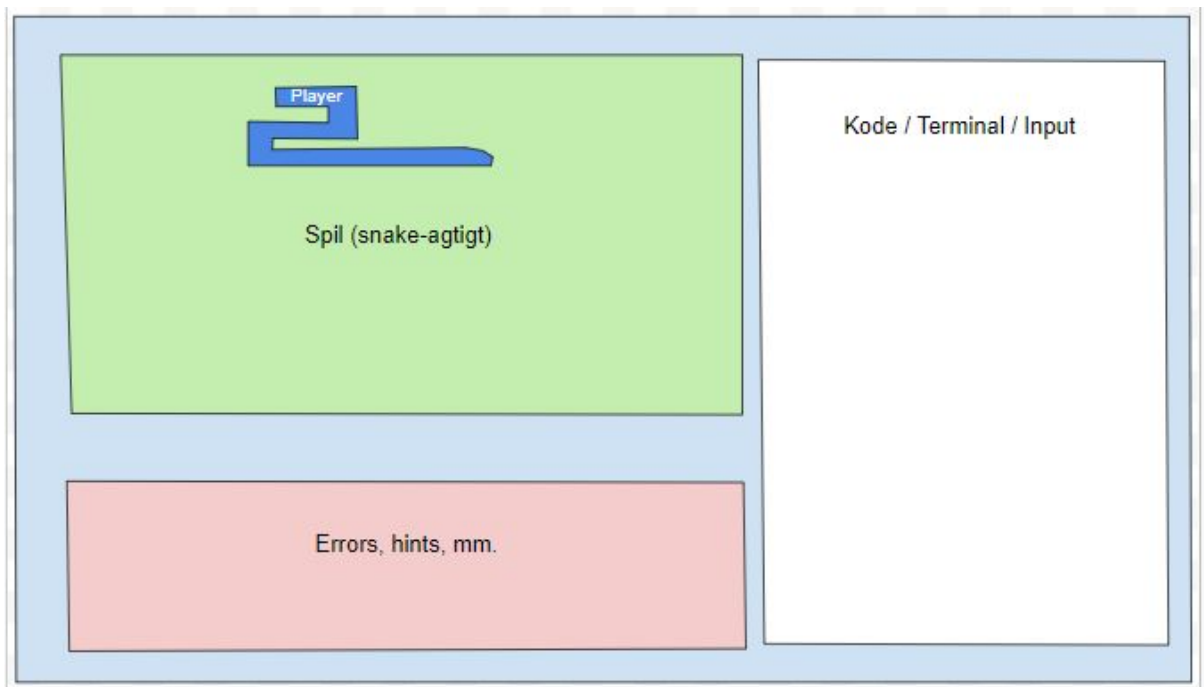
Vi har lavet et repository til vores projekt. I vores repository kan vi dele dokumenter og ændre i koden til vores program med hinanden.



<https://github.com/froemosen/Formidling-af-Programmering>

## Game design:

Vi har lavet et design over hvordan vi tænker spillet skal se ud og fungerer.



## Sprites

Vi har lavet forskellige sprites som vi mener vil gøre oplevelsen bedre for brugeren.

- figur/main body



- Menuen på nuværende tidspunkt.



## Code

### Libraries:

- Pygame
- Time
- Random
- Class (vores eget library)
- Game (vores eget library)

### Files:

Classes.py:

Vores Classes.py er et selvlavet library, hvor vi har forskellige af classes til forskellige a funktioner, som vi kommer til at bruge gennem programmet,

Game.py:

I vores Game.py er selve koden for spillet/programmet,

Menu.py:

Menu.py indholder koden for vores main menu, hvor folk kan få lov til at vælge hvilken bane de vil prøve, eller sandbox hvor de selv kan få lov til at prøve at lave deres egen bane.