Gruppe 33

Muhammed Furkan Ergin s325881 / Pedram Rahdeirjoo s325906

Gjennom hele semesteret så har vi møttes 3-5 ganger I uken hvor vi jobber med oppgaven. Vi har laget et skyte spill som implementerer alle kjernedelene. Vi har laget et skyte spill som beveges med pil tastene

Vi har klart å lage et spill der brukeren kan bevege en avatar i en 2-dimensjonal verden. Avataren er lett gjenkjennelig av spilleren, ved hjelp av et bilde av et romskip. Brukeren kan bevege denne avataren ved input, som tastetrykk av enten pil-taster eller ”WASD”. I tillegg, har spillet automatisk animere fiendtlige objekter. Hvis et fiendtlig objekt "treffer" avataren til spilleren, vil spilleren miste et liv, og dersom spilleren er tom for liv, avsluttes spillet med en melding til brukeren og 2 knapper, ”Restart” og ”Main Menu”.

Et treff kan for eksempel bety at de 2-dimensjonale koordinatene for avataren og fienden er identiske. Spilleren skal ha muligheten til å sette spillet på pause og starte på nytt.

Vi har fått til Filbehandling med lagring av spillets tilstander. Spilleren har mulighet til lagre spillet til fil slik at man fortsetter der man slapp, blant annet lagring av hvor mye liv man har igjen(Health), poengsum(Score), hvilket brett man er på(Wave), og nivå på ulike krefter man har(PowerLevel).

Dersom filen ikke eksisterer eller er korrupt vil en beskjed komme til brukeren om dette.

Pedram: OOP, Furkan: JavaFX

Pedram & Furkan: Begge av oss har kodet og gått gjennom hverandres koder, for å sørge for at alt stemmer med det vi har gjort fra før, og minimerer sjansen for komplikasjoner senere. Vi sørger for at begge av oss går gjennom hele koden flere ganger, så vi begge kjenner til hele spillet vårt.

Furkan har for det meste implementet de Fiendtlige objektene, hvor de skal forekomme i tilfeldig posisjon og bytte mellom å være fiende, hindring eller powerup.

Pedram har implementert avataren og avatarens bevegelse og oppgradering av power-up.

Grupperapport  Gruppen må sammen utarbeide en grupperapport for semesteroppgaven. Denne rapporten skal belyse de delene av oppgaven dere er spesielt fornøyd med. I tillegg, skal dere diskutere elementer som dere mener kunne ha blitt gjennomført bedre og/eller aspekter i besvarelsen dere ikke er helt fornøyd med. Utdyp hva dere har lært i henhold til prosjektarbeid og hva dere vil gjøre annerledes for deres neste store gruppeprosjekt. Til slutt, dokumenter axrbeidet som har blitt uført for hvert medlem, med beskrivelse for medlemmets tekniske bidrag.



Individuell rapport  Den individuelle rapporten skal inneholde følgende elementer:

* 1. Generell refleksjon av din erfaring med semesteroppgaven.
  2. En oppsummering av dine individuelle bidrag til gruppearbeidet.
  3. Evaluering av bidragene gjort av hver av de andre medlemmene i gruppen.
  4. Et utvalg av kildekode med forklaring som belyser dine viktigste tekniske bidrag.
* Evaluering av tekniske bidrag  Evaluering av programkoden følger pensum i Programutvikling, som bygger på emnet Programmering. Det refereres dermed til semesterplanen og materialet fra forelesningene for hvilke tekniske temaer som tas hensyn til i evalueringen. En anbefaling er å bruke dokumentasjonen aktivt til å begrunne ulike valg dere gjør i utarbeidelsen av koden. Javadokumentasjon skal først og fremst beskrive klasser, men vi tillater i dette emnet at dere også diskuterer problemstillinger her.  Når det gjelder karaktersetting vil dette, som alltid, følge de generelle kvalitative beskrivelsene for de ulike karakterene fra universitets- og høgskolerådet:  http://www.uhr.no/utdanning/karakterpanel\_1