

HÁSKÓLI ÍSLANDS

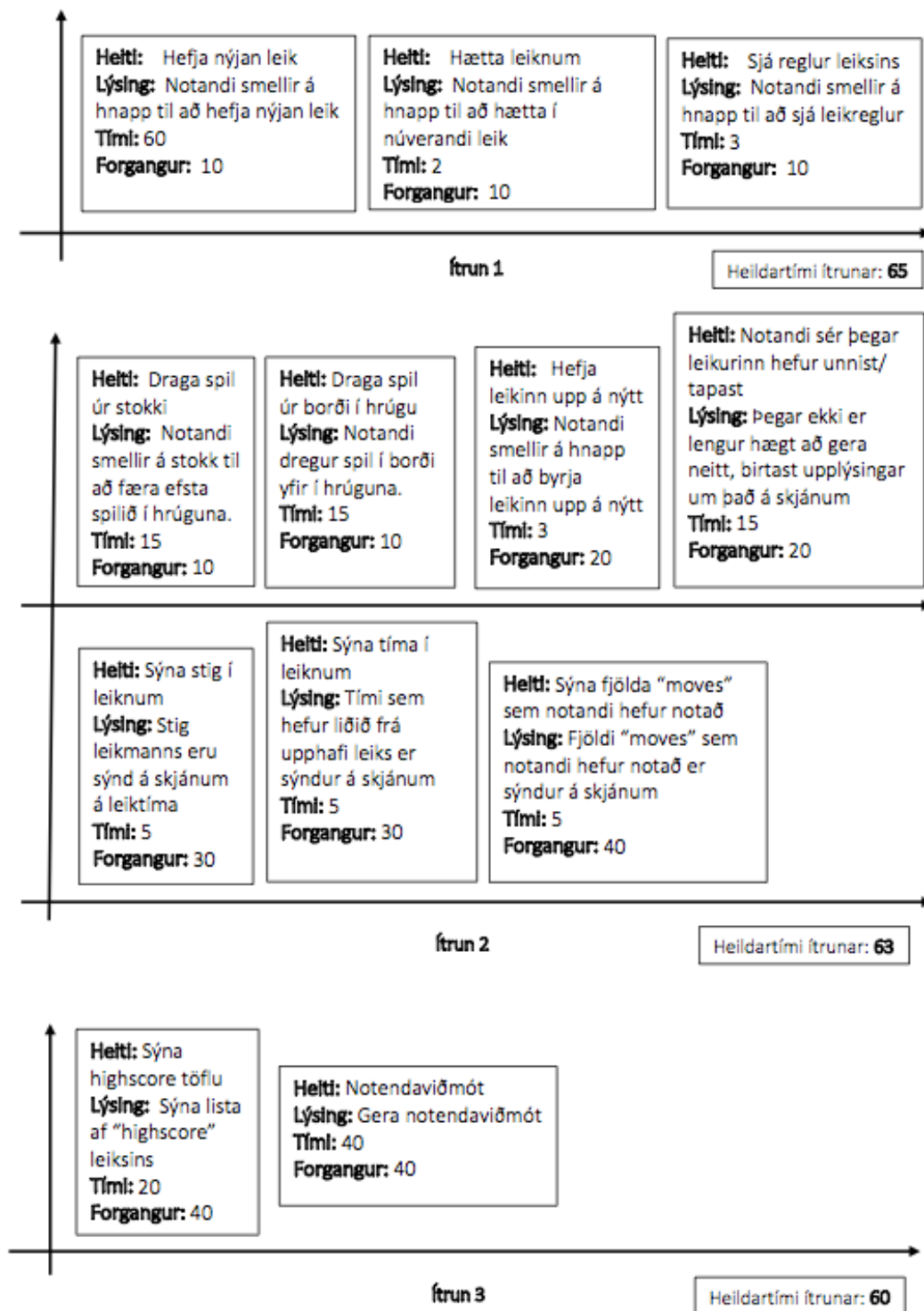
ÞRÓUN HUGBÚNAÐAR
HÓPVERKEFNI 2D
Tri Peaks

Ágúst Ingi Skarphéðinsson
Guðrún Kristín Einarsdóttir
Kári Ragnarsson
Priyaphon Kaengjaroenkasikorn
Valur Sigurbjörn Pálmarsson

4. apríl 2014

1 Áætlun

Hér á mynd 1 má sjá þær notendasögur áætlað var að framkvæma í ítrun 3 ásamt öllum notendasögum verkefnisins.



Mynd 1: Notendasögur fyrir hópverkefni 2

Allir verkþættir ítrunarinnar hafa verið framkvæmdir. Nú er hægt að spila Tri Peaks kapallinn með notendaviðmóti. Hann uppfyllir allar reglur og virkni hans er fjölbreytt. Hægt er að lesa reglur leiksins, hefja nýjan leik og skoða fimm bestu spilara frá upphafi. Viðmót leiksins er grafískt og hægt er að nota músina til að færa spil frá borði og í hrúgu. Spilin hreyfast með 'animation' þegar nýr leikur er hafinn sem er mjög töff! Einnig er búið að bæta við hljóðum í spilunum og lag þegar leikurinn er unninn en einnig kemur grátur þegar spilari tapar. Kapallinn Tri Peaks hefur því staðist allar notendasögur sem í upphafi voru settar og má því segja að virkni kapalsins sé fullnægjandi og gott betur en það eftir bónus-fíðusana.

2 Verkbættir

Hér eru notendasögurnar sundurliðaðar og útbúnir verkþættir sem útfærðir voru í ítrun 3.

Sýna highscore töflu

- Fall sem skrifar á viðmótið fimm hæstu spilara
- Fall sem athugar hvort spilari hafi komist á listann
- Fall sem tekur inn nafn spilara:

Þetta fall fékkst á netinu sökum tímaþröngar á þessum verkþætti. Nánar um fallið má finna hér: <http://www.pygame.org/pcr/inputbox/>

Notendaviðmót

- Búa til glugga
- Setja bakgrunnsmynd
- Myndir fyrir hvert spil
- Texti sem sýnir stig, 'moves' og tíma