

# Slutprojekt i Introduktion till Datalogi

Anders Hagward och Fredrik Hillnertz

## Innehåll

<b>1</b>	<b>Projektplan</b>	<b>3</b>
1.1	Programbeskrivning . . . . .	3
1.2	Användarbeskrivning . . . . .	3
1.3	Användarscenarier . . . . .	3
1.3.1	Scenario I . . . . .	3
1.3.2	Scenario II . . . . .	3
1.4	Testplan . . . . .	3
1.5	Programdesign . . . . .	4
1.6	Tekniska frågor . . . . .	4
1.7	Arbetsplan . . . . .	4

## 1 Projektplan

### 1.1 Programbeskrivning

Programmet skall underhålla och stjäla tid från användaren.

### 1.2 Användarbeskrivning

Användaren förutsätts ha "lagom" datorvana, det vill säga vetskap om hur man startar en dator, kör ett program och interagerar med mus och tangentbord. En ungefärlig åldersskala är 6-60 år.

### 1.3 Användarscenarier

Nedan följer två vanliga scenarier.

#### 1.3.1 Scenario I

1. Användaren startar programmet och möts av en vy innehållandes ett block längst ned som går att styra, en hord av block längst upp som ej går att styra samt en studsande boll.
2. Användaren styr bottenblocket genom att röra på datormusen så att bollen studsar på det.
3. Blocken längst upp försvinner successivt i och med att de får kontakt med bollen.
4. Alla 'toppblock' har slutligen försvunnit och användaren vinner spelet.
5. En meny med valen *Play again* och *Quit* visas och användaren väljer det sistnämnda.

#### 1.3.2 Scenario II

1. Användaren startar programmet och möts av samma vy som i föregående scenario.
2. Användaren styr bottenblocket genom att röra på datormusen men lyckas inte få bollen att studsa på det.
3. Användaren missar bollen tre gånger och förlorar därmed spelet.
4. En meny med valen *Play again* och *Quit* visas. Användaren väljer att avsluta.

### 1.4 Testplan

Vi skall testa ett flygplan.

### **1.5 Programdesign**

Programmet skall vara designat enligt senaste mode.

### **1.6 Tekniska frågor**

Vänligen kontakta Fredrik och klaga.

### **1.7 Arbetsplan**

Arbetet kommer ske enligt en plan.