

# 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 . . . . .	3
1.6	Tekniska frågor . . . . .	4
1.7	Arbetsplan . . . . .	4

## 1 Projektplan

### 1.1 Programbeskrivning

Programmet skall underhålla två användare genom att låta dessa kriga mot varandra med var sin virtuell stridsvagn.

### 1.2 Användarbeskrivning

Vi förutsätter att användarna har "lagom" datorvana, det vill säga att de vet hur man startar en dator, kör ett program och interagerar med mus och tangentbord. En ungefärlig åldersskala är 8-60 år.

### 1.3 Användarscenarier

Spelet kräver två användare, nedan kallade \* och \*\*.

#### 1.3.1 Scenario I

1. \* kör programmet och möts av en meny med valen *New Game* och *Quit*.
2. \* väljer det första alternativet och ett nytt spel startas.
3. En översiktsvy över en tvådimensionell karta presenteras. På kartan är två stridsvagnar och ett antal hinder utplacerade.
4. \* styr den högra stridsvagnen med piltangenterna och avfyrar skott med högra CTRL-knappen. \*\* styr den vänstra med tangenterna W, A, S och D och skjuter med vänstra CTRL-knappen.
5. \* lyckas förstöra \*\*:s stridsvagn tre gånger genom att skjuta på den och vinner spelet.
6. en meny med valen *Play Again* och *Quit* visas.
7. \* väljer det senare alternativet och spelet avslutas.

#### 1.3.2 Scenario II

TODO

### 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 klagga.

## **1.7 Arbetsplan**

Arbetet kommer ske enligt en plan.