|  |
| --- |
| Högskolan Dalarna |
| Projekt – textbaserat spel |
| GIK 299 Objektorienterad Programmering  Alice Forssblad, Martin Lundstedt, Hanna lönn.  2020-11-13 |

|  |
| --- |
|  |

# Innehållsförteckning

# 

# Sammanfattning

# Syfte

# 

# Metod

Vi började med att skapa ett spelkoncept med designen för hela spelet. Här ska namnen på alla klasser, fiender, rum och själva spelets handling finnas, sen finns också alla egenskaper och alla krav som vi behöver ha med i vårat spel. Metoden liknar en Top down metod då vi skapade en helhetsbild av allting och alla arbetsuppgifter som kommer behöva utföras, för att sen fördela dem mellan varandra.

Vi tänkte först bli klar med klasserna för fienderna och spelkaraktären, samt kartan, innan vi började på main gameplay i program, för att då ha lättare att koppla ihop klasser med metoder.

Detta delas i en gemensam github, där vi har olika filer för testning och en officiel spelfil där vi lägger in allt vi är säkra på att vi ska ha med.   
  
När vi skapat klasserna och själva main gameplay var klart så fortsatte vi med kartan vilket vi tyckte var svårt att få bra. Vår metod var att vi alla satt tillsammans i discord och kollade igenom lösningar, vilket till en början gick sådär.

De flesta mötena gick åt att bli klar med kartan, vi fick inte riktigt ihop strukturen på den gentemot kraven att ha 10x10 rum, men vi försökte framförallt hitta en lösning så vi i alla fall har en fungerande karta.

För att få text till alla koordinater man kan gå på skapade vi en if loop, detta skapade väldigt mycket kod, då varje koordinat som man kan gå på ska ha en unik text till sig.   
Detta ska vi försöka lösa med listor och for loopar.

Eftersom kartan tog lång tid för oss att få ihop så var det väldigt svårt för oss att få ihop resten av spelet då kartan behövs för nycklar, fiender och själva spelandet.   
  
Vi träffade Thomas för handledning den 5 januari, för att visa det vi tyckte var problematiskt såsom att koppla ihop nycklar och få Random på dom tillsammans med fiender, att få en karta som fungerar ihop med kraven och lite övrigt vi fastnat på.

**Tidsplanering**

Vi började inte med att planera så mycket framåt eftersom vi inte riktigt visste om det skulle bli svårt att bli klar med en sak och om vi stöter på problem är det skönt att inte tänka att vi inte hunnit klart i tid, så vi fördelade själva planeringen med det vi ville ha klart innan nyår - sen det vi skulle göra efter nyår, som grov tidsplanering.

Det som vi estimerade kommer ta längst tid är kartan och att skriva kommandon och utförande i gameplay för varje rum, då det är 100 rum som ska genereras.

Förutom det kommer det ta tid att skriva in alla olika fiender (vi tänkte ha 30 stycken totalt) och alla olika kommandos som spelaren ska kunna skriva in.

Att få ihop allt till ett fungerande spel utan buggar behöver vi också tid för, då det ofta dyker upp fler buggar än man tror i spel.

Resultat

# Diskussion

# Kommentarer