

# Hópverkefni 2a

---

*Ítrun #1*

*Þróun Hugbúnaðar, vor 2014*

*Hópur 15*

Elsa Mjöll Bergsteins, [emb12@hi.is](mailto:emb12@hi.is)

Helgi Rúnar Gunnarsson, [hrg36@hi.is](mailto:hrg36@hi.is)

Rakel Björt, [rbj5@hi.is](mailto:rbj5@hi.is)

Rannveig Hafsteinsdóttir, [rah37@hi.is](mailto:rah37@hi.is)

Snorri Gíslason, [sng5@hi.is](mailto:sng5@hi.is)

## Ítrun#1:

Þessi vika gekk sæmilega og náðum við að klára nokkrar notendasögurnar. Við náðum að forrita hjálpar-takka, exit-takka og að byrja á nýr leikur-takkanum. Við kláruðum þar að auki notendasögu sem við ætluðum okkur að gera í ítrun 3 þar sem við settum grafískan bakgrunn aftan á spilin. Við forrituðum þessa notendasögu núna því það var hentugara að vinna með spilin tilbúin frekar en ekki svo við þyftum ekki að bakka seinna meir og breyta þeim. Það gekk hinsvegar erfiðlega hjá okkur að forrita hvernig við myndum draga spilin um skjáinn og því er burndown grafið okkar eins og það er. Á því má sem sagt sjá að við erum aðeins á eftir áætlun. Við reyndum þó að vinna okkur aðeins í hagin röðuðum við því spilunum upp í pýramída eins og sjá má þegar forritið er keyrt. Hér eru þær notendasögur sem við ætluðum að forrita fyrir þessa ítrun ásamt verkþáttum þeirra:

- Notandi getur dregið spil út um allan skjá.

Notandinn getur þá notað músina til að draga spilin um skjáinn.

### **Áætlaður tími: 1/4 dagur**

- Notandi getur dregið spil ofan á hvort annað.

Notandinn getur dregið spilin ofan á hvort annað, sleppt þeim og þau haldast þar sem að notandinn sleppti þeim.

### **Áætlaður tími: 1/2 dagur**

- Notandi getur byrjað kapal.

Kapallinn opnast um leið og forritið er keyrt. Hann er þá tilbúinn til spilunar, rétt uppsettur.

### **Áætlaður tími: 1/2 dagur**

- Notandi getur ýtt á "Exit" takka.

Takki sem að hættir keyrslu forritsins og lokar glugganum um leið og ýtt er á hann.

### **Áætlaður tími: 1/4 dagur - Búið!**

- Notandi getur ýtt á hjálp takka.

Takki sem að inniheldur þær upplýsingar sem notandi mun þurfa að kunna til að geta spilað kapalinn.

### **Áætlaður tími: 1/4 dagur - Búið!**

- Notandinn getur byrjað á nýjum kapal(fengið ný spil).

Takki sem að byrjar kapalinn upp á nýtt. Notandinn fær þá ný spil.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Notandi getur séð grafískar myndir á spilum.

Áætlaður tími: ½ dagur - **Búið!**

## Hver gerir hvað?:

**Elsa Mjöll Bergsteinsdóttir** - Setja upp GUI og forrita spil svo hægt sé að draga þau. Setti einnig grafískan bakgrunn á spilin.

**Helgi Rúnar Gunnarsson** - Setja gildi fyrir hverja mynd af spili

**Rakel Björt Jónsdóttir** - Setja upp GUI og setja upp spilin. Setti einnig grafískan bakgrunn á spilin.

**Rannveig Hafsteinsdóttir** - Búa til stokk, gera hjálp og exit takka.

**Snorri Gíslason** - Setja gildi fyrir hverja mynd af spili.

## Kröfulýsingu í formi notendasagna:

- Notandi getur ýtt á "Hjálp" takka

- Notandi getur ýtt á "Exit" takka.

- Notandi getur ýtt á "Stigamet" takka.

- Notandinn getur byrjað á nýjum kapal (fengið ný spil takki).

- Notandi getur dregið spil út um allan skjá

- Notandi getur byrjað kapal.

- Notandi getur dregið spil ofan á hvort annað

- Ef notandi dregur spil ofan á annað spil þar sem summa þeirra er **ekki** 13, fer spilið sem notandi dró sjálfkrafa til baka á sama stað og hann tók það.

- Spilin (parið) geta farið sjálfkrafa í ruslabunkann þegar notandi hefur dregið rétt spil ofan á annað þar sem summa þeirra er 13.

- Notandi getur parað saman tvö spil í stokknum (efst í vinstra horninu) ef summa þeirra er 13.

- Notandi getur flett í gegnum stokkinn (efst í vinstra horninu).

- Notandi getur séð hversu lengi hann er að leysa kapalinn.

- Notandi getur séð stigafjölda sinn.

- Notandi getur séð stigamet allra.
- Notandi getur skráð inn nafnið sitt ef hann bætir stigametið.
- Notandi sér vinningsglugga ef hann nær að leysa kapalinn.
- Notandi getur ýtt á kónginn og sjálfkrafa fer það spil í ruslbunkann.
- Notandi getur flett þrisvar í gegnum stokkinn.
- Notandi getur séð grafískan bakgrunn.
- Notandi getur séð grafískar myndir á spilum.
- Notandi getur kveikt á innbyggðri tónlist í kaplinum.
- Notandi getur deilt stigametinu sínu á samskiptamiðlinum facebook.
- Notandi getur ýtt á "pásu" takann og þá stöðvast klukkan og kapallinn.
- Notandi fær bónusstig ef hann klárar kapalinn undir ákveðnum tíma.

## Uppfærð verkáætlun:

Hér forgangsroðum við notendasögunum eftir mikilvægi, frá 10-50 gefið í heilum.

10 - Notandi getur dregið spil út um allan skjá.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

10 - Notandi getur dregið spil ofan á hvort annað.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

10 - Notandi getur byrjað kapal.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

10 - Notandi getur flett í gegnum stokkinn (efst í vinstra horninu).

Áætlaður tími: 1/2 dagur

10 - Ef notandi dregur spil ofan á annað spil þar sem summa þeirra er ekki 13, fer spilið sem notandi dró sjálfkrafa til baka á sama stað og hann tók það.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

10 - Notandi getur parað saman tvö spil í stokknum (efst í vinstra horninu) ef summa þeirra er

13.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

10 - Spilin (parið) geta farið sjálfkrafa í ruslabunkann þegar notandi hefur dregið rétt spil ofan á hvort annað þar sem summa þeirra er 13.

Áætlaður tími: 1 dagur

20 - Notandi getur séð hversu lengi hann er að leysa kapalinn.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

20 - Notandi getur séð stigafjölda sinn.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

20 - Notandi getur séð stigamet allra.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

20 - Notandi getur ýtt á "Exit" takka. **Búið!**

Áætlaður tími: 1/4 dagur

20 - Notandi getur ýtt á hjálp takka. **Búið!**

Áætlaður tími: 1/4 dagur

20 - Notandi getur skráð inn nafnið sitt ef hann bætir stigametið.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

20 - Notandi getur ýtt á “Stigamet” takka.

Áætlaður tími: ½ dagur

30 - Notandi getur flett þrisvar í gegnum stokkinn.

Áætlaður tími: 1 dagur

30 - Notandi getur ýtt á kónginn og sjálfkrafa fer það spil í ruslbunkann.

Áætlaður tími: ½ dagur

40 - Notandinn getur byrjað á nýjum kapal(fengið ný spil).

Áætlaður tími: ½ dagur

40 - Notandi sér vinningsglugga ef hann nær að leysa kapalinn.

Áætlaður tími: 1 dagur

50 - Notandi getur séð grafískan bakgrunn.

Áætlaður tími: ½ dagur

50 - Notandi getur séð grafískar myndir á spilum. **Búið!**

Áætlaður tími: ½ dagur

50 - Notandi getur kveikt á innbyggðri tónlist í kaplinum.

Áætlaður tími: 1 dagur

50 - Notandi getur deilt stigametinu sínu á samskiptamiðlinum facebook.

Áætlaður tími: 2 dagur

50 - Notandi getur ýtt á “pásu” takann og þá stöðvast klukkan og kapallinn.

Áætlaður tími: 1 dagur

50 - Notandi fær bónusstig ef hann klárar kapalinn undir ákveðnum tíma.

Áætlaður tími: ½ dagur

# Ítranir-skipulag:

## **1. ítrun**

- Notandi getur dregið spil út um allan skjá.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

- Notandi getur dregið spil ofan á hvort annað.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi getur byrjað kapal.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi getur ýtt á "Exit" takka.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

- Notandi getur ýtt á hjálp takka.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

- Notandinn getur byrjað á nýjum kapal(fengið ný spil).

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi getur séð grafískar myndir á spilum.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

## **2. ítrun**

- Notandi getur flett þrisvar í gegnum stokkinn.

Áætlaður tími: 1 dagur

- Notandi getur flett í gegnum stokkinn (efst í vinstra horninu).

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi getur ýtt á kónginn og sjálfkrafa fer það spil í ruslbunkann.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi sér vinningsglugga ef hann nær að leysa kapalinn.

Áætlaður tími: 1dagur

- Notandi getur skráð inn nafnið sitt ef hann bætir stigametið.

Áætlaður tími: 1/4 dagur

- Notandi getur ýtt á "Stigamet" takka.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Ef notandi dregur spil ofan á annað spil þar sem summa þeirra er **ekki** 13, fer spilið sem notandi dró sjálfkrafa til baka á sama stað og hann tók það.

Áætlaður tími: 1/2 dagur

- Notandi getur parað saman tvö spil í stokknum (efst í vinstra horninu) ef summa þeirra er 13.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Spilin (parið) geta farið sjálfkrafa í ruslabunkann þegar notandi hefur dregið rétt spil ofan á hvort annað þar sem summa þeirra er 13.

Áætlaður tími: 1 dagur

### 3. ítrun

- Notandi getur séð hversu lengi hann er að leysa kapalinn.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Notandi getur séð grafískan bakgrunn.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Notandi getur kveikt á innbyggðri tónlist í kaplinum.

Áætlaður tími: 1 dagur

- Notandi getur deilt stigametinu sínu á samskiptamiðlinum facebook.

Áætlaður tími: 2 dagur

- Notandi getur séð stigamet allra.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Notandi getur ýtt á “pásu” takann og þá stöðvast klukkan og kapallinn.

Áætlaður tími: 1 dagur

- Notandi getur séð stigafjölda sinn.

Áætlaður tími: ½ dagur

- Notandi fær bónusstig ef hann klárar kapalinn undir ákveðnum tíma.

Áætlaður tími: ½ dagur