



Ansökan om Självständigt arbete, 1DV42E
Praktisk uppgift, Datavetenskap

Studentinformation

Namn: Janina Bergström	Användarnamn: jb222qp
Personnummer: 1993-10-18-4388	Program och inriktning: Webbprogrammerare Distans

Namn:	Användarnamn:
Personnummer:	Program och inriktning:

Namn:	Användarnamn:
Personnummer:	Program och inriktning:

Information om arbetet

Arbetsnamn: Patiens duel
Eventuell uppdragsgivare (namn och ort): -
Övriga upplysningar: Enskilt projekt av egen idé



Vision

Bakgrund och problembeskrivning

Idén kommer från ett spel som fanns fram tills något år sedan genom programmet MSN Messenger. Jag och mina vänner älskade att spela detta spel, men sedan jag övergav Windows har jag inte haft möjlighet att spela det längre. Efter det har även programmet MSN Messenger lagts ned, och spelet går inte att få tillgång till.

Spelet är en version av det klassiska solitaire/patiens-spelet ofta kallat harpan på svenska. Två spelare med varsin kortlek spelar mot varandra, och kan hela tiden se sin egen och den andra spelarens spelplan och kort.

Spelplanen

Spelplanen innehåller endast fyra fält där spelaren kan hantera sina kort, olikt originalspelet som har fler, och här kan också valfritt kort läggas när platsen är tom. Inledningsvis läggs ett kort på varje fält. Spelaren kan även lägga kort på dessa kort, i talföljd (kung till ess) och varannan färg likt originalspelet.

Korten som spelaren 'spelar upp' (först ess sen i talföljd uppåt sorterat på symbol) delas mellan de båda spelarna och bildar till slut åtta kort-högar (två för varje symbol) innehållandes de två kortlekarna. Varje spelare har även en hög som inleds med 13 kort, där endast det översta kortet kan röras, och spelas ut på spelplanen. Resterande kort i spelarens kortlek samlas i en hög som spelaren kan plocka ur. Detta sker genom att spelaren klickar på högen och tre kort dras åt gången. Endast ett kort kan flyttas åt gången, och detta är alltid det som är överst i högen med vända kort.

Poäng

Varje kort som 'spelas upp' (först ess sen i talföljd och sorterat på symbol) i de gemensamma högarna får spelaren poäng för. Att spela ut ett kort från högen med 13 kort ger spelaren även poäng.

Vinnare

Målet med spelet är att antingen spela ut alla kort ur den enskilda högen med 13 kort, för då tar spelet slut och den aktuella spelaren vinner. Om ingen av spelarna har möjlighet att spela ut hela denna hög och inte kan göra fler drag, kan båda spelarna komma överens om att spelet är över. Den som då vinner är den som samlat in flest poäng under spelets gång.

Användar- och målgrupper

- Spelare av originalspelet
 - Kräver likhet till originalet, med både regler och gränssnitt
 - Kräver instruktioner om vad som skiljer sig till originalet
- Spelare som ej testat originalspelet men är bekanta med spelet Harpan
 - Kräver instruktioner på vad som är likt och skiljer sig från spelet Harpan
- Spelare som ej spelat varken originalspelet eller Harpan
 - Kräver tydliga instruktioner



- Kräver ett simpelt gränssnitt och inte för många överflödiga funktioner

Marknad (liknande system)

Det föregående spelet med namnet Patiensduell i programmet MSN Messenger.

- Samma spel
- Finns inte längre

Pyramid Solitaire Duel (http://www.spela.se/spel_/pyramid-solitaire-duel)

- Liknande koncept, med två personer-kortspel
- Ett annat solitaire-spel än detta
- Flash-spel
- Inte lika mycket action då man inte kan se sin motståndares spelplan eller hur det går för den

Förarbete

Spelande av likande spel och forskning om metoder för att koppla ihop spelare för att kunna spela tillsammans.

Baskrav/Egenskaper/Features

BK.1 En spelare ska kunna spela själv

BK.2 Två spelare ska kunna spela mot varandra på varsin dator

BK.3 Spelaren kan se sin egen spelplan, de gemensamma högarna, samt sin motståndares spelplan under hela spelet.

BK.4 Spelaren vinner när denne antingen spelat ut hela sin hög med 13 kort, eller när spelet avslutats och spelaren har flest poäng.

Teknik

HTML, CSS, Javascript,

jQuery, jQuery UI, jQuery UI Plugin alsoDrag, Socket.IO, Bootstrap

Utvecklingsprocess och dokumentation

Iterationsplan	Skall skrivas varje vecka
Dagbok	Skall skrivas minst en gång per vecka
Testspecifikation	Skall uppdateras varje vecka
Testrapport	Skall uppdateras varje gång test genomförs
Kravspecifikation	Skall uppdateras varje vecka
Installationsanvisning	Skrivs i slutet av projektet
Arkitektursanvisning	Skrivs i slutet av projektet