

Projekt - Seminar

tirsdag den 13. november 2018

15.17

EGEN GRUPPE:

Hvordan synes i det hjælper vores problemformulering? Synes i at i er blevet klogere efter vi har snakket om alt det vi har snakket om?

- Hvorfor har i afgrænset det til software men i kom godt ind på det.
- Hvordan skal man gøre det underholdende, men det har i også klaret godt.
- Skide godt powerpoint med gode pointer, men det eneste er estimeringen, hvilket i kunne have kaldt evaluering i stedet for. Det virker mærkeligt.
- Udfordringer -
- I fik argumenteret godt.
- Hvad kunne gøre spillet mere underholdende - En introduktion af spillet inden selve spillet startede. - Navigationsspil i tekst form er ret svært, men det bliver nemmere når man har et billede, hvor man ligesom kan få en idé om hvor man er henne. - Det er også en form for opdagelsesspil hvor man ligesom skal rundt i de forskellige lokaler og finde ting. Beskrivelserne af rummene gik også hurtigt.
- Historien der ligger i kommer den til at fjerne fokus fra rummet, så man altså ikke får lært de forskellige rum at kende. - glemmer man rummene pga. selve historien man har lavet. - Npc skal implementeres på en måde så det har en relation til lokalet, som npcen befinder sig i.
- Eller man kunne gøre sådan så der kommer en person løbende forbi og ligesom spørger personen om "directions" så man ligesom quizzes gennem spillet og ikke glemmer alt. - Så man ikke kommer for langt væk fra problemformuleringen.
- Halloween gør helt klart noget ved det hele - sådan det sjove ved spillet.
- Hvordan er det med rummene når i skal gå flere retninger.
- Hvorfor har i ikke valgt at gemme up og down til anden iteration - Man bliver lidt mere forvirret (tænker en elev) - Helt klart en feature. - Vi vidste, at vi gerne ville have det med i 2. iteration så da vi havde tid valgte vi at implementere det med det samme.
- Kunst på væggene - apples udvikle ved pc'erne det kunne måske tænkes i. Noget funktionalitet. Navigere ud fra det og få noget ud af det. - Det var svært at få med ved det tekstbaserede.

Jeppe -

Brugeroplevelsen er en fin idé. Det er godt at i snakker om hvad brugeren vil komme til at opleve ved spillet fremfor i kun tænker på ier selv.

Gruppe 10 - World of munchkin:

Idé:

- Her bliver der snakket om hvordan de er kommet frem til deres problem.

Problemformulering:

Underspørgsmål:

Metode:

Tidsplan:

Krav:

Kørende kode:

Det mangler at teste om spillet er for svært eller for let, men ellers har de nogenlunde det meste med.

Når i nu gennemgår koden her og en af de ting i skulle have til at passe var at jer spil skulle passe med jeres krav og design samt problemformulering.

Hvor skal tidsplanen placeres?

- Samlet tidsplan, som ikke er delt op og vises et sted i dokumentet.
- Én tidsplan for først iteration, men ikke en til anden endnu.

Har i et godt forslag til hvordan man kan skabe fælleskabet i spillet?

- Ideen var at man kunne samles om det i stuen, men så bare caste det i stuen.
- Måske skulle i lave noget som ligesom tvinger folk til at lave det fælles.
- To spiller, som skal igennem spillet og vinde over monstrene i spillet. / hvem kan klare spillet først, men det skal jo være en samarbejdsting.

Problemformuleringen:

- Hvordan finder I ud af om i har fået besvaret jeres problemformulering?
 - o To spørgeskemaer - det første, hvor man tester det osv og så bagefter hvor man hører dem om de egentlig har fået noget ud af det.

Til at starte med var der det med at vi skulle lave om på World of Zuul kom vi ud med en masse ideer og da vi valgte det spil vi gjorde var der ingen som havde dokumentation, så vi skulle arbejde bagud for ligesom at finde dokumentationerne fra hvorfor vi gjorde som vi gjorde. Vi skriver også ind hvorfor vi bruger de koder vi gør så vi ligesom kan se tilbage til hvorfor vi har brugt de ting vi bruger og hvorfor vi har brugt lige dem.

Fortryder i at i allerede har taget et spil som eksistere, så i er lidt begrænsede?

- Vi har taget det, som passer os bedst fra spillet og man kunne heller ikke tage alt med.

Hvad med XP på monstrene?

Gruppe 11 - Trapped:

Ideer til hvordan den egentlig forbedrer folks skrive kompetencer m.m.?

Tage en test inden spillet og efter spillet.

Er der nogle begrænsninger?

- Det ødelagde spillet at vi ændrede på spillet.

Fælles:

Det er vigtigt for alles vedkommende at vi vedtager vores problemformulering. Hvis man ikke får det svar man ønskede skal man skrive det og eventuelt hvorfor man ikke er kommet frem til det man gerne ville komme frem til.

Kan man understøtte hovedspørgsmålet med det man har lavet?