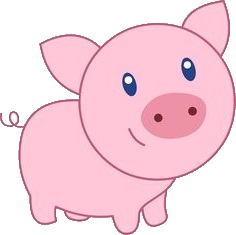
Drög að verkáætlun

Grísirnir „Þrír“

Tölvuleikur ætlaður fyrir 12+  
Varað er við grófu ofbeldi í síðasta borði.



# Yfirlit

Leikurinn er: Grísirnir „þrír“. Þar sem litli grísinn þarf að forða sér frá stóra ljóta úlfinum. Grísinn fer í gegnum nokkur borð og þarf að komast framhjá ýmsum hindrunum til að komast burt frá úlfinum.

Þessi útgáfa af verkefnaáætluninni miðast við annað hlið verkefnis í fyrsta fasa. Áætlað er að öðru hliði verkefnisins ljúki 23.03.2018

# Leikurinn

*Í leiknum er leikmaður litli grísinn og markmið leiksins er að komast út á enda áður en úlfurinn nær leikmanninum. Leikmaðurinn hefur 3 líf til að komast á leiðarenda en möguleiki er á að verða sér útum auka líf á leiðinni.*

*Hugmyndir að borðum. Útlit borða verða í samræmi við sögu. Þ.e. Stráhús útlit í borði 1, Timburhúsa útlit í borði 2, múrsteinshús útlit í borði 3 en drungalegt útlit verður í lokaborði.*

*Borð 1: (Strá hús) Hindranir verða í veginum á grísnum til að komast á milli hurða. Einhverjar hindranir eru aðeins “veggir” en aðrar gætu haft áhrif á líf litla grísins.*

*Borð 2: (Timbur hús). Völundarhús. Leikmaður þarf að ná lyklinum til að komast í gegnum næstu hurð og má ekki láta úlfinn ná sér.*

*Borð 3: (Múrsteinn). Hann þarf að ná byssunni og komast framhjá öllum “litlu” úlfunum*

*Borð 4: Nú er úlfurinn farinn að nálgast !! Til að vinna leikinn þarf grísinn að nota byssuna úr fyrra borði til að drepa úlfinn.*

Athugið að borð verða mögulega endurskoðuð seinna í ferlinu. Óvíst er hversu klárir leikjahönnuðir eru.

# Verklýsing

*Setja þarf upp:*

* *Leikmann, útlit hans og hreyfingar.*
* *Bakgrunn fyrir borð*
* *Skipta leik upp í borð*
* *Setja upp umhverfi í borðum, t.d. veggi ofl.*
* *Setja upp aukahluti í borðum.*

*Setja inn texta í lok borða og byrjun borða. “Level 1”, “Level 1 completed”.*

Nánari verklýsing er væntanleg í næsta spretti þegar leikjahönnuðir hafa kynnt sér betur umfang forritunarvinnunnar í sambandi við leikinn.

# Niðurröðun verkþátta ábyrgðaraðila

## Sprettur 1

* Koma með hugmynd að sögu - **Lovísa**
* Ákveða fjölda borða - **Lovísa**
* Ákveða þemu borða - **Lovísa**
* Ákveða sögu í borðum - **Ólöf**
* Ákveða aukahluti í borðum - **Ólöf**

## Sprettur 2

* Setja upp leikmann - **Ólöf**
  + Búa til leikmann
  + Setja upp útlit leikmanns
  + Ákveða form leikmanns
* Setja upp bakgrunn fyrir borð - **Lovísa**
  + Velja bakgrunn
  + Setja upp leið fyrir kall
* Hreyfingar leikmanns - **Ólöf**
  + Tengja hreyfingar við lyklaborð
  + Hafa hreyfingarnar þannig að leikmaður hreyfist þegar tökkum á lyklaborði er haldið inni

## Sprettur 3

* Setja upp borð - **Lovísa**
  + Búa til kóða til að fara á milli borða.
  + Ákveða hvernig borðum lýkur
* Setja upp umhverfi í borðum - **Lovísa**
  + Setja upp bakgrunna
  + Setja upp veggi
* Búa til aukahluti - **Ólöf**
  + Ákveða útlit aukahluta
  + Setja inn staðsetningu þeirra
  + Mögulega hreyfingar á aukahlutum.

## Sprettur 4

* Setja inn texta – **Ólöf og Lovísa**
  + Setja inn texta “Velkomin í borð 1”, “Þú hefur klárað borð 1”.
  + Mögulega setja inn einhverjar leiðbeiningar
* Fínpússun – **Ólöf og Lovísa**
  + Mögulega meiri graffík

# Notendasögur

*Hér fyrir neðan má sjá gróft yfirlit yfir notendasögur innan spretta. Í verkefninu eru 4 sprettir. Forgangsröðun og tímaáætlun (kostnaðaráætlun) má sjá í töflu.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Sprettur 1 | Koma með hugmynd að sögu  (10) 1 d | Fjöldi borða og lýsing á þeim  (10) 1 d |  |
| Sprettur 2 | Setja upp leikmann  (20) 5 d | Setja upp bakgrunn fyrir borð  (20) 5 d | Hreyfingar leikmanns  (20) 3 d |
| Sprettur 3 | Setja upp borð  (30) 4 d | Setja upp umhverfi  (30) 4 d | Setja upp aukahluti  (30) 4 d |
| Sprettur 4 | Setja inn texta í lok borða og byrjun borða.  (40) 1 d | Fínpússun  (40) 5 d |  |

# Tasks fyrir spretti

## Tasks fyrir sprett 1

* Koma með hugmynd að sögu
* Ákveða fjölda borða
* Ákveða þemu borða
* Ákveða sögu í borðum
* Ákveða aukahluti í borðum

## Tasks fyrir sprett 2

* Setja upp leikmann
  + Búa til leikmann
  + Setja upp útlit leikmanns
  + Ákveða form leikmanns
* Setja upp bakgrunn fyrir borð
  + Velja bakgrunn
  + Setja upp leið fyrir kall
* Hreyfingar leikmanns
  + Tengja hreyfingar við lyklaborð
  + Hafa hreyfingarnar þannig að leikmaður hreyfist þegar tökkum á lyklaborði er haldið inni

## Tasks fyrir sprett 3

* Setja upp borð
  + Búa til kóða til að fara á milli borða.
  + Ákveða hvernig borðum lýkur
* Setja upp umhverfi í borðum
  + Setja upp bakgrunna
  + Setja upp veggi
* Búa til aukahluti
  + Ákveða útlit aukahluta
  + Setja inn staðsetningu þeirra
  + Mögulega hreyfingar á aukahlutum.

## Tasks fyrir sprett 4

* Setja inn texta
  + Setja inn texta “Velkomin í borð 1”, “Þú hefur klárað borð 1”.
  + Mögulega setja inn einhverjar leiðbeiningar
* Fínpússun
  + Mögulega meiri graffík

# UML fyrir sprett 2

# https://scontent-arn2-1.xx.fbcdn.net/v/t34.0-12/28511797_10155227042056752_1597586806_n.png?oh=543c99394a23dd16dae0d2f2c7999da8&oe=5A9A1C1D

# Burndown rate