

DDU SO6

PEPE-runner



Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse	1
Kravspecifikation	2
Primær krav	2
Extra krav	2
Skitser af skærm billeder	3
Skitse af hovedmenuen	3
Skitse spille menuen	4
Skitse af levels menu	5
Skitse af indstillinger menu	6
Skitse af spillet	7
Klassediagram	8
Planlagte klassediagram	8
Klassediagram for spillet	9
Tasks	10
Iterations liste	11
Burndown chart	13
Forventede burndown chart	13
Burndown chart for projektet	14
Iterations logbog	15
Iteration 1	15
Iteration 2	15
Iteration 3	15
Iteration 4	15
Iteration 5	15
Brugertest	16
Tasks	16
Spørgsmål	16
Testen	16
Konklusion	18

Kravspecifikation

I kravspecifikationen er de krav som spillet skal kunne og hvad der er vigtigt at have med for at have den første stabile version. Ekstra krav er krav som der kan tilføjes hvis der er ekstra tid eller at det kunne være et bedre spil med de krav.

Primær krav

1. En Figur man kan styre til at undgå forhindringer
2. En tilfældigt genereret bane, som kan fortsætte for evigt.
3. Et point system
4. Pause spillet
5. En hovedmenu (titel menu)

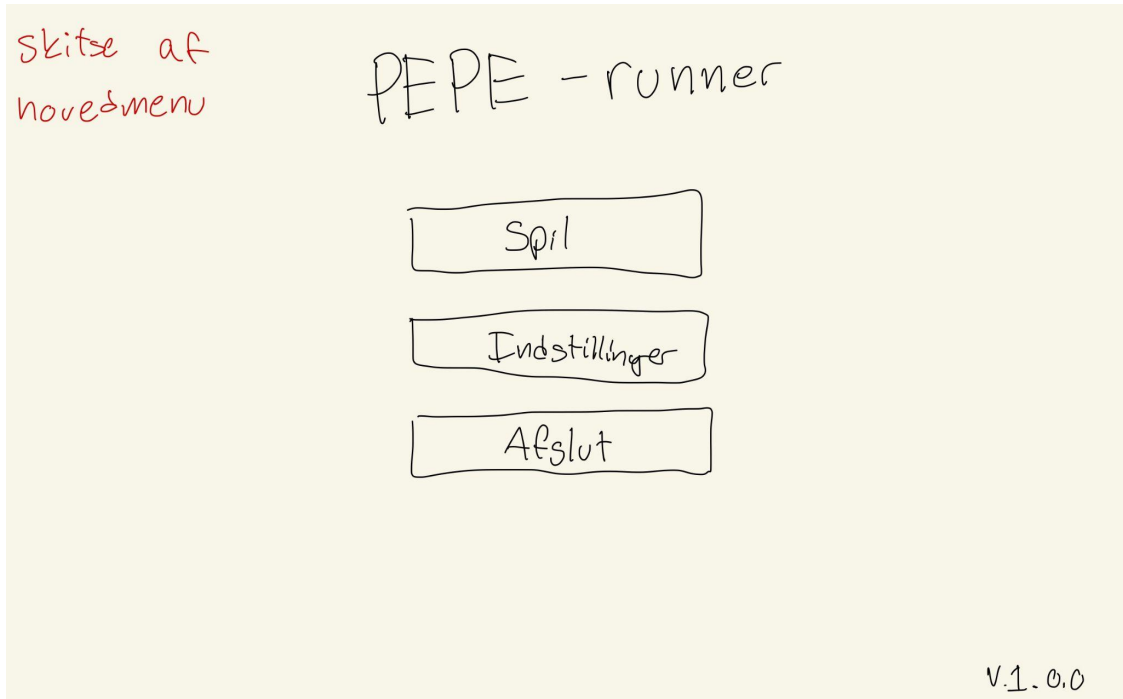
Extra krav

i tilfælde af de originale krav opfyldes før deadline

1. Forskellige baner
2. Musik og lydeffekter
3. Figur er animeret

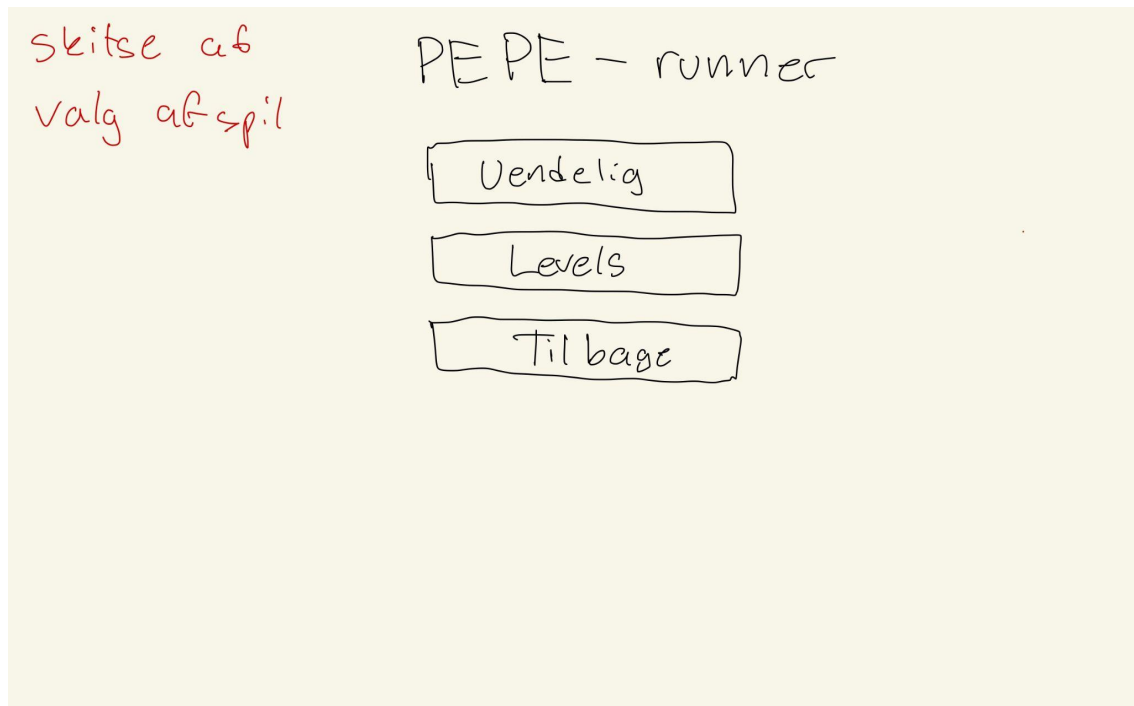
Skitser af skærm billeder

Skitse af hovedmenuen



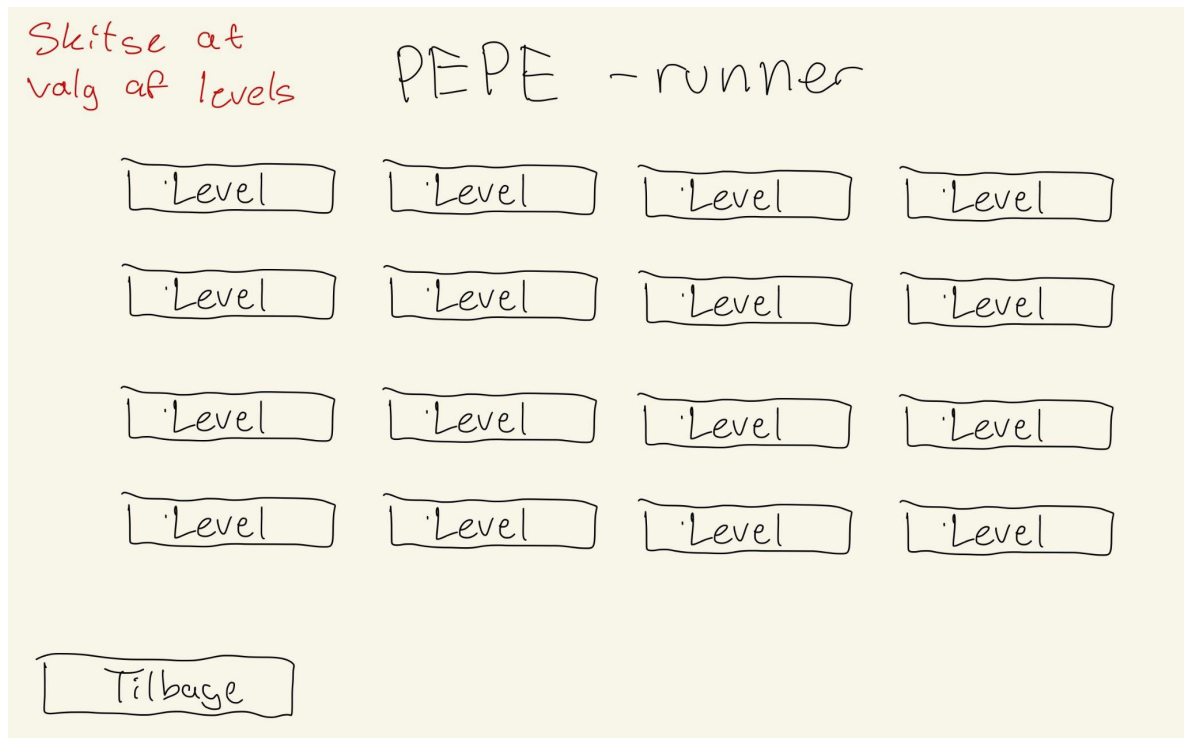
Dette er det første brugeren ser når de starter spillet. Dette er hovedmenuen.

Skitse spille menuen



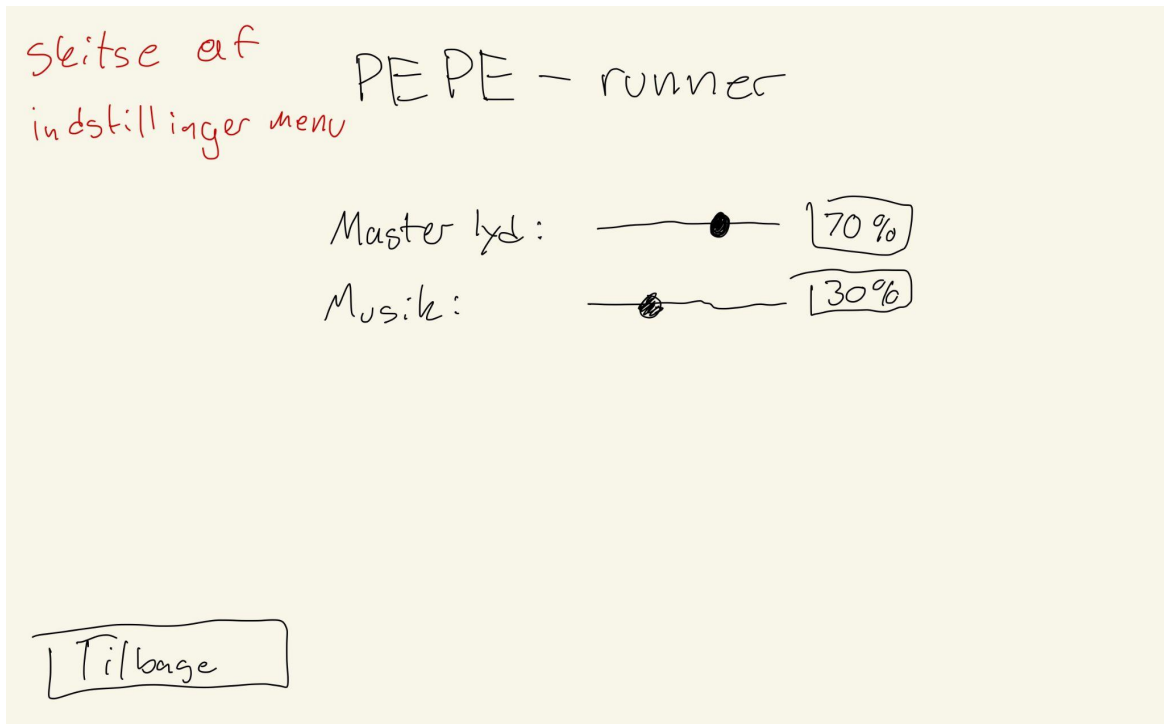
Denne side kommer brugeren til når man har klikket på "spil" knappen fra hovedmenuen. På denne menu kan bruger vælge om bruger vil spille en bane som er uendelig eller spille "level" som er forskellige i længde og sværhedsgrad.

Skitse af levels menu



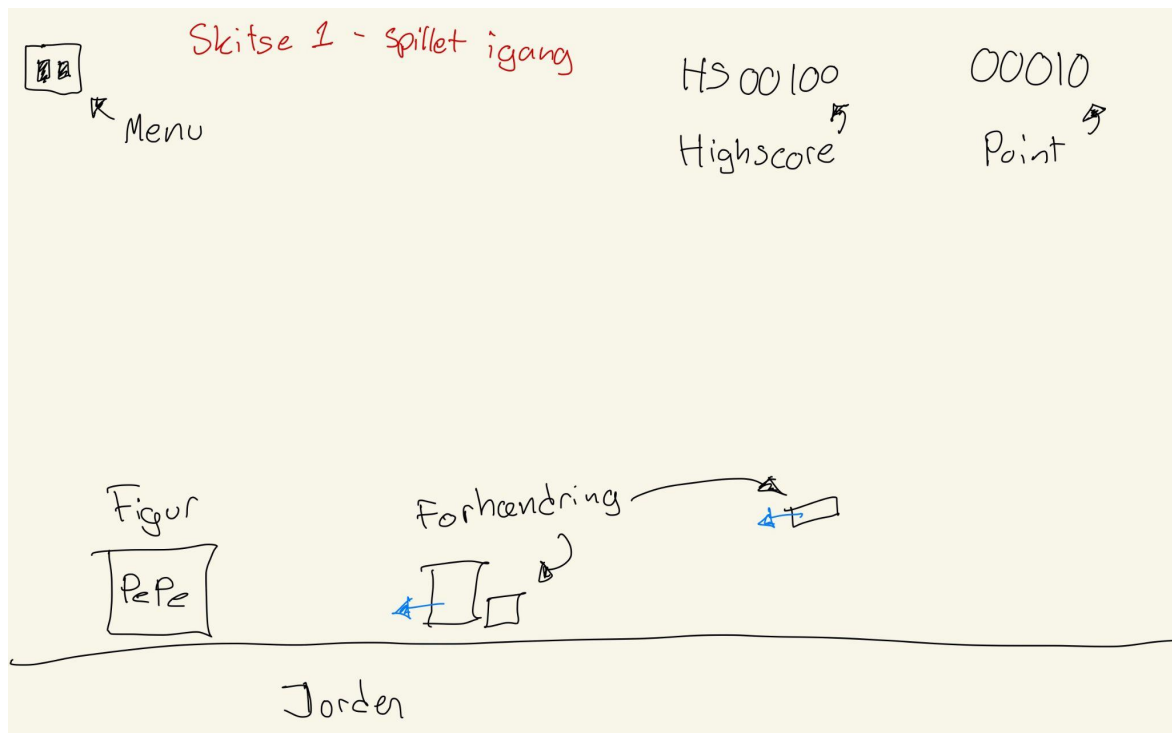
Denne side er når man har trykket på "Levels" knappen fra "spil" menuen.

Skitse af indstillinger menu



Dette er indstillinger menuen, hvor brugeren kan styre hvordan lydstyrken skal være.

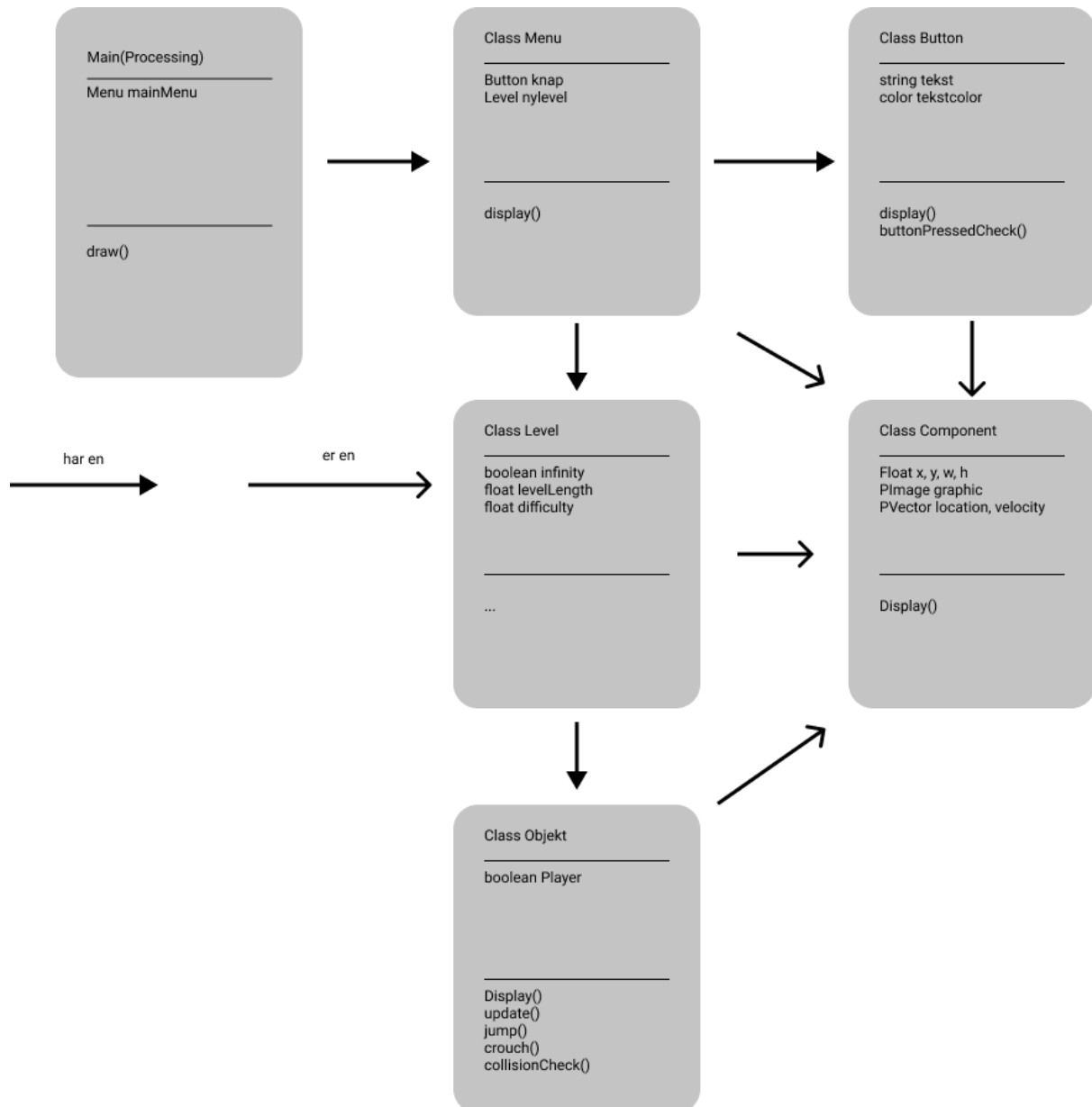
Skitse af spillet



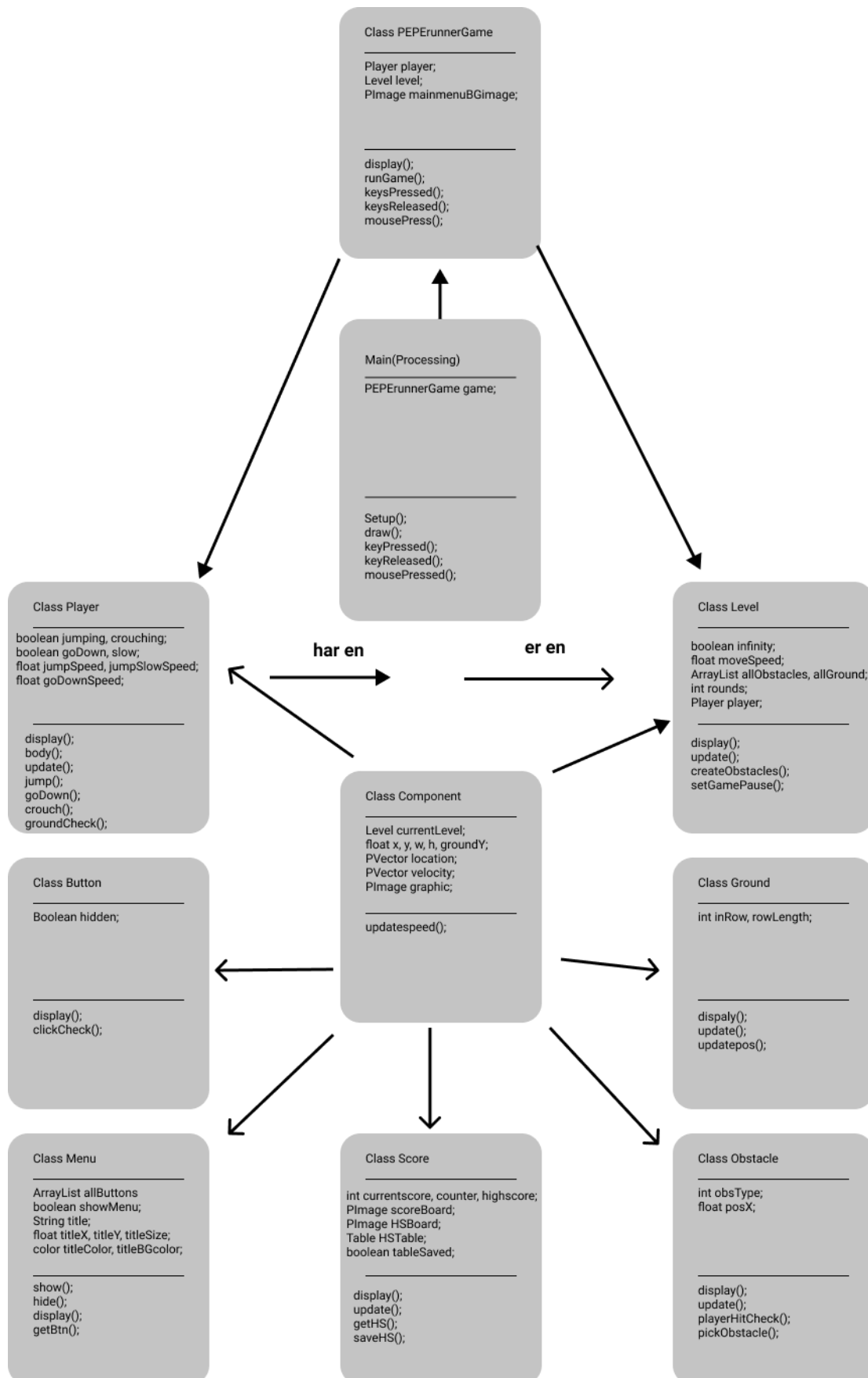
Dette er hvordan spillet vil komme til at se ud når man har trykket "uendelig" eller "level" fra spil menuen.

Klassediagram

Planlagte klassediagram



Klassediagram for spillet



Tasks

Vores tasks er også sat ind på vores [GitHub repo](#).

Titel:	En figur der kan bevæge sig	Timer: 3.5
Krav: 1		Prioritet: 5
Tasks		
Task 1	Der skal være en figur på skærmen	0.5 t.
Task 2	Der skal vælges en tast som er hoppe knappen	0.25 t.
Task 3	Når tasten trykkes skal figuren hoppe	2 t.
Task 4	Der skal vælges en tast som er crouch knappen	0.25 t.
Task 5	Når tasten trykkes skal figuren crouch	0.5 t.

Titel:	En tilfældigt genereret bane, som kan fortsætte for evigt.	Timer: 5.5
Krav: 2		Prioritet: 5
Tasks		
Task 1	Der skal laves prototyper på forhindringer	2 t.
Task 2	Forhindringerne skal indsættes på banen tilfældigt	1 t.
Task 3	Forhindringerne skal bevæge sig mod figuren	0.5 t.
Task 4	Banen fortsætte med at komme mod figurer med tilfældig placeret forhindringer ude fra skærmen	2 t.

Titel:	Et point system	Timer: 1
Krav: 3		Prioritet: 5
Tasks		
Task 1	At tælle point hver 50 pixel får man et point	0.5 t.
Task 2	Vis point på skærmen for brugeren	0.25 t.
Task 3	Når spilleren dør, gem spillerens highscore	0.25 t.

Titel:	Pause spillet	Timer: 1
Krav: 4		Prioritet: 3
Tasks		
Task 1	En knap på skærmen	0.5 t.
Task 2	Gør knappen vises en menu hvor man kan afsluttet spillet og spillet bliver pauset	0.5 t.

Titel:	En hovedmenu (titel menu)	Timer: 1.75
Krav: 5		Prioritet: 2
Tasks		
Task 1	En menu der kommer når man starter programmet	0.25 t.
Task 2	Hvor man kan vælge spille mode og indstillinger	1.5 t.

Ny task lavet i løbet af processen:

Titel:	Musik og lydeffekter	Timer: 2
Krav: 5		Prioritet: 1
Tasks		
Task 1	Tilføje et main theme, som kører konstant	1 t.
Task 2	Tilføje lydeffekter til karakteren aktioner.	1 t.

Iterations liste

Iterationerne er også sat ind på vores [GitHub repo](#).

Start:	Tirsdag, 14 / 09
Slut:	Onsdag, 15 / 09
Task:	En figur der kan bevæge sig

Start:	Onsdag, 15 / 09
Slut:	Torsdag, 16 / 09
Task:	En tilfældigt genereret bane, som kan fortsætte for evigt.

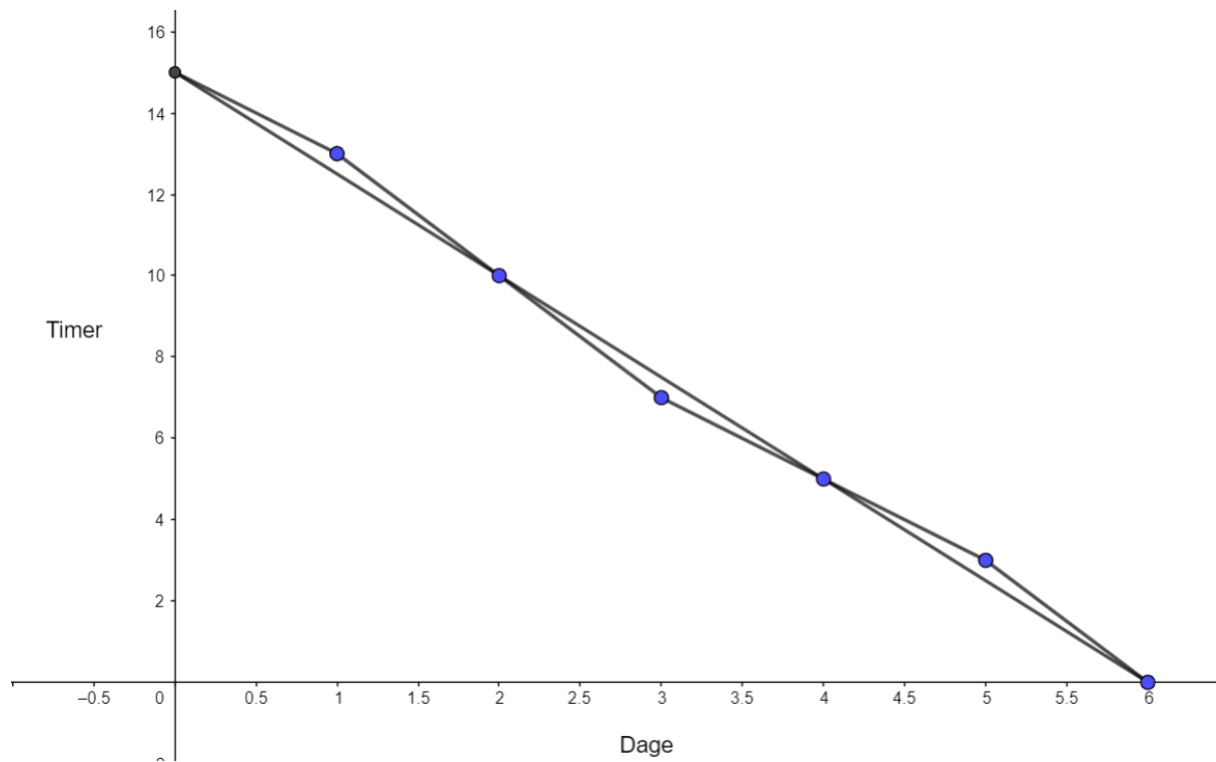
Start:	Torsdag, 16 / 09
Slut:	Fredag, 17 / 09
Task:	Et point system

Start:	Fredag, 17 / 09
Slut:	Fredag, 17 / 09
Task:	Pause spillet

Start:	Tirsdag, 21 / 09
Slut:	Tirsdag, 21 / 09
Task:	En hovedmenu (titel menu) (Opdateret version: Tilføje Musik til og lydeffekter)

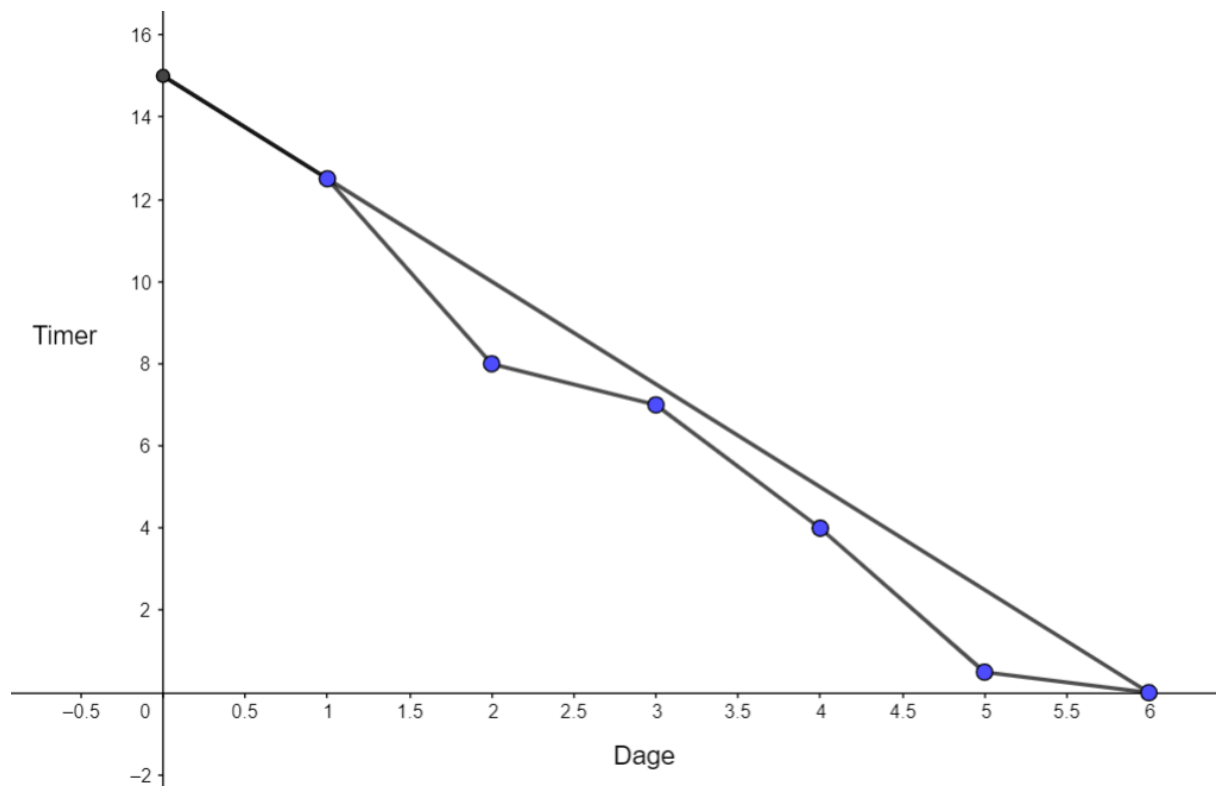
Burndown chart

Forventede burndown chart



Forventet burndown chart i forhold til udviklingen af spillet.

Burndown chart for projektet



Dagligt opdateret burndown chart, for udviklingsprocessen af peperunnergame.

Iterations logbog

Iteration 1

Tidsplanen for iteration 1 gik præcist som deadlineen sagde, vi startede med at arbejde på iterationen den 14/09 og afsluttede arbejdet den 15/09. Der var ingen brug for ændringer i forhold til tidsplanen, eller på indhold.

Iteration 2

For iteration 2, startede vi som planlagt den 15/09, men afsluttede før forventet nemlig samme dag. Derfor så overholdes deadlineen stadig, dog så var det forventede tidsestimat forkert, da vi havde overvurderet indholdets tidskrav.

Iteration 3

Iteration 3 startede vi på som planlagt den 16/09, men vi afsluttede igen før forventet nemlig samme dag. Dette skyldes at vi troede vi stadig ville arbejde på iteration 2 denne dag. Vi overholder dog stadig deadlineen, som lå den 17/09. Vi var dog længere fremme i processen end vi havde forestillet os.

Iteration 4

Iteration 4 startdato var den 17/09, men denne iteration begyndte vi på den 16/09. Vi fik dog ikke afsluttet iterationen før den 17/09 som planlagt. Vi har dog igen overholdt deadlineen.

Iteration 5

Startdatoen for iteration 5 var den 21/09, men vi startede og færdiggjorde den originale iteration 5 allerede den 17/09. Dette betyder at vi er en helt dag foran tidsplanen, hvilket gjorde at vi tilføjede nogle flere tasks til iteration 5, for at have mere at lave samt, forbedre spillet. Den opdaterede iteration 5, blev afsluttet den 21/09 som var den originalt opsatte deadline.

Efter processen kan vi sige at alle deadlines er overholdt, dog så var tidsestimerne forkerte. Vi kunne godt have sat lidt højere krav til produktet.

Brugertest

Vi vil lave en brugertest til vores spil. Det vil fungere ved at vi laver nogle tasks som brugeren skal opfylde, derefter giver vi spilleren lidt tid til at prøve spillet som de har lyst.

Når brugeren er færdig har vi lavet et par spørgsmål, som skal besvares.

Tasks

1. Start en bane
2. Find ud af hvordan man hopper og dukker
3. Prøv at opnå en score af 60
4. Sæt spillet på pause og gå tilbage til menuen.
5. Afslut spillet

Spørgsmål

Var der noget som du synes ikke virkede?

Var det svært at finde ud af hvordan man spillede?

Kender du T-rex runner? hvis ja minder det om det?

Hvad synes du om vores spil?

Testen

Task 1.

Testpersonen havde ingen besvær med at starte spillet

Task 2.

Testpersonen havde ingen besvær med at finde ud af hvordan karakteren blev styret.

Task 3.

Testpersonen opnåede score 60 på sit tredje forsøg, og sagde det ikke var for svært.

Task 4.

Testpersonen havde ingen besvær ved at pause spillet og gå til menuen

Task 5.

Testpersonen afsluttede spillet uden besvær

Var der noget som du synes ikke virkede?

Forhindringer var lidt for store, hvilket gøre spillet lidt for svært

Fuglen mindede lidt om den karakter man styrede så testpersonen troede den var en ven (altså ikke en forhindring).

Var det svært at finde ud af hvordan man spillede?

Testpersonen havde ingen besvær med at finde ud af hvordan man spillede spillet

Kender du T-rex runner? hvis ja minder det om det?

Testpersonen kendte godt lidt til t-rex runner og indså da spurgte hvordan vores spil mindede lidt om det.

Hvad synes du om vores spil?

Fint, godt, super, superduper!

Hvad vi fik ud af testen?

På baggrund af de tasks vi fik testpersonen til at udføre, så fandt vi ud af at spillet var meget intuitivt, og de mest normale aktioner, såsom at kunne pause, afslutte og spille alt var let for brugeren at gøre. Det skal siges at vi intet havde fortalt testpersonen om indholdet i spillet før testen.

Vi stillede derefter nogle spørgsmål, til at få en lille forståelse af testpersonens situation, og deres tanker om spillet. Testpersonen sagde at vores forhindringer var lidt for store hvilket gjorde spillet svært, dette giver god mening, men det var også pointen at de ikke skulle være lette at hoppe over. Testpersonen bekræftede det vi fandt ud af i vores task, da personen sagde de ingen besvær havde ved at finde ud af hvordan spillet skulle spilles. Derudover spurgte vi om personen havde kendskab til T-rex runner som vores spil er opbygget efter, dog så indså testpersonen først at de var meget ens da spørgsmålet var stillet, hvilket indikere at spilleren ikke var forberedt på hverken controls eller noget andet da spillet startede, da de ikke baserede deres forsøg hvordan de spiller t-rex runner.

Konklusion

Projektet overholdt alle planlagte deadlines, dog så de estimerede tidskrav var ikke specielt præcise. Dette skyldes at vi overvurderede vores tasks tidskrav, og dermed gik der meget tid til spilde, som kunne være brugt mere koncentreret hvis vi havde sat strammere krav lige fra starten. Dog så er vores slutprodukt, meget godt i forhold til de krav som vi opstillede lige fra starten. Vi endte endda med at lave en af de 3 ekstra krav som vi opstillede. Vi opfyldte alle 5 krav, i form af de 5 iterationer. Selve arbejdsprocessen har fungeret godt, og vi har udført en test som fortæller os at vores spil er intuitivt.