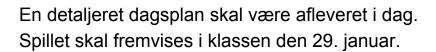
Datamatiker 2. semester 2020 januar

Obligatorisk studieaktivitet - Spiludvikling

"100-timers opgaven"

I skal bruge 100 timer på at øve programmering, lære noget nyt og udvikle et spil med f.eks. <u>FXGL</u>.





- 1. Øve programmering i en praktisk opgave.
- 2. Arbejde disciplineret og selvstændigt.
- 3. Kunne sætte sig ind i et nyt stofområde vha. online dokumentation / søgninger som f.eks. tutorials.
- 4. Fordele 100 timer på hhv. læring og udvikling og evt bruge GitHub projects til dette.
- 5. Fejlfinde og tolke på fejlbeskeder vha. søgning på nettet.
- 6. Arbejde selvstændigt og proaktivt i små teams (1-3 personer). OBS! Alle skal levere eget spil på eget GitHub!
- 7. Repetere det lærte: Gennemgå kapitlerne fra 1. semester i bogen igen (1-16)
- 8. Dit arbejdsplan skal opdateres dagligt, ligesåvel skal du commite dagligt til GitHub.
- 9. OFF TOPIC: Du skal også installere Android Studio på din PC og starte en Hello World applikation med det. <u>Hjælp på dette link...</u>

Aflevering i Moodle

Skal afleveres som et enkelt slide i dette slideshow!

- 1. En executable (f.eks. en jar-fil) med et fungerende spil (eller video heraf).
- 2. Kildekode på GitHub med versionsstyring, screenshots af spillet og kommentarer.
- 3. README.md, som forklarer, hvordan spillet fungerer og er udviklet.



- 4. Evt. project management i Github, som viser, hvordan der er brugt 100 timer på projektet.
- 5. Evt. en Wiki på Github som dokumentation for projektet.
- Evt. unit test.

Læsning

- FXGL Links
 - http://almasb.github.io/FXGL/
 - https://github.com/AlmasB/FXGL/wiki
- Simple tutorial uden FXGL men kun med JavaFX: http://zetcode.com/gui/javafx/
- http://www.java-gaming.org/ Se under tutorials
- FXGL Libraries https://www.jrebel.com/blog/best-javafx-libraries
- Minecraft modding

Noter

I skal som udgangspunkt arbejde individuelt, men gruppearbejde er også okay, hvis I har disciplin til at alle gruppemedlemmer skal lave ca. lige mange individuelle commits.

Du kan finde virkelig mange spil-resurser (grafik, lyd osv.) på nettet. Se f.eks.

- https://www.spriters-resource.com/
- https://kenney.nl/assets
- https://opengameart.org/

Vil du hellere bruge 100 timer til at lære Python? https://www.freecodecamp.org/news/learn-python-by-building-5-games/

Kun til Sebastian og til Toke: Det er okay, at du udvikler et 100-timers spil i <u>Godot</u>. Emil? -

Bogens kapitler

