



Kravspesifikasjon

The TBC Group

Av Vidar Heltne, Ole Andre Heggdal, Niklas Flood Kandahl og Fredrik Opstad Sætran

Team Brown Cheese

Innholdsfortegnelse

| | |
|---|---|
| The TBC Group..... | 1 |
| Innledning..... | 3 |
| Overordnet Systembeskrivelse | 3 |
| Rammeverk | 4 |
| Systemets funksjonelle egenskaper | 4 |
| MMI datamodell..... | 4 |
| Krav til systemkonstruksjonen | 4 |
| Utviklingsmetodikk..... | 5 |
| Krav til installasjon og bruk av systemet | 5 |

Innledning

Oppdragsgiver er Anniken Karlsen som har satt krav i helhet rundt spillet og gjennomføring av prosjektet.

Prosjekt gruppen vår er Team Browncheese som består av:

- Ole Andre Heggdal
- Vidar Heltne
- Fredrik Opstad Særan
- Niklas Flood Kandahl.

Spillet er inspirert av arkade spillet «Outrun». Vi designer dette spillet til personer som har erfaring med dette spillet. For å gi dem en nostalgisk og morsom opplevelse.

Overordnet Systembeskrivelse

Hensikten er å utvikle ett enkelt spill. Spillet er beregnet på generasjonen som vokste opp med denne type "retro" spill. Det vil være ett bilspill som vil være enkelt og underholdende for denne generasjonen.

Spillet går ut på å styre en bil nedover en motorvei. I veien vil spiller møte på objekt som må unngås. Målet er å komme seg så langt som mulig for å få høyest mulig poengsum.

En kan velge mellom to typer biler. En hippie-versjon, der en styrer en gammel VW-camper med en gjeng hippier, som skal prøve å komme seg til stranden for å nyte livet og surfe. Den andre er en racerbil med en 40-åring i midtlivskrise, som jager gjennom ørkenen. Samme som med hippie-versjonen må denne sjåføren unngå objekter på veien. Spiller har tre liv. En grafisk indikasjon i spill vinduet vil vise spiller hvor mange liv som er igjen. Hvis spiller mister ett eller flere liv vil man kunne se en grafisk endring. Mister spiller alle livene, er spillet over.



Rammeverk

Som et rammeverk til prosjektet bruker vi github. På denne måten vil alle i prosjektet få tilgang til den nyeste versjonen. Prosjektet vil også ligge i skyen hos github som bruker versjon styring slik at man alltid kan gå tilbake til eldre og fungerende versjoner av prosjektet. Utviklingsplattformen som blir brukt er Processings egen IDE Processing.

Systemets funksjonelle egenskaper

Systemets funksjoner skal tegne landskapet og nivåene som bilen skal kjøre. Som kontroller vil det bli brukt et tastatur som vil lese "input" fra bruker. Utfra hva spiller trykker vil den lese av fra retning som er høyre og venstre.

Vanskelighetsgraden vil bli økt basert på et tids intervall. Hvor etter et bestemt tidspunkt vil bli vanskeligere for spiller. Målet til spiller er å holde ut så lenge som mulig og få høyest mulig poengsum.

Bruker vil gjennom spillet møte på objekter som ligger i veibanen. Hvis Spiller kommer i kontakt med et slikt objekt vil det enten ha en positiv eller en negativ effekt på spiller. Enten vil spiller miste ett av tre liv. Oppleve negative effekter på styring og andre elementer som gjør spillet vanskeligere. Men også objekter som vil gi spiller poeng eller positive effekter, som vil øke poengsum eller gjør spillet enklere.

MMI datamodell

Vi har et fokus om å sørge MMI modellen som sikter etter å gjøre design og bruk av maskiner og software enklere for mennesker. Her kan vi følge noen enkle grep som skal gjøre spilleopplevelsen mer strømlinjeformet og naturlig.

Krav til systemkonstruksjonen

Systemet blir skrevet i et programmerings språk som heter Processing. Dette språket er basert på Java slik at spillet vil fungere på alle plattformer.

Til utvikling av spillet bruker vi Processings egen IDE som heter Processing. Spillet blir i hovedsak skrevet for bruk på "desktop" maskiner, men det kan i ettertid bli lagt til funksjoner slik at spillet vil fungere på Android.

Vi utvikler spillet for 32-bits system. Siden maskiner med 64-bit er bakover compatible.

Utviklingsmetodikk

Vi skal for hver uke skrive logg og dokumentasjon over hva som har blitt gjort. Vi har felles ansvar for å loggføre hva vi gjør på egenhånd med prosjektet. Dette vil senere bli ført inn i dokumentasjonen og loggen som en i gruppen har ansvar for.

Grupplederen skal stille krav til gruppa og skal delegere oppgaver internt. Hver enkelt i gruppa skal også kunne ønske seg oppgaver. Dette er for å få ett bedre arbeidsmiljø og få opp engasjementet i gruppa. Det skal også bli holdt ukentlige møter hvor vi diskuterer problemer vi har hatt og eller problemer vi har. Dette er for å få diskutert og finne løsninger for problemene.

Krav til installasjon og bruk av systemet

installasjonen av spillet blir å legge filene i en mappe deretter kjøre run filen slik at spillet starter. Highscores blir da lagret i en et følgende tekstdokument.