# Syfte - Vad är uppgiften?

Syftet med projekt är att jag ska utvecklas som programmerare och lära mig något nytt detta genom att skapa ett fusk till spelet Counter Strike Global Offensive. Counter Strike Global Offensive är ett FPS (första persons skjutspel) där man spelar fem mot fem.

# Analys - Vilka krav finns för uppgiften?

Fusket kommer att ha olika funktioner som underlättar fuskarens liv när personen spelar spelet. Bland annat så kommer fusket att ha följande funktioner, Aimbot, Wallhack och bunny hop med mera.

Projektet kommer att utvecklas i Microsoft Visual Studio och jag kommer att utveckla programmet i C#. Detta då vi behöver ett IDE för att kompilera koden och Visual Studio är det rekommenderade IDE för C# kod. Jag kommer även att använda mig utav ett program som heter Cheat Engine för att söka och hitta offsets om dem inte finns på internet redan.

Genom kod så kommer jag att använda mig utav klass och funktioner samt trådning för att kunna köra flera delar av koden samtidigt. Detta då utan trådning är det omöjligt att köra två olika delar samtidigt, så jag använder mig av det för att kunna köra flera fusk moduler samtidigt..

# **Utveckling** - Hur kommer processen att se ut?

**Pre-production**

* Söka källor och resurser till projektet (lektion 1)
* Skriva projektplan (lektion 1)
* Ta fram designer till hur programmet ska se ut (lektion 2)

**Production**

* memory modulen (som jag inte kommer att skriva själv)
* Få de fundamentala delarna av projekt klar (3 lektioner)
  + de enkla fusk modulera (2 lektioner)
    - wallhack (1 lektion)
    - bunnyhop (1 lektion)
  + en tidig design utav programmet (1 lektion)
* utveckla de olika fusk modulerna (~3 lektioner)
  + aimbot (1 lektion)
  + triggerbot ( 1 lektion)
* utveckla designen på programmet så att det ser lite snyggare ut (de resterande lektionerna)

**Post-production**

* testning av programmet (lektion 6)
  + går det att använda det i onlinematcher
* är programmet användarvänligt (lektion 7)

# **Felsökning** - Vad gör du för att kontrollera funktion och kvalité?

Då jag kommer att arbeta med projekt i Visual Studio som är ett IDE så kommer jag inte att kunna kompilera koden om den inte fungera. Jag kommer även att försöka att testa olika sätt för att se om koden går sönder, detta genom att testa den på olika sätt som jag inte har kodat den för.

Exempel på tester som kommer att genomföras är:

* hur fungerar projekt på en annan bana än den som projekt har utvecklas på?
* fungerar alla knappar och funktioner korrekt?
* kan programmet automatiskt ändra sig när olika spelar variabler ändras?

# **Utvärdering** - Hur har det gått?

En kort presentation om projekt och vad jag har gjort samt hur det har gått till. Samt en utvärderingen i text format om hur projektet har gått till. Vad som har gått bra, vad som har gått sämre vad som eventuellt behövs fixas eller underhållas för att sidan ska bli bättre. Det kommer även att finnas en inspelning av produkt och hur den används i spel.