

Inlämningsuppgift 4 – Projekt/fördjupning

Syfte

Fördjupning inom ämnen som tagits upp på kursen på konkret exempel.

Genomförande

Genomförs i grupp om *3-4 personer*. Den som bara tänker göra första delen (Planering och reflektion) behöver inte ingå i en grupp. Se detaljerade råd om uppläggning nedan.

Uppgift

Planera, specificera och programmera ett enkelt spel eller annan grafiktung tillämpning

Presentation av idén

I första hand vid undervisningstillfället fredag 25 april kl.10-12 i sal D3. Om omöjligt då, bestäm tid med Yngve via datorpost, y@kth.se

Planering och reflektion (ger 1 poäng, obligatorisk)

Var och en skall individuellt lämna in en beskrivning på ca 2 A4-sidor av en spelprojekt/grafiktung idé med en beskrivning av vilka delar som behöver göras och reflektion över var stoff från kursen kommer in.

Datorpost till y@kth.se senast måndag 12 maj kl. 23.59.

Som inspiration finns **HighConceptTemplate** på kurswebben.

Gruppen kan sedan, om den vill, antingen genomföra

Specifikation och analys (ytterligare 1, totalt 2 poäng, valfritt)

Ytterligare ca 3 sidor, gemensamma för gruppen, som beskriver vilka hjälpprogram och egna programdelar som behövs och ger en struktur över hur dessa skulle kopplas ihop. Lämna gärna med egna skisser.

Datorpost till y@kth.se senast måndag 12 maj kl. 23.59 med gruppmedlemmarnas namn, personnummer och texten.

Som inspiration finns **DesignTemplate** på kurswebben.

eller genomföra

Programmering & demonstration (ytterligare 2, totalt 3 poäng, valfritt)

Per datorpost till y@kth.se senast måndag 12 maj kl. 23.59 ska följande finnas med i redovisningen:

1. Gruppmedlemmarnas namn, personnummer och ett par rader text som beskriver vem som gjort vad.
2. Källkod och ev. texturer och bilder som hör till projektet.
3. Färdigkompilerad version som fungerar på Mac eller PC, med instruktioner för hur man startar spelet.

Projektet ska demonstreras för övriga studenter tisdag 13 maj eller torsdag 15 maj, kl. 10.15- på Torget, Lindstedtsvägen 5, plan 6.

Anmäl gruppen senast 9 maj, y@kth.se, till ett av dessa tillfällen.

Det är viktigt att ni i förväg kontrollerar att den utrustning ni behöver finns tillgänglig. Kontakta Yngve i god tid!

Handledning av programutvecklingen

Handledare är Daniel Wikell, wikell@kth.se, som finns i Magenta och Vit sal tisdag 29/4 13-15, måndag 5/5 15-17 och torsdag 9/5 15-17.

I övrigt är Daniel tillgänglig via datorpost för direktsvar, där så är möjligt, och avtal om tid annars.

Detaljbeskrivning

Uppgiften går alltså ut på att tillämpa sina grafikkunskaper.

Uppgiften är att konstruera ett enkelt spel i Java eller annat språk med eller utan OpenGL. Använd gärna Photoshop och/eller Maya för att konstruera texturer och modeller.

Börja med att lägga några timmar på att planera projektet – vad är det för sorts spel ni ska bygga, och hur ska det funka? Vad är det ni måste utveckla? Ni behöver en övergripande design, ett användargränssnitt, content (texturer, modeller, ev. ljud och text), systemdesign, m.m. Skissa gärna på papper!

Var och en ska alltså lämna in sin egen uppfattning av planen för spelet. Som inspiration finns **HighConceptTemplate** på kurswebben.

Tilldela sedan arbetsuppgifter till alla som ingår i projektet – bestäm vem som ska göra vad. Det är t.ex. lämpligt att några fokuserar på programmering, några på innehåll (content), och någon på användargränssnittet. Men alla i projektet måste givetvis samarbeta och ha kontakt med varandra så att delarna "passar ihop". ***Kom ihåg att ni kommer att få redovisa vad varje person har gjort vid presentationen av ert projekt!***

Lägg upp en tidsplan! Om ni har egna "interna" deadlines så är det lättare att bli klar i tid.

Ha kontakt med handledare under projektets gång.

Var realistiska! Det finns ingen anledning att ge sig på en alltför ambitiöst uppläggning. Gör hellre så att ni börjar väldigt enkelt och planerar för extra "features" som ni kan lägga till om ni får tid över.

Exempel på tänkbara spelvarianter:

- Actionspel, typ *Asteroids*.
- 2D-adventures, typ *Monkey Island*. (Men gör bara en skärm.)
- Pusselspel, typ *Tetris*.
- Strategi-/sällskapsspel, typ *Poker*, *Othello* eller *Tic-Tac-Toe*.
- Shooting gallery-spel, typ *Duck Hunt*.