

Inlämningsuppgift 4: Projekt / fördjupning (spel)

Syfte

Fördjupning inom ämnen som tagits upp på kursen tillämpade på ett konkret exempel i form av specifikation och (valfritt) implementation av ett spel med klara grafiska och interaktiva inslag.

Genomförande

Genomförs i grupp om 2-4 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 (ej obligatorisk men givande)

Om ni vill ha återkoppling så skicka idén till Gustav, gustavt@csc.kth.se, senast måndagen den 4 maj

Planering och reflektion (ger 1 poäng, obligatorisk)

Var och en skall individuellt lämna in en beskrivning på ca 3 A4-sidor av en idé till ett spel med grafisk interaktion. Ge en beskrivning av vad som behöver göras och reflektion över var stoff från kursen kommer in.

I beskrivningen ska ingå ett scenario i form av en session som i detalj beskriver upplevelsen under ca 10 minuter och de programdelar som då aktiveras.

Datorposta detta till y@kth.se senast fredag 8 maj.

Som inspiration finns **HighConceptTemplate** på kurswebben.

Gruppen kan sedan, om den vill, genomföra

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

Per datorpost till cristi@csc.kth.se senast måndag 11 maj ska följande finnas med i redovisningen:

Gruppmedlemmarnas namn, personnummer och ett par rader text som beskriver vem som gjort vad.

Källkod och ev. texturer och bilder som hör till projektet.

Färdigkompilerad version som fungerar på Mac eller PC, med instruktioner för hur man startar spelet.

Projektet ska demonstreras för övriga studenter **onsdag 13 maj antingen 13.15-15 eller 15.30-17** på Torget, Lindstedtsvägen 5, plan 6. **Nya tider!**

Anmäl gruppen senast **11 maj**, till y@kth.se, till ett av dessa tillfällen.

Vi förutsätter att ni kör på egen PC/Mac, om inte, hör av er i god tid.

VÄND!

Handledning av programutvecklingen

Handledare är Cristian Bogdan <cristi@csc.kth.se>

och Gustav Taxén <gustavt@csc.kth.se>

som ni kan kontakta närsomhelst via datorpost eller genom att söka upp dem i sina tjänsterum Lindstedtsvägen 5, plan 6.

OBS! Gustav är inte anträffbar (bortrest) 7-11 maj.

Dra er inte för att fråga istället för att ödsla tid på programmeringsproblem!

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 någon fokuserar på programmering, någon 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.)

Strategi-/sällskapsspel, typ *Poker*, *Othello* eller *Tic-Tac-Toe*.

Shooting gallery-spel, typ *Duck Hunt*.

Datingspel,

Rollspel

Fighting

VÄND!