

TDDD78

Att välja och planera ett projekt



Steg 1: Grunder, labbmiljö, era första Java-program

Vecka 3

Vecka 4

Vecka 5

Vecka 6

4 labbar, enskilt

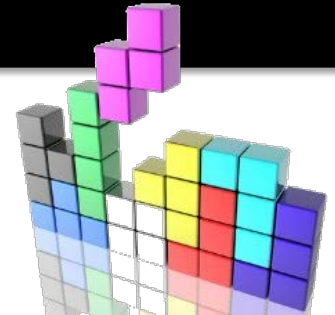
Steg 2: Fortsättning, miniprojekt

Vecka 7

Vecka 8

Vecka 9

1 miniprojekt, enskilt



160304 (fredag v9): Sista dag för Tetris, sista demo

→ Fokusbyte: Projektet

Inte klar? Nästa demotillfälle är redan i påsk!

Steg 3: Utforska, skapa ett eget projekt!

Vecka 10

Tentor

Påsk

Omtentor

Vecka 14

Vecka 15

Vecka 16

Vecka 17

Ny gruppindelning:
Grupper om 2 rekommenderas

Cirka 80 timmar arbete per person

Jag skulle också säga att valet att jobba själv nog ändå bör undvikas, även om det finns fördelar så tror jag att det är bättre att jobba i grupp. Att ha en projektpartner att diskutera med är lärorikt.

Att jobba själv har fördelar och nackdelar. En fördel är att det är lätt att hitta tider att jobba men samtidigt finns nackdelen att det kan vara svårt att faktiskt göra det då det inte finns någon annan som förväntar sig att man ska jobba.

- I projektet ska ni:
 - **Designa och implementera** ett OO-program
 - **Utan styrning** av en fördefinierad uppgift
 - **Lära er** av erfarenheten – framgångar och motgångar
 - **Visa upp** vad ni lärt er – *vid demo/inlämning*

Att välja projekt

- Projekt väljs fritt, men:
 - Inte fortsättning på Tetris
 - Inte Android-projekt (för mycket Android-specifikt)
- Visa vad ni har lärt er om objektorienterad programmering
 - Undvik projekt som kräver alltför mycket:
 - "Lågnivåprogrammering", matrismatematik, ...
 - Grafik, ljud, animering
 - ...

- Fundera på utökningar!
 - Liten "kärna" som kan implementeras snabbt
 - Många finesser som kan implementeras efter hand
 - Möjlighet att stoppa när tiden är slut!

- → Lista på milstolpar.

- 1. ...

- 2. ...

- 3. ...

- ...

- 10. ...

- 11. ...

- ...

- ...

- 25. ...

**Enkelt att implementera,
ändå testbart**

**Lagom stora steg
att utöka med**

**Hit hinner vi säkert inte!
(Men vem vet...)**

Exempel

Sonus

Sweet Tunes

SAVE

LOAD

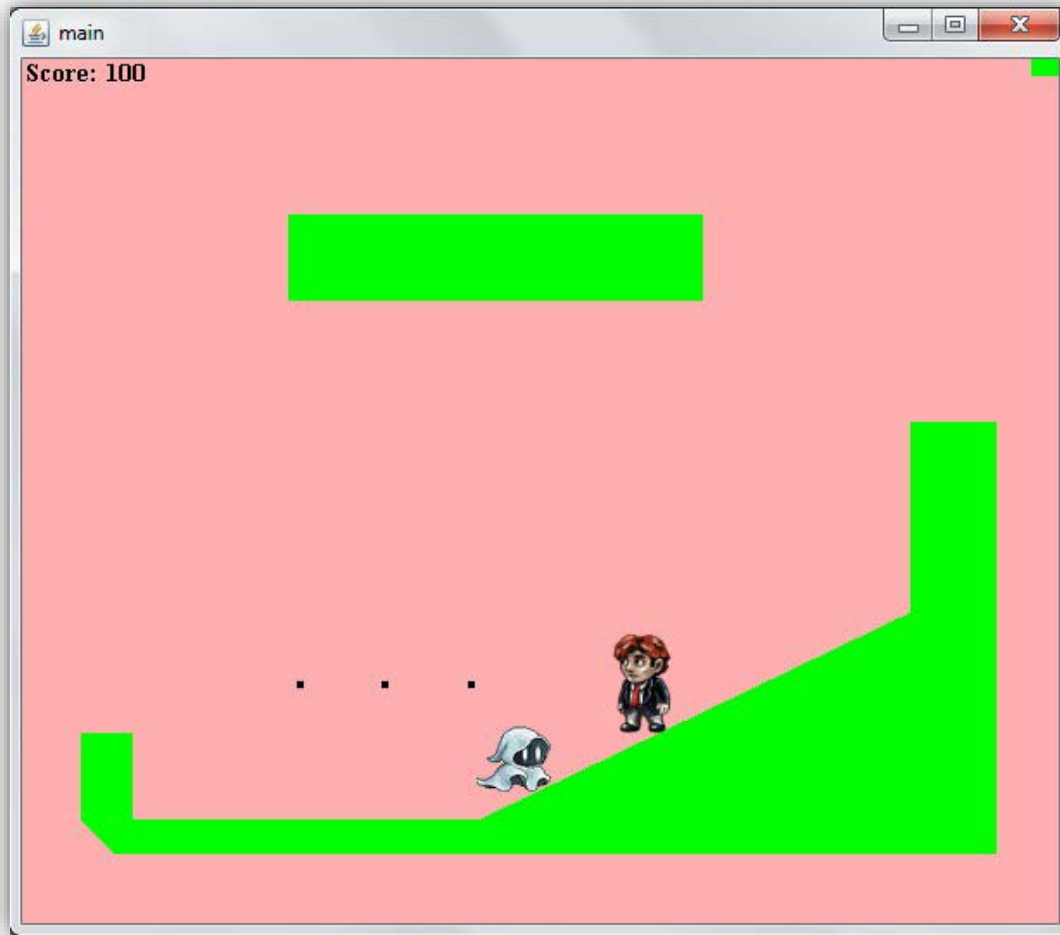
DELETE

EXPORT

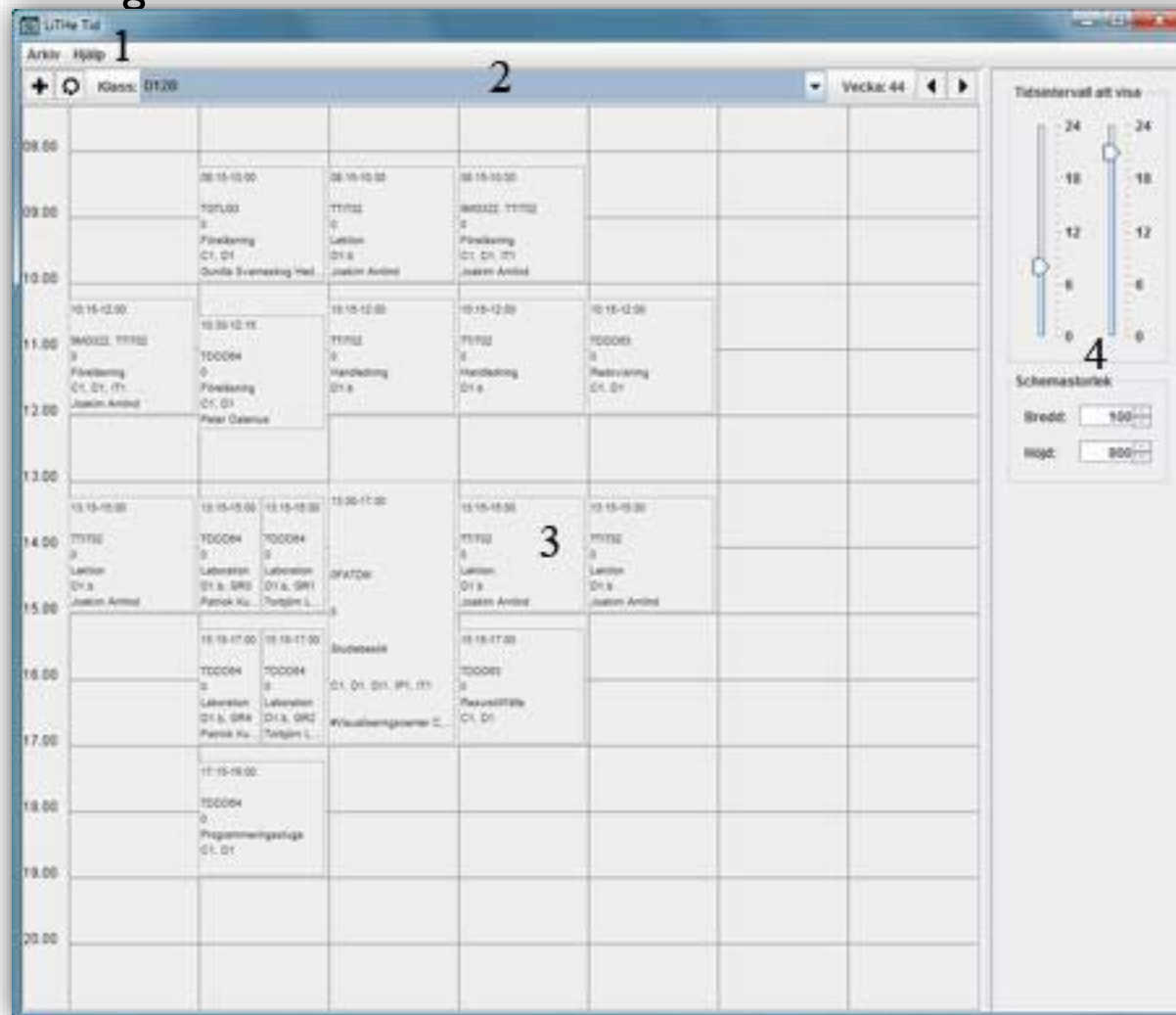
Tempo

Exempel

- Sidoscrollande spel



- Kalenderprogram
 - Kanske med gränssnitt mot TimeEdit



Exempel



- Tower Defence

SmartTD 0.1

Menu

0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	HP: 20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20									
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8		
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
0	0	0	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

PixelPos: (90, 381) (90, 381) (90, 361) (90, 341) (90, 321) (90, 301)

9500

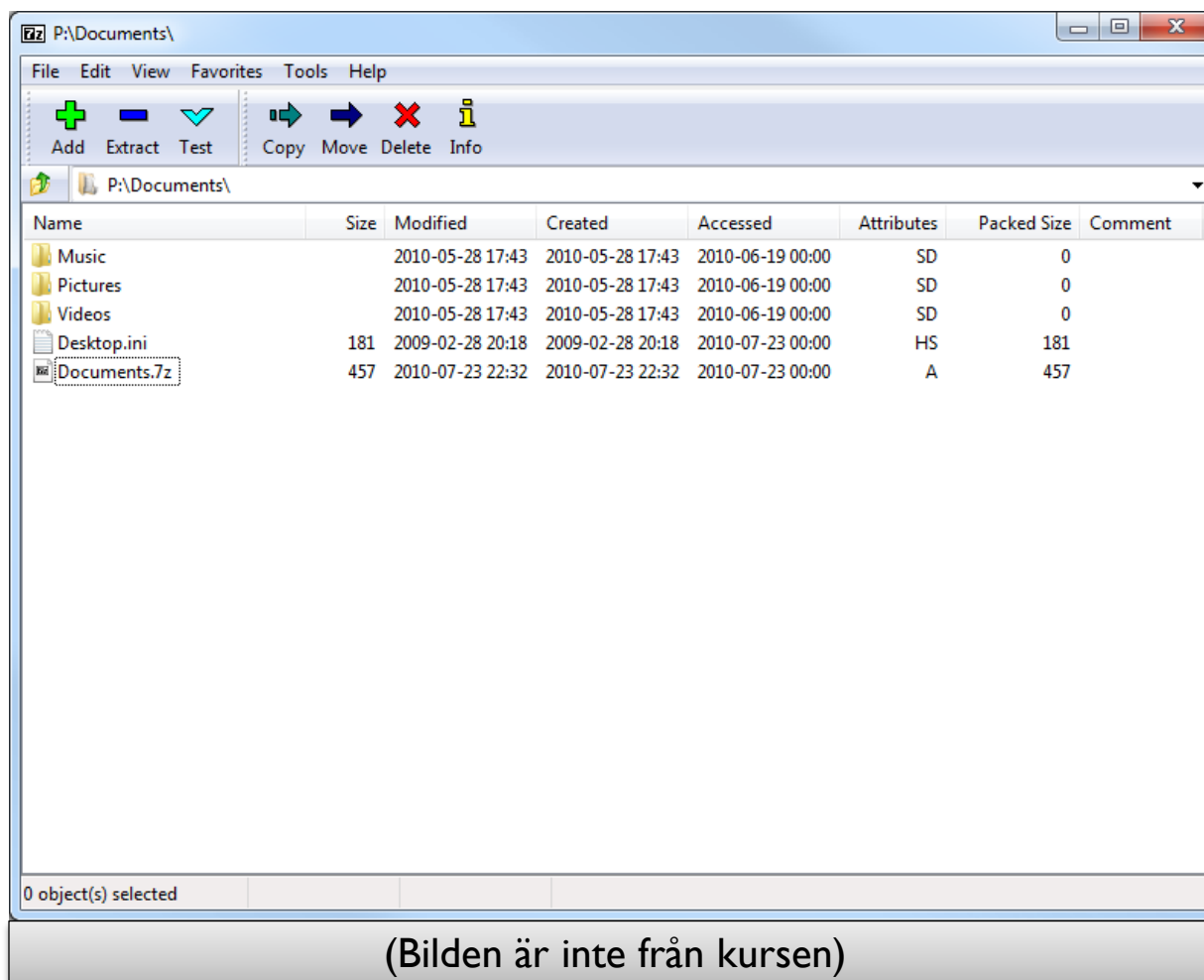
20 20 20 20 20

Build tower A Build tower B Sell

Information about current tower

Type	Placeholder
Level	1
Exp	35
MultiShoot?	1
NrOfTargets	0
Rate of Fire	1.0
Buffers	5 0.0
DPS	10.0 Dmg 10 (+ 5)
Current WaveNr	2 Time to next Wave 0
mainTowers	20, 10, 10,
Gold	30
Lives	98

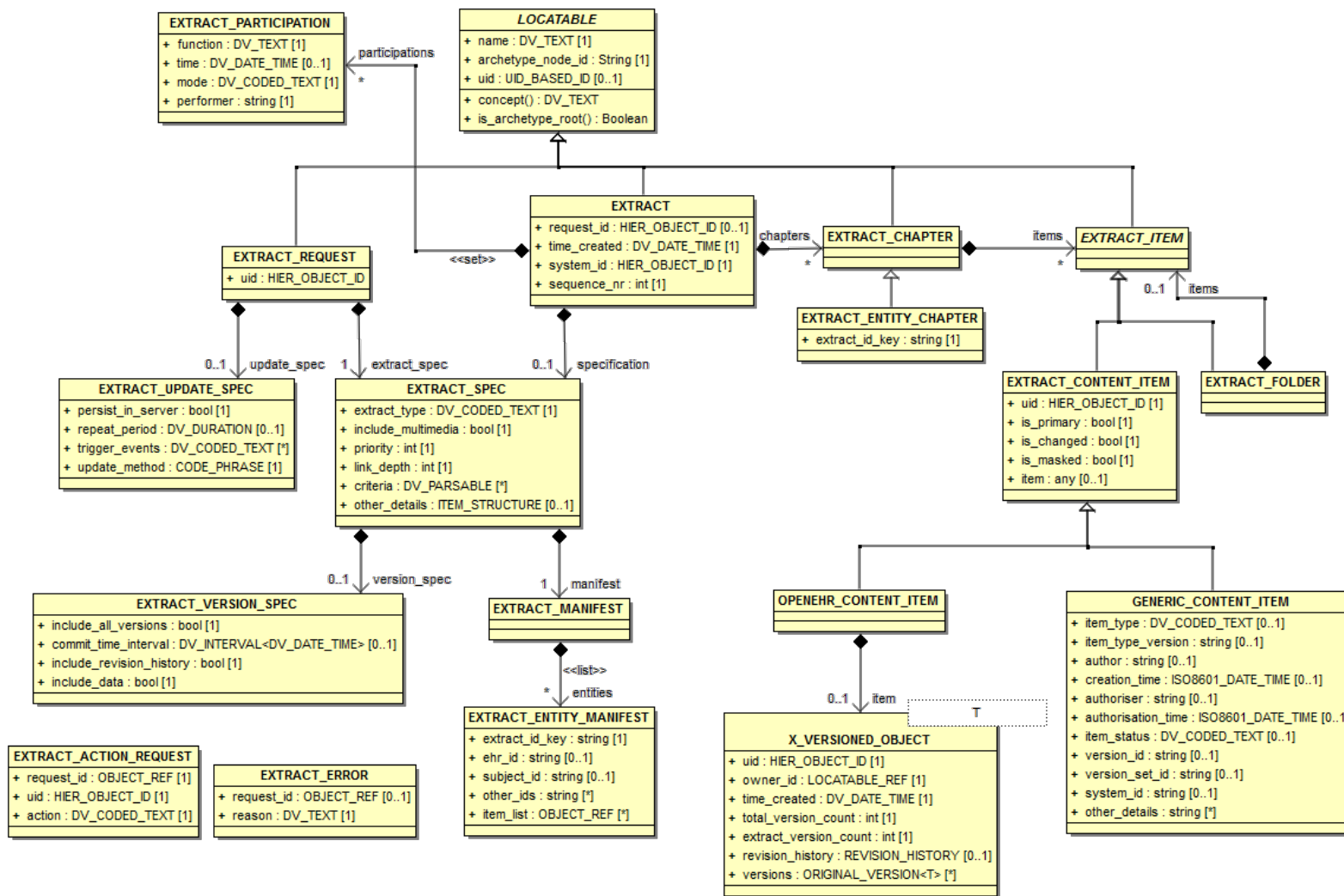
- Zip-verktyg



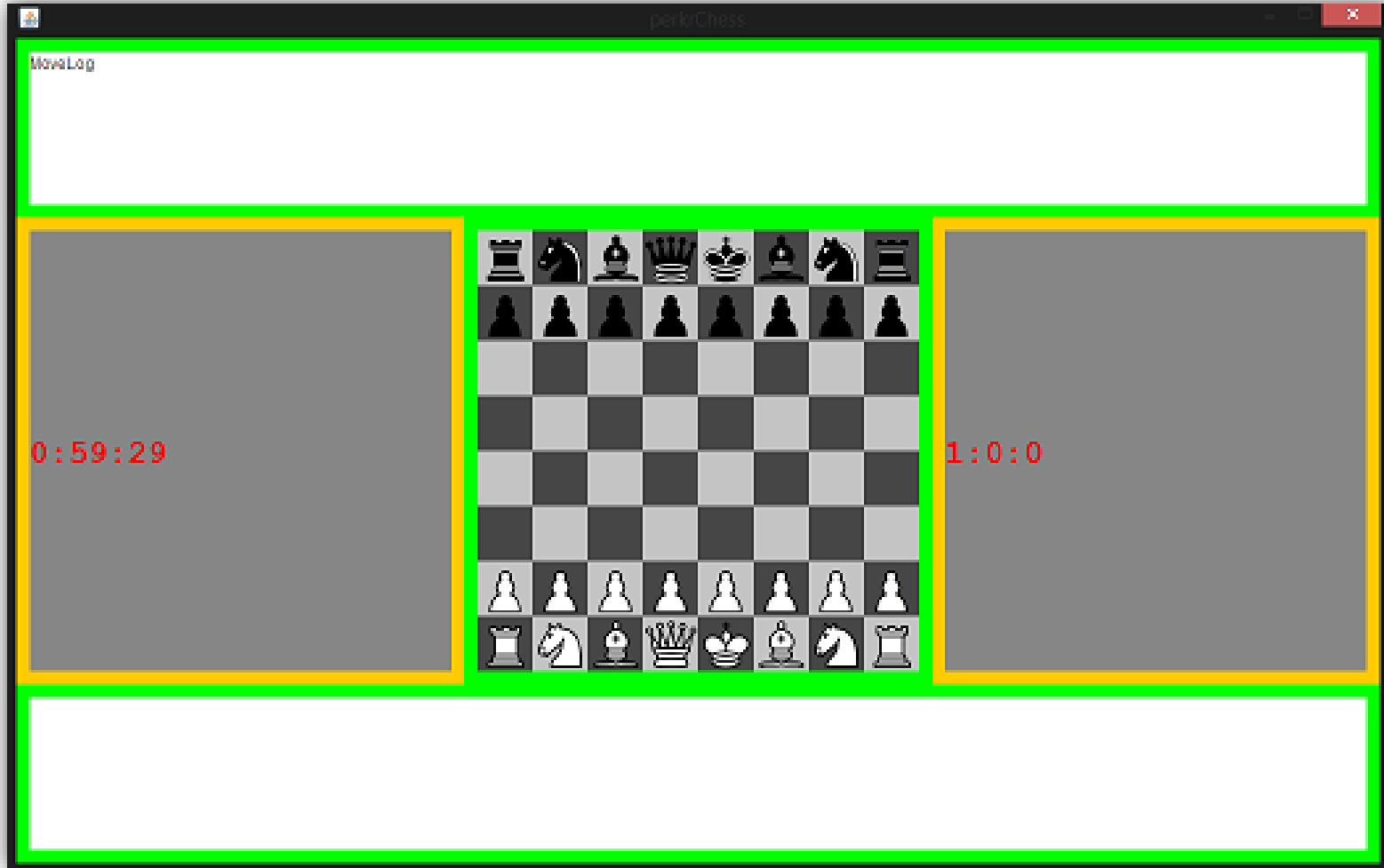
- Treasure Hunter



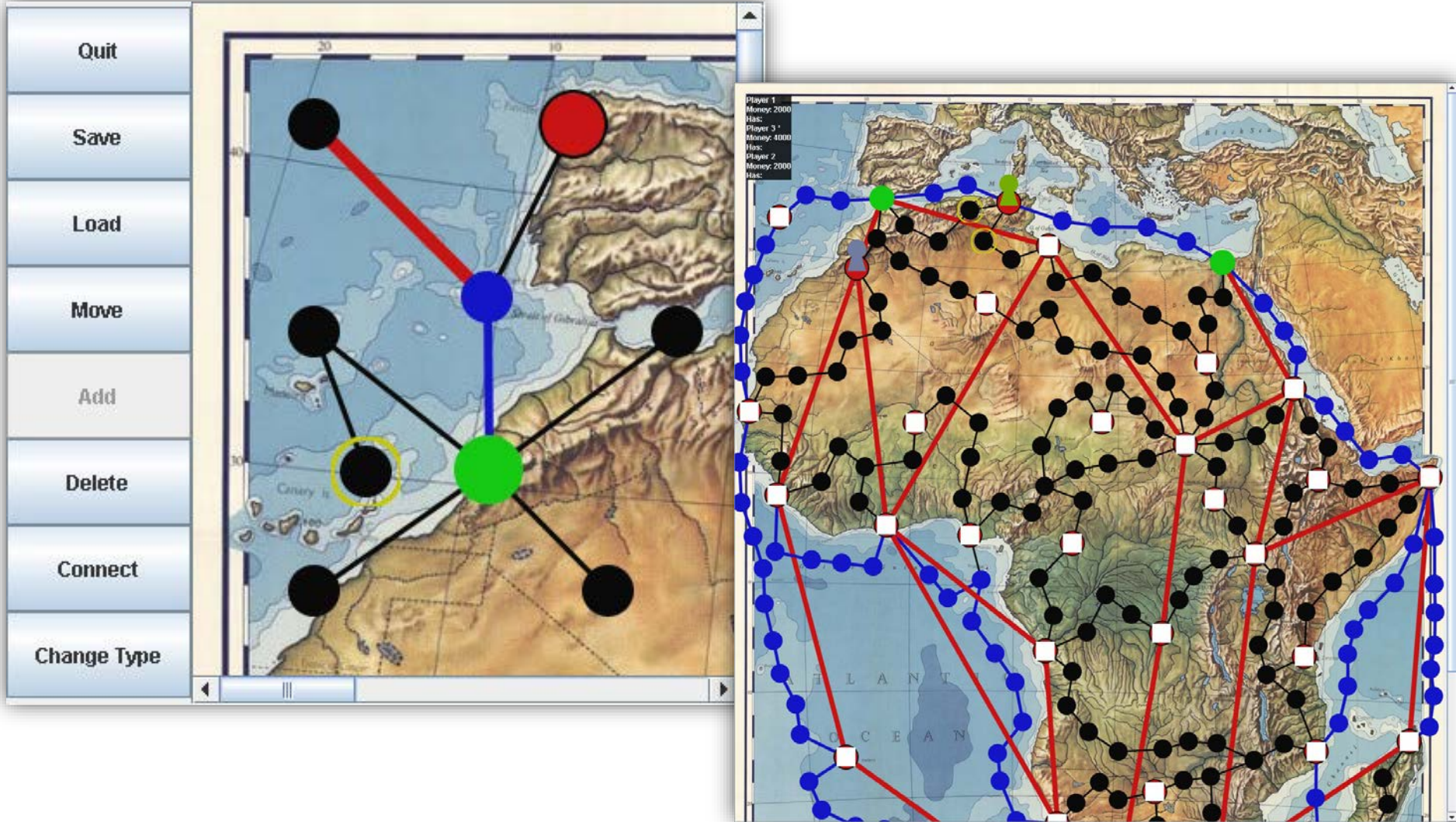
UML-visare



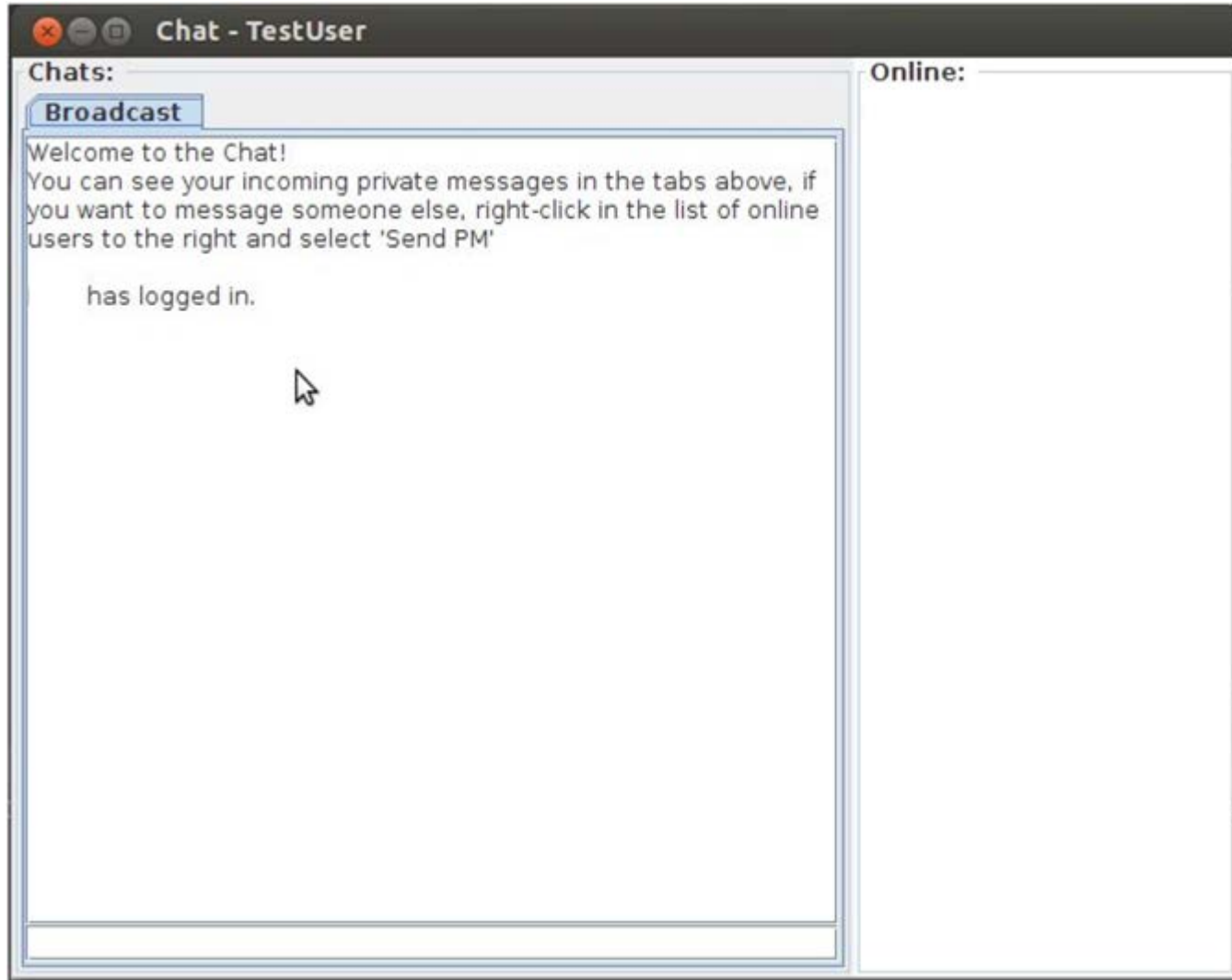
- Schack



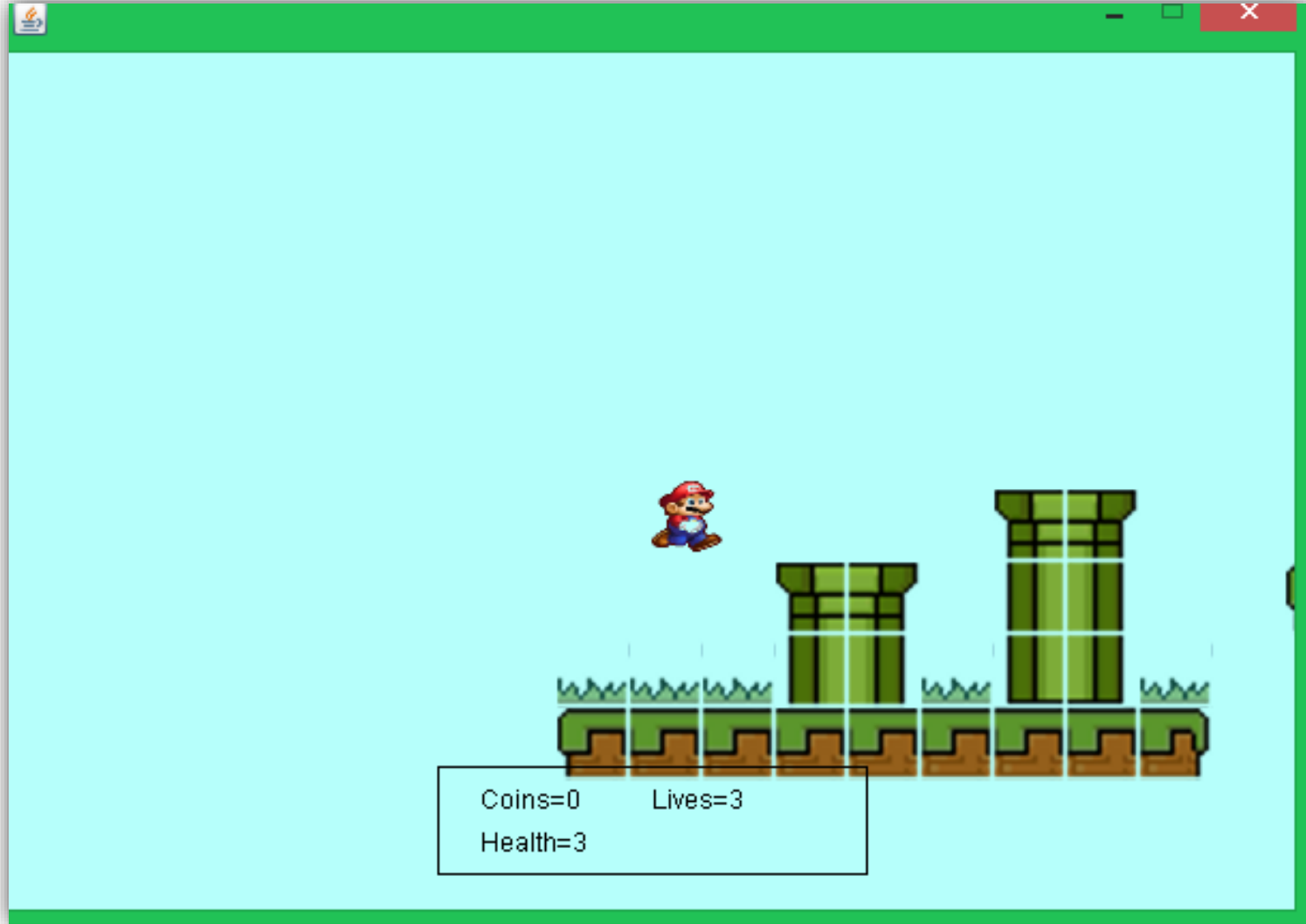
■ Brädspel



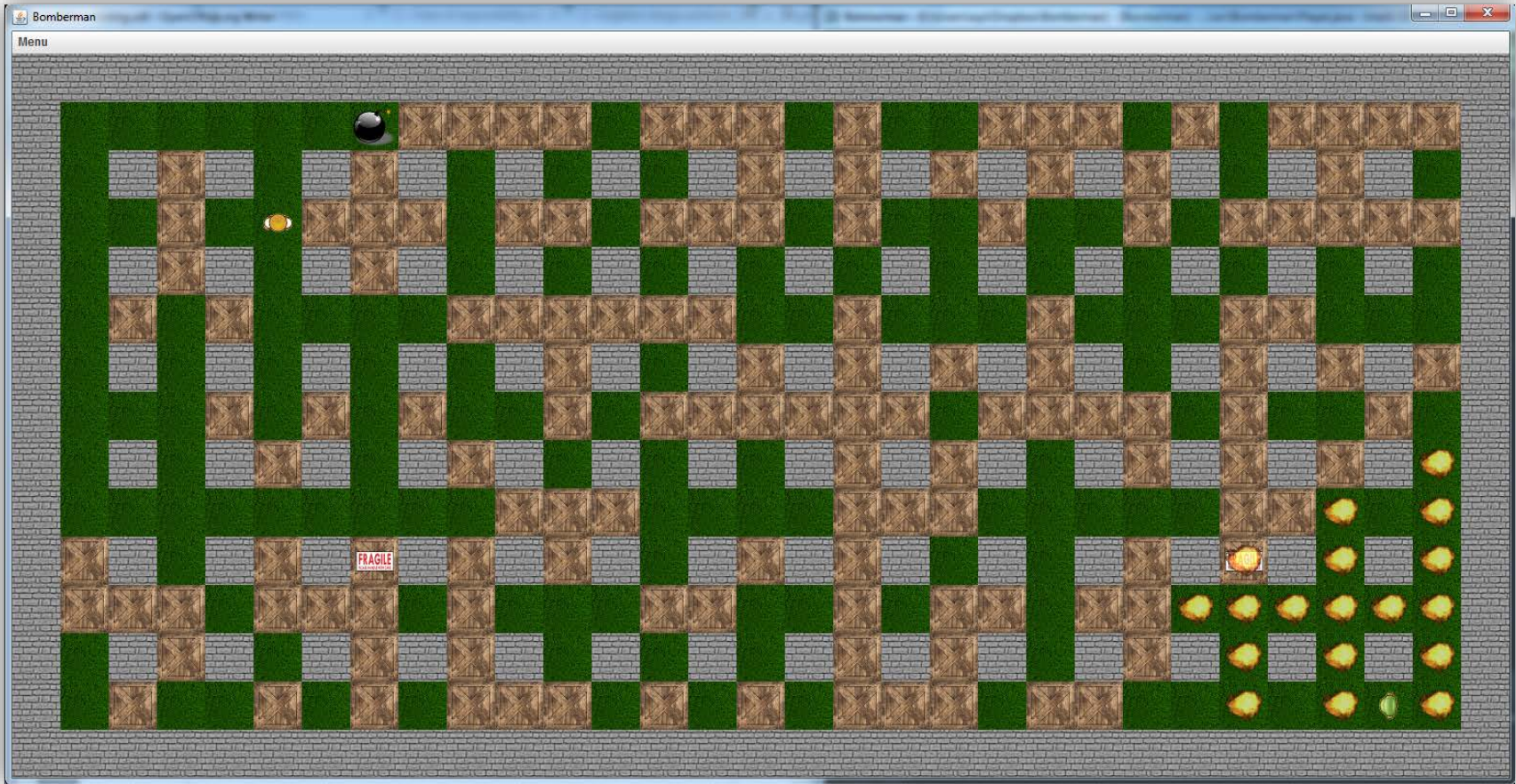
- Chat-system



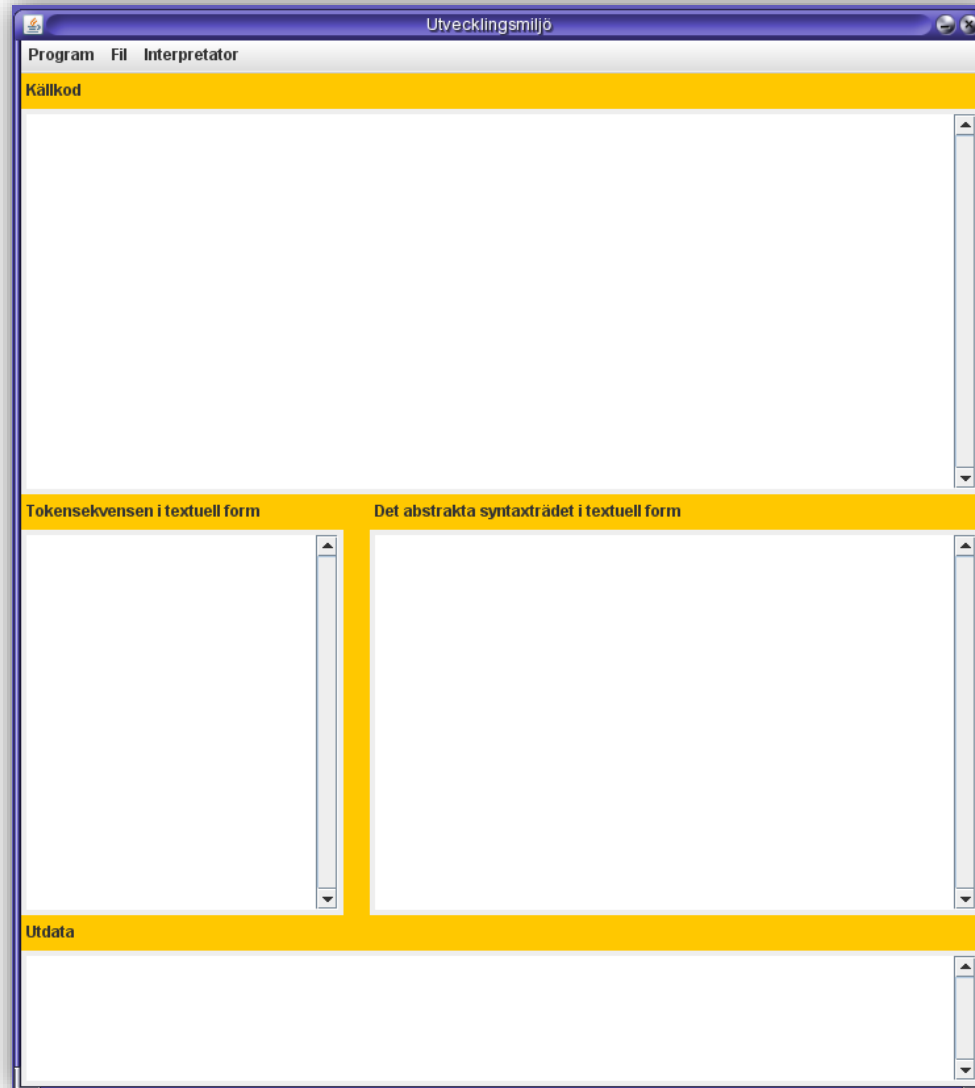
- Spel



- Spel



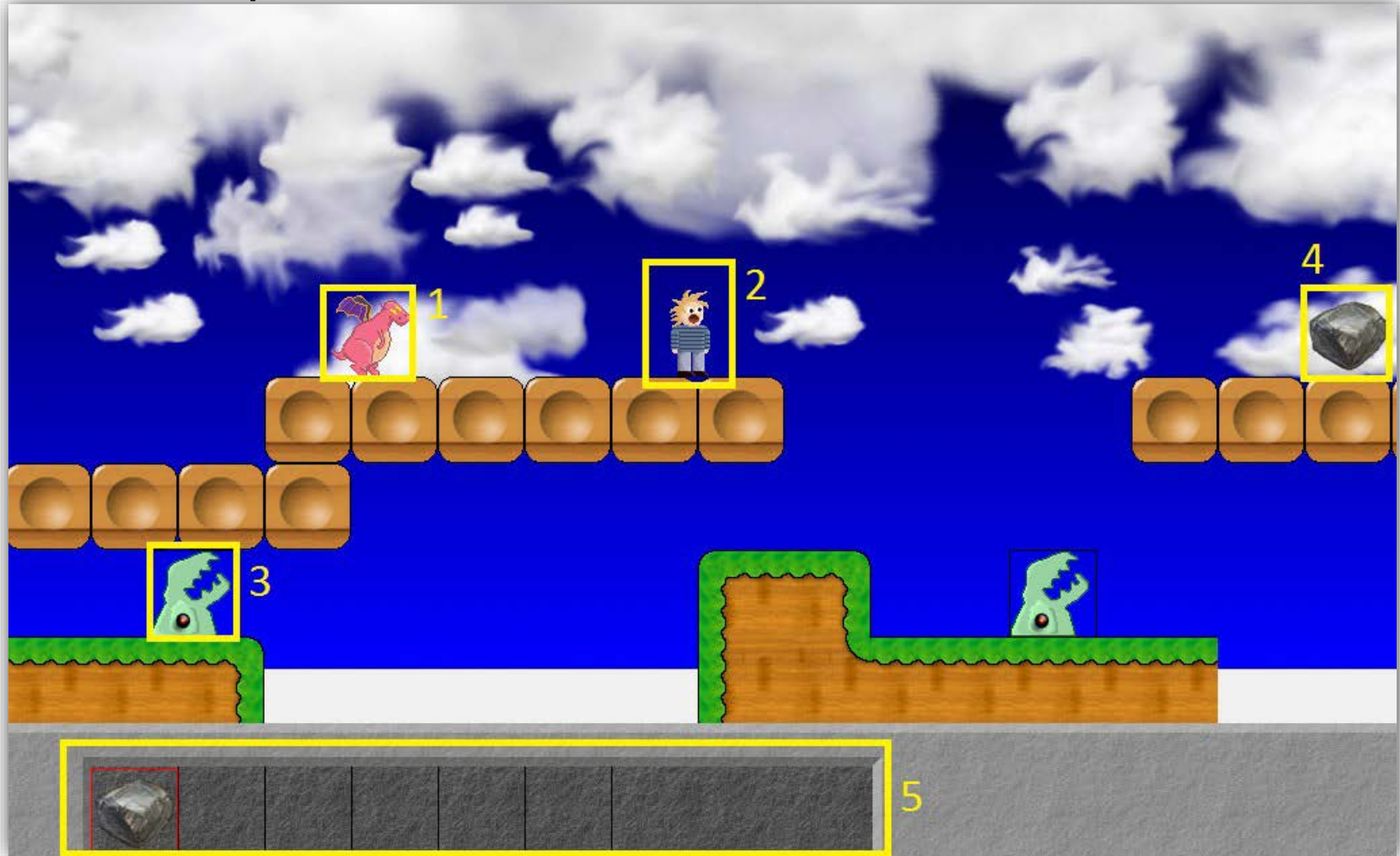
- Utvecklingsmiljö för ett litet programspråk



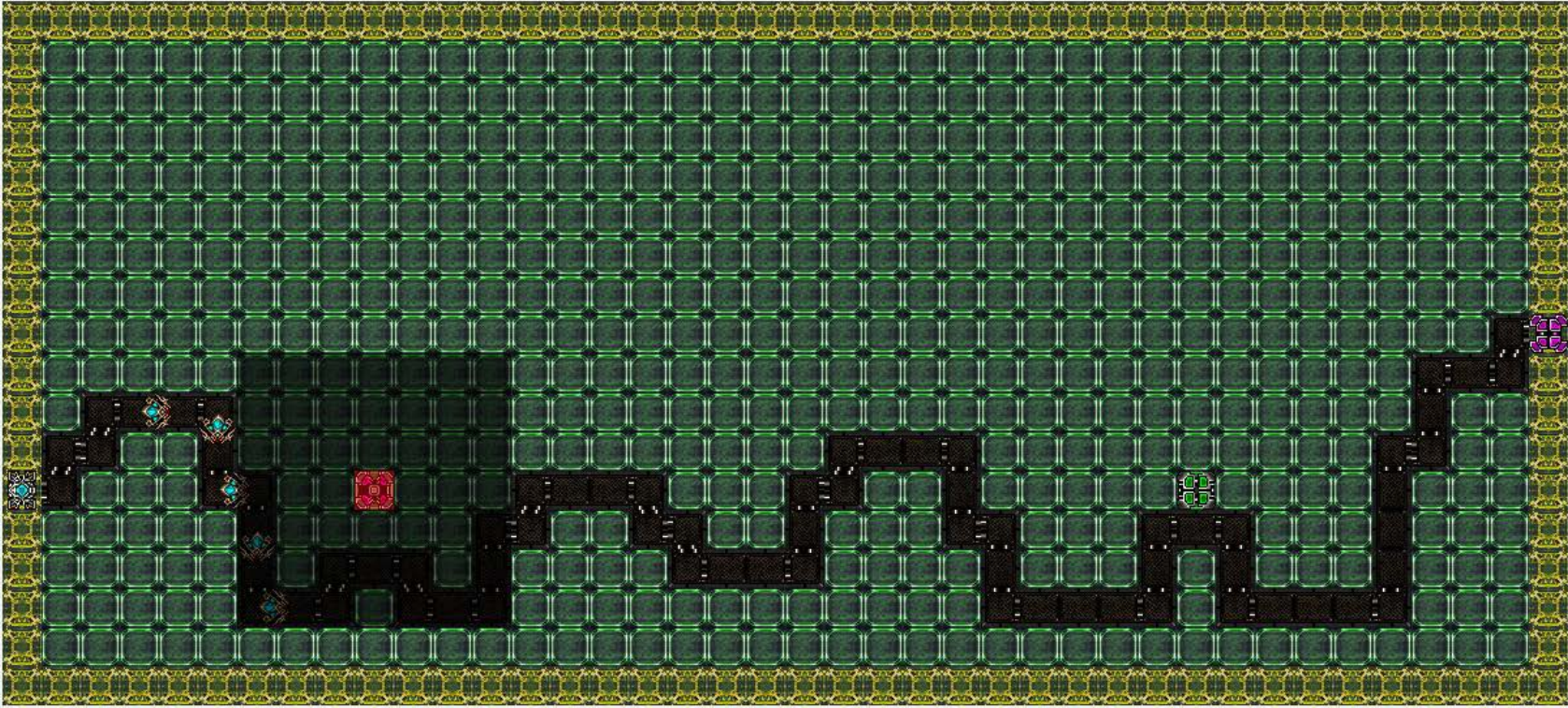
- Bilspel



- Plattformsspel



■ Tower Defense



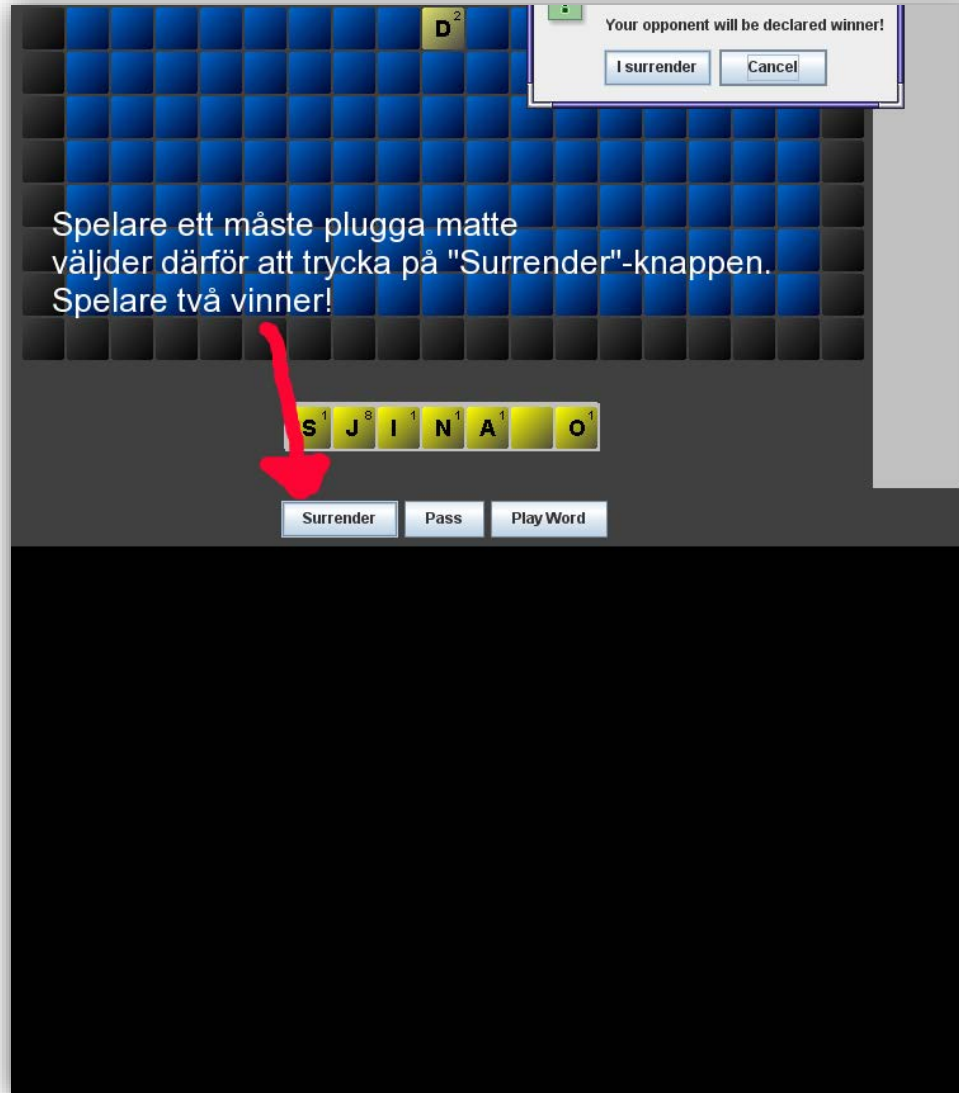
Menu Controls

WAVE 2
6 balanced enemies
408 health points
20 Speed

Tower 2 Level: 2
Attack: 18
Rate of Fire: 90ms
Range: 3 tiles
Upgrade cost: 132 coins
Sell value: 165

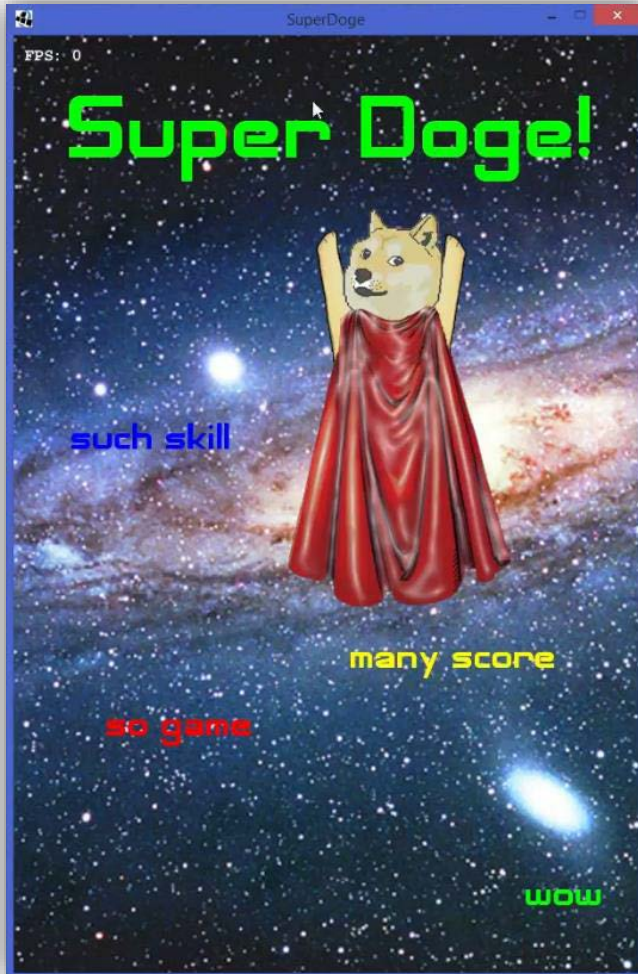
22
20

- Word Wars



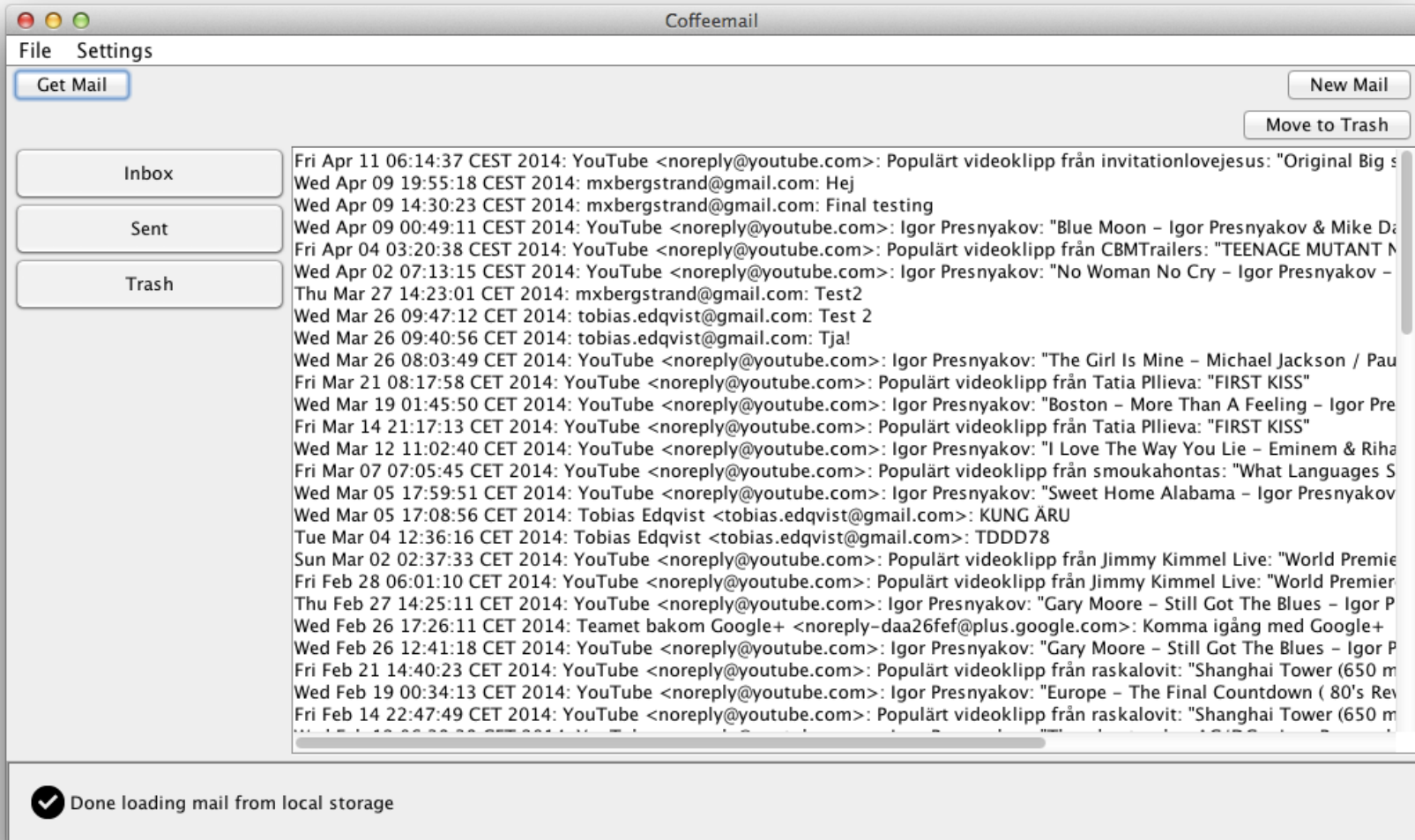
Exempel

- Sidoscrollande spel

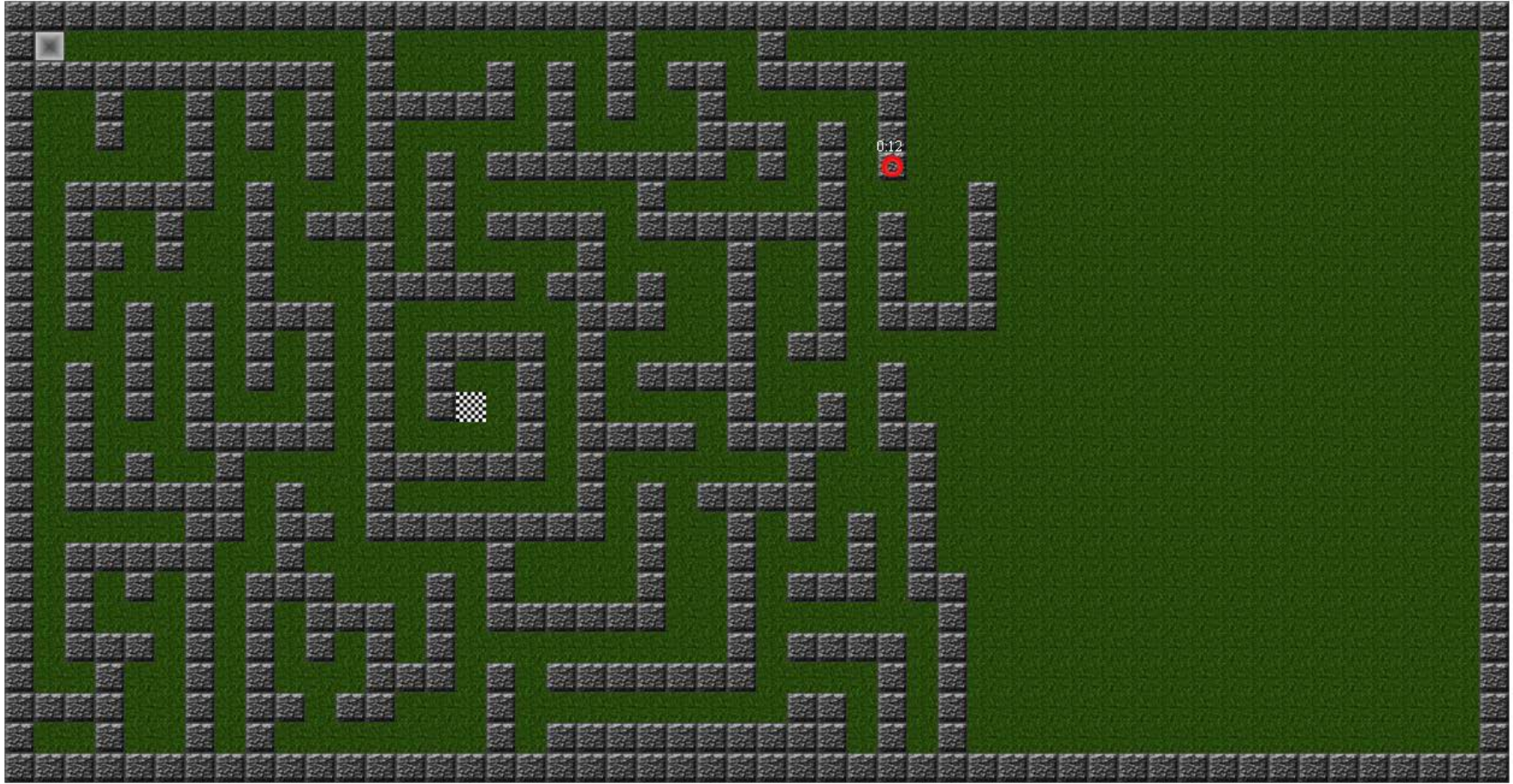


Exempel

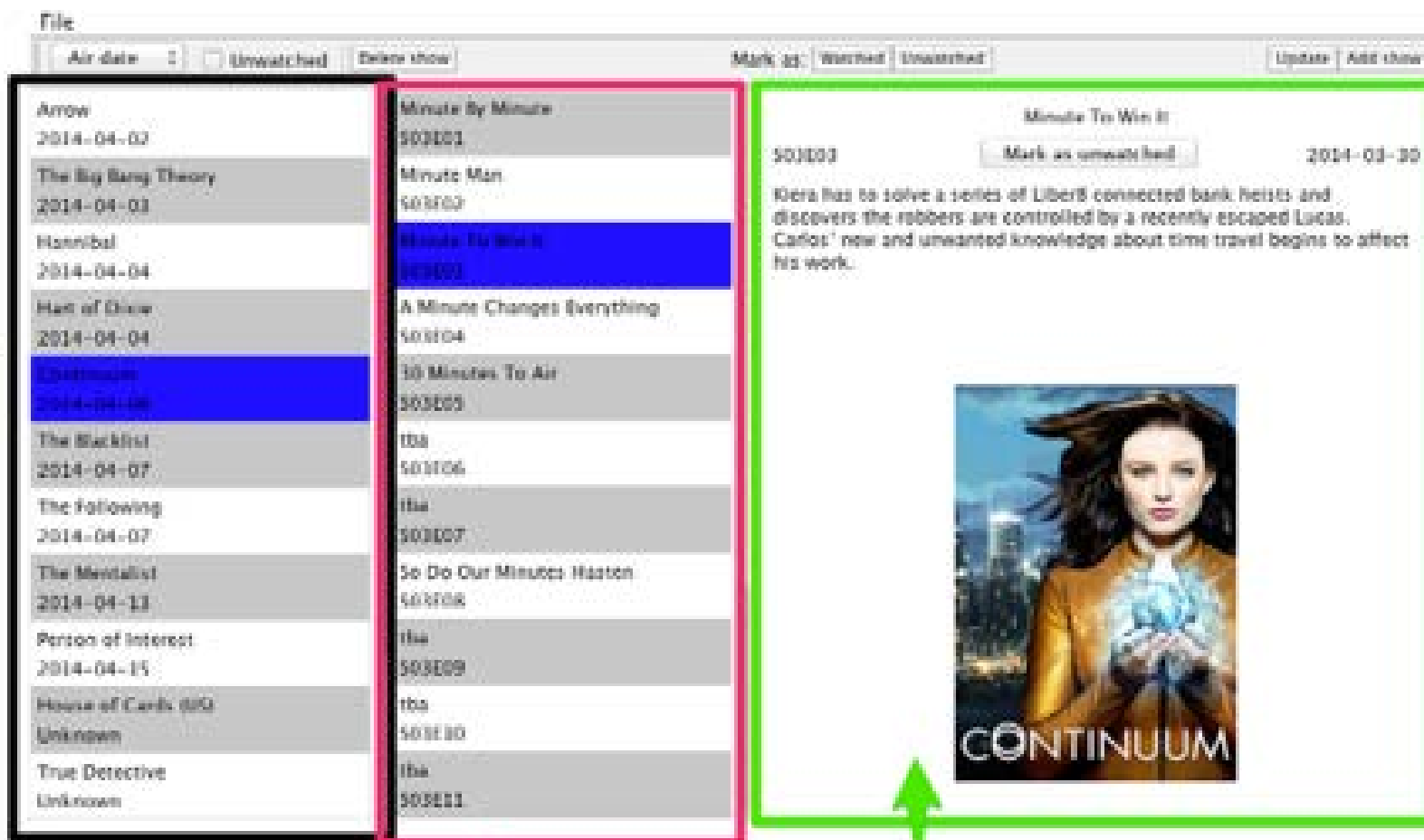




Exempel



Exempel




The screenshot shows a web interface for a TV show database. It features a table of shows and a detailed view of a selected episode. Annotations include a black arrow pointing to the 'All shows' label, a pink box around the episode list, and a green box around the episode details.

File	Air date	Unwatched	Delete show	Mark as: Watched	Unwatched	Update	Add show
Arrow	2014-04-03						
The Big Bang Theory	2014-04-03						
Hannibal	2014-04-04						
Hat of Glass	2014-04-04						
Continuum	2014-04-08						
The Blacklist	2014-04-07						
The Following	2014-04-07						
The Mentalist	2014-04-13						
Person of Interest	2014-04-15						
House of Cards: NO	Unknown						
True Detective	Unknown						

Minute To Win It	2014-03-30
503003	Mark as unwatched

Idra has to solve a series of Liber8 connected bank heists and discovers the robbers are controlled by a recently escaped Lucas. Carlos' new and unwanted knowledge about time travel begins to affect his work.



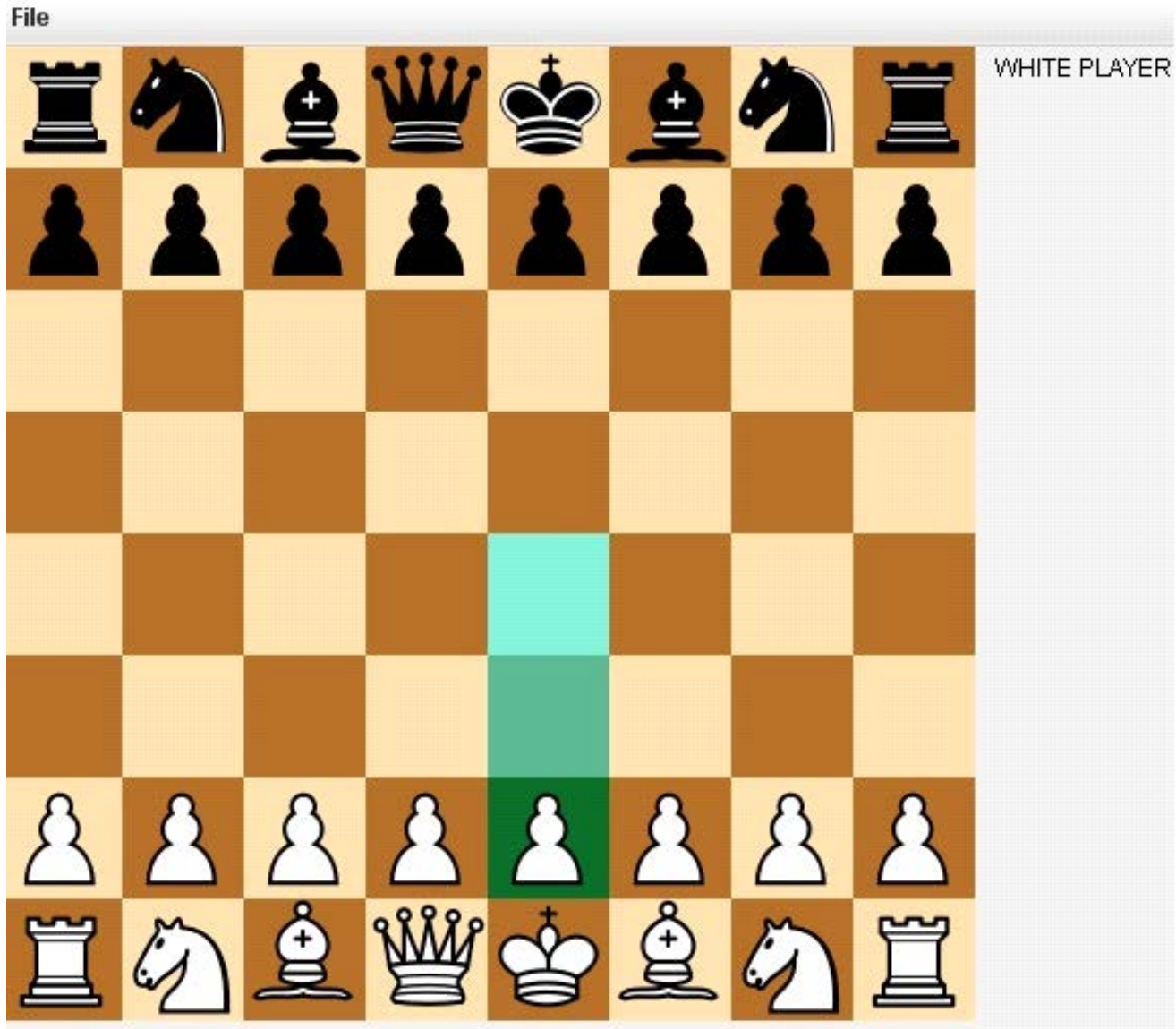
CONTINUUM

All shows

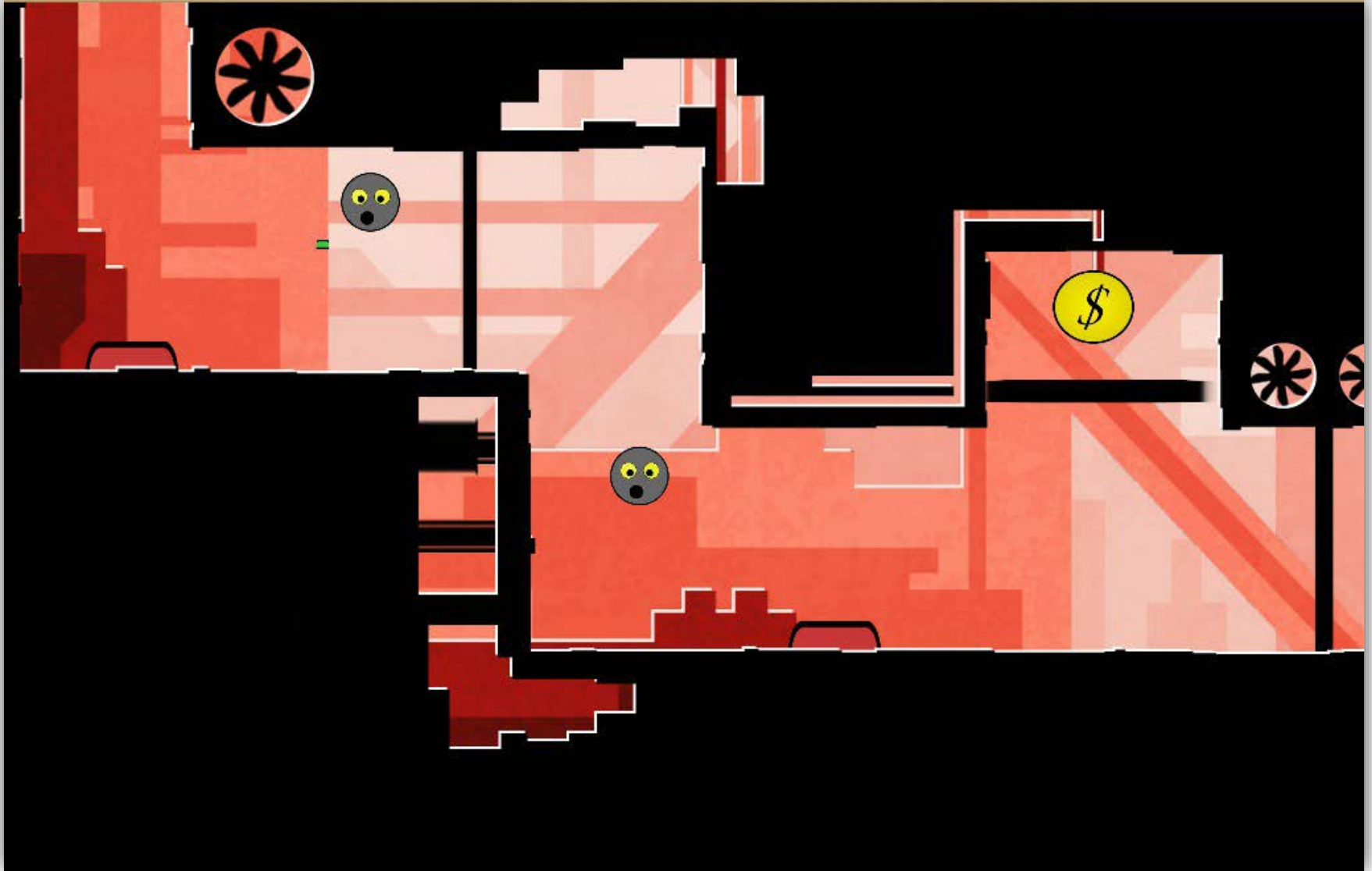
Episodes of selected show

Details of selected episode

Exempel



Exempel



Förberedelser

- **Läs websidorna** om projekt!
 - Mer info än på föreläsningen
- **Hitta projektpartner**, om du inte vill jobba ensam
 - Som hjälp: Samling **här** under pauserna
 - Kom överens om projekt och hur ni ska arbeta
- **Anmäl er i WebReg**
 - Grupp K/L/M från DI, kogvet och "övriga", grupp N från UI
 - *Grupper över gränserna är inte förbjudet men sällsynt*
 - *Uppdelning ger bättre schema*

- Skriv en första **projektbeskrivning** enligt mall på nätet
 - Projekttyp
 - Milstolpar
 - Diskussion av hur ni har tänkt arbeta
- Lämna in till handledare
 - Lämna senast **160228** → får ev. kommentarer till projektstart 160307
 - Lämna senast **160330** → kan redovisa före sommaren

Projektbeskrivning: Studenternas åsikter 1



- Projektbeskrivningen var annars ett **bra hjälpmedel** med tanke på planeringen som skrevs innan programmerandet började. Jag hade skrivit **bra milstolpar** som jag följde till stor del och som var till stor hjälp.
- Vi har **använt projektbeskrivningen ganska mycket** för att pricka av mot milstolparna hur långt vi hade kommit med projektet. Detta har varit till **stor hjälp för planering av tiden**.
- Det är viktigt att börja i god tid och att **ha en plan för arbetet klar** eftersom att det underlättar arbetet väldigt mycket.
- Vi har lärt oss att man ska lägga ner mycket tid på **tänka ut hur man ska bygga upp projektet** innan man börjar koda. Om man tänkte igenom allt ner till minsta detalj sparar man mycket tid när man sedan ska koda det.
- The **project description [was] great** at the beginning of the project because you had to really think about how you would structure the code. **The best thing was milestones** since it helped a lot later in the project. You always knew what to do next and it helped to split the project into smaller parts.

- Vi har inte haft någon nytta av projektbeskrivningen, eftersom man började med det man tyckte behövdes mest. Hade vi vetat i förväg exakt hur vi skulle göra så hade vi följt den men nu hade vi inte det.