



## GameJam 2018 JuleApp of the year

- Skal I have hjælp? Snak med Ida og Hjalte i sofagruppen på 1. sal (Gå efter prisen, tuscherne og plakaten)
- Opgaver og andet materiale ligger på Elevplan. Gå til dagens skema → Materiale
- Husk, der bliver tjekket fravær – hold jer i, eller tæt på klasserne
- Husk, I skal aflevere hos Ida og Hjalte før I kan gå i gang med næste opgave



# GameJam opgave 2

## Kl 9:50 – 14:10 Produktion

Programmering, poster, præsentation, trailer

Diskuter det næste forløb i gruppen, hvem gør hvad?

1. I skal dele gruppen i to undergrupper. Den ene gruppe tager sig af programmeringen af app'en (**Programmeringshold**), den anden tager sig af udarbejdelse af poster og præsentation + eventuelt en trailer (**Præsentationshold**).
2. Aflever en plan over opgavefordeling inklusive tidspunkter og navne (hvem skal have hvad klar? Hvornår?)
3. Projektleder (eller en anden) sørger for, at alle har adgang til de fælles dokumenter og fotos I har arbejdet på i gruppen
4. Fordel jer ud i undergrupperne.
  - a. **Programmeringshold, se opgave 2.A**
  - b. **Præsentationshold, se opgave 2.B**

## Opgave 2.A: Programmeringshold

1. Opret projekt i GameLab eller Applab – HUSK at navngive jeres projekt (Omdøb).
2. Gå i gang med at programmere App'en/spillet. Sidder I fast, så start med at gå tutorials igennem eller spørg nabogruppen før I spørger Ida og Hjalte.
3. Husk at tage screenshots løbende
4. App'en/spillet skal minimum bestå af følgende:
  - a. Enten min.4 skærmbilleder eller 3-4 typer for spilinteraktion/begivenheder/sprites
  - b. Interaktion (man skal kunne klikke på knapper eller bevæge en sprite)
  - c. Klare valg i forhold til spillets indhold og målgruppen
  - d. Lyd og billeder – meget gerne reallyd
5. I må gerne hjælpe hinanden, **men** App'en/spillet må **IKKE** være:
  - a. En kopi af nabogruppens
  - b. En tro kopi af et remixprojekt

## Opgave 2.B: Præsentationshold

1. I skal lave en powerpoint præsentation klar, hvor I præsenterer følgende:
  - a. Brainstorm
  - b. GDD
  - c. Kravspecifikation
  - d. De fire papirstegninger
  - e. Spillet der programmeres p.t.
2. Dernæst skal I producere en poster i PowerPoint, der sælger jeres App
  - a. Åbn dokumentet poster\_dummy i Elevplan (Skema → Informatik → GameJam2018)
  - b. Brug indsæt funktion til at tilføje tekst, billeder etc.
  - c. Bemærk at sliden er i specialmål! (51x94 CM)
  - d. Gem en version af jeres poster som PDF
3. Planlæg 2 spørgsmål I gerne vil have klassen til at besvare, når I fremlægger.