



[Yhdistys](#) [Tapahtumat](#) [PM Club](#) [ICT Ladies](#) [PitKyber](#) [Yhteystiedot](#) [Jäsenyys](#)

[In English](#)

Pitkyn stipendi Tampereen Yliopiston Chess Action Game (Shakkiseikkailu) - projektille

Chess Action Game (Shakkiseikkailu) -projekti

Tampereen yliopisto 2019

Projektiryhmä: Väinö Teisko, Ilmari Saari, Jarno Tainio, Henri Hanhijärvi, Lauri Nieminen, Jyry Uitto (Kuva: Timo Poranen).



Shakkiseikkailu -projekti

Keväällä 2019 ryhmämme työsti Chess Action Game -nimistä projektia osana Tampereen yliopiston projektityökurssija TIEA4 ja TIETS19. Projektin tavoitteena oli kehittää asiakkaalle shakinopetukseen soveltuva peli, jonka kohderyhmänä ala-asteikäiset lapset. Projektin asiakkaana oli Shakkilinna Oy, joka järjestää shakin opetusta, valmennusta ja kerhotoimintaa ympäri suomea. Projektipäällikkö aikataulutti projektin kahden viikon sprintteinä. Projektin loppupuolella pelille annettiin lopullinen nimi ja projektin nimikkeeksi päätettiin Shakkiseikkailu.

Projektin alussa ryhmämme suunnitteli peliä ja sen kehitystä. Pelin pääasialliseksi kehitysalustaksi päätettiin Unity, jonka lisenssin asiakas kustansi työryhmälle. Kehitys alkoi sillä, että pelille toteutettiin yksinkertainen valikko sekä shakkilauta. Pelin visuaalista puolta kohentamaan ryhmä hankki Unityn omasta verkkokaupasta grafiikkapaketteja, joiden sisältöjä voi vapaasti käyttää myös kaupallisissa peleissä. Tämän jälkeen ryhmän johtava ohjelmoija toteutti peliin shakkia pelaavan tekoälyn. Kehitysprosessin alkupuolella peliin lisättiin asiakkaan tarjoamaa sisältöä koodaamalla sitä suoraan peliin. Myöhemmin ryhmämme päätti, että pelistä voidaan tehdä dynaaminen. Eli pelin tehtävistä tehtäisiin JSON-objekteja, jotta asiakas pystyisi itse luomaan sisältöä peliin. Pelin oheen luotiin editori, jossa peliin voidaan lisätä tehtäviä eri parametrein.



Peliä testattiin ryhmän sisällä koko projektin ajan, mutta ryhmän kesken päätettiin järjestää kaksi käyttäjätestiä. Koska pelin kohderyhmänä olivat erittäin nuoret lapset, päätettiin testit järjestää Shakkilinnan järjestämän kerhotoiminnan yhteydessä. Testejä varten valmisteltiin testiversiot pelistä, jossa oli rajattu määrä tehtäviä, sekä mahdollisuus kaksinpeliin. Testeihin osallistuvia kerholaisia ohjattiin pelaamaan peliä yksin tai kavereiden kanssa samalla kun testin valvojat tarkkailivat peliä. Testien aikana ryhmä oppi paljon pelin pelattavuudesta ja käytettävyydestä.

Ryhmämme oli motivoitunut ja pelin kehitys eteni tasaisesti lähes koko projektin aikana. Kokonaisuutena projekti oli mielenkiintoinen ja kaikki ryhmän jäsenet oppivat paljon uutta projektien toteuttamisesta.



Artikkelilaji: [Stipendiartikkelit](#)



YHTEYSTIEDOT

Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry
c/o Ilpo Tolvanen

Siilinkarinkatu 30, 33410 Tampere
toiminnanjohtaja@pitky.fi

Sivustoon sovellettavat käyttöehdot
Tietosuojalauseke
Kaikki yhteystiedot

© Copyright 2009 - 2019
Pirkanmaan tietojenkäsittely-yhdistys ry



TWEETS

Pitky_ry

Pitkyn hallitus kokousti ruskan keskellä Sampolassa miettien syksyn monia askareita, valmistellen syyskokousta ja p... <https://t.co/i1Jx16IDHg>

Pitky_ry

RT @SmartTampere: Ehdota Teknisen luovuuden palkinnon saajaa 10.11. mennessä! Palkinto jaetaan tammikuussa Tampere Smart City Weekin... <https://t.co/77WmrPbOam>



LINKEDIN

Osallistu keskusteluun
LinkedIn-kanavallamme.



YOUTUBE

Pitkällä on myös oma Youtube
kanava, jossa julkaisemme sisältöä.

