

Sammanfattning

Under våren 2004 fick vi i uppdrag av Carbello AB att färdigutveckla ett spelkoncept för mobiltelefoner. Denna rapport handlar om hur detta uppdrag genomfördes. Under projektets gång har vi lärt oss åtskilliga saker och vi delar med oss av vår lärdom om sånt som är viktigt att tänka på då man utvecklar applikationer för mobiltelefoner. Några av dessa saker är vikten av att hålla ner storleken på applikationen med hjälp av diverse knep, dela upp utvecklandet i smådelar och självklart att ha en ständig kommunikation sinsemellan samt med uppdragsgivaren. I rapporten beskrivs våra med- och motgångar och vad vi känner att vi skulle göra annorlunda om vi skulle få chansen att göra ett liknande projekt. Resultatet av detta examensarbete är att vi fått förståelse för hur applikationer för mobiltelefoner tillverkas och vi lyckades att skapa ett spel som vi är nöjda med och som fungerar på det sätt som planerats.

A mobile phone game is developed

Abstract

We were assigned by Carbello AB during the spring of 2004 to develop a game for a mobile phone. This report is about how that assignment was done. We have learned several things during the project and you'll find recommendations of what to do and not to do when you produce applications for a mobile phone. Some of the things you should think of are to create small applications by using some tricks, for example divide the project into smaller parts and of course always keep a good communication with each other and the supervisor. This report describes our ups and downs during the project and tells what we would do different if we ever did a similar project. The result of this project is that we have got an increased understanding about how applications for mobile phones are made and we were able to produce a game that we are very pleased with and that works in the way we intended.