

OPPONERING PÅ TISADO

DATX12-13 vs. 37

1 Rapportens upplägg och struktur

Rapporten i fråga ger ett gott intryck med snygg layout, bra struktur och snygga bilder. Texten refererar flitigt till bilderna som illustreras vilket ger dem en tydlig känsla av syfte och bidrar till den generellt bra strukturen över rapporten. Det finns några stycken som enbart består av en till två meningar vilket väcker frågan om de meningarna inte skulle kunna passa in någon annan stans i texten?

Det upplevs som att rapporten har en tydlig målgrupp och de har i stora drag antagit att personen i fråga har lite grundläggande kunskap inom grafik vilket upplevs som helt ok då de tydligt markerar att rapporten är skriven för en läsare som själv hade tänkt att utveckla ett liknande spel eller applikation. Dock måste det påpekas att bilden som abstrakt stycket ger och det den faktiska rapporten handlar om inte överensstämmer helt. Då abstrakt beskriver ett arbete som tar upp olika metoder och jämför dem för att lösa problemen inom området. Den faktiska rapporten är fokuserad på att förklara hur gruppen har tänkt under projektets gång och lagt krut på att förklara vilka tekniska lösningar de valt. Förutom detta har rapporten en tydlig röd tråd där den är indelade i pedagogiska och tydliga kapitel och det som diskuteras är relevant och informativt.

Överlag är texten skrivet på ett bra sätt, det är enkelt för läsaren att följa resonemangen som är skrivet i rapporten och det upplevs som att det är lätt att ta till sig informationen de försöker få ut. Framför allt är introduktionerna till varje nytt kapitel och delkapitel bra skrivet, då de introducerar läsaren till problemet i fråga på ett mycket lätt tillgängligt sätt och ger en bra bild över vad som kommer tas upp. Generellt sätt över arbetet är dock vissa formuleringar i texten svåra att förstå på grund den varierande kvalitén i språket och klumpiga ordval som resulterar i onödiga syftningsfel. I de första kapitlen är det dock enkelt att förstå vad författaren menar men när arbetet går in på mer avancerade delar blir det problematiskt.

Referenserna är generellt sätt bra, de refererar till i princip alla påståenden, även de som är tveksamma om de ens behöver refereras till. Ett exempel är "jordens gravitation är 9.82m/s^2 [REF]". Dock är det bättre att referera till för mycket än för lite. Området de behandlar borde ha gott om forskning bakom sig vilket väcker frågor varför de valt att använda sig utav icke-vetenskapligt material i den grad som de faktiskt gör?

Som nämnt tidigare innehåller rapporten intressant fakta och så gott som all text upplevs som relevant. Det skulle ha varit intressant om vissa delar kanske var lite djupare i sin tekniska analys och redogörelse då det finns avsnitt som upplevs som tunna med tanke på hur stor del utav projektet som faktiskt borde handlat om just de specifika valen de tvingats göra i det området. Dock i sin

helhet så upplevs rapporten som bra fördelad där kapitlen känns rätt jämna i sin längd och storlek vilket ändå indikerar på att det finns många aspekter som krävs för att skapa ett lyckat androidspel.

2 Introduction

Kapitlet är genomtänkt och väl strukturerat, genom att börja med en snabb överblick av marknadssituationen motiverar de tydligt sina intentioner med rapporten och samtidigt ger läsaren en indikation över situationen som råder just nu. Dock skulle det kunna vara en idé att byta namn på introduktionen till 'background' och göra en ny introduktion som faktiskt beskriver och motiverar det som kommer tas upp i kapitlet?

'Introduction' innehåller allt som vi förväntade oss. Formuleringarna var korta, koncisa och allt var tydligt motiverat. Frågeställningarna kändes svår besvarade och ambitiösa men pekar ändå tydligt åt vilket håll rapporten kommer gå. Det är två punkter som upprepas gång på gång under kapitlet, det är tidsbristen och effektiv grupphantering. Även då det kan anses att tidsbrist är något som enbart behövs tas upp en gång så var det intressanta frågor och funderingar de ställde sig angående gruppdynamik. De återkopplade även delar av dessa frågor i 'discussion'-delen på ett tillfredsställande sätt.

3 The Game Tisado

Ett mycket bra kapitel som går igenom spel idén och delar upp alla aspekterna för spelet på ett logiskt sätt, där de introducerar varje del för sig. Det förblir ett introduktionskapitel för spelet och tar inte upp några tekniska detaljer. Informationen som presenteras är abstrakt och det märks att de valt att lägga upp rapporten på detta sätt för att få läsaren intresserad av området med minimal risk för att skrämman personen. Varje feature i spelet har fått ett eget delkapitel vilket gör det tydligt och lätt överskådligt vad spelet kommer att innehålla. Dock skrev de såpass lite om vissa features att det kanske hade varit snyggare att dela in dem i en lista och sedan utgå ifrån den istället för att ge varje feature ett subkapitel?

4 Computer Graphics, Game Logic, Optimization och Music and Sound

Dessa fyra kapitel utgör den tekniska analysen och implementationen utav spelet. De är mycket lika i sin struktur vilket bidrar till känslan av ordning. Det finns dock några punkter som förvirrar, t. ex. ologiska eller omotiverade val utav ordning på subkapitlerna och även att de har valt att ta med subkapitelet 'Background' på endast en metod men ingen annanstans? Vi vill påpeka att Vertical sync och Shaders är mycket bra skrivna då de utförligt introducerar problemet på ett vettigt sätt och sedan går in på djupet ur ett tekniskt perspektiv och specificerar sig på en nivå som många andra subkapitel saknar.

Kapitlet 'Music and Sound' diskuterar många olika lösningsalternativ till problemet, deras för- och nackdelar vilket ger intrycket att författaren är pålästa inom området och redogör genom den vägen vilket spår de tar och varför. Detta är något som skulle uppskattas om det skedde i en

större grad över hela rapporten och inte enbart i det här kapitlet. Förutom de små inkonsekventa detaljerna som sker här och där i texten så har gruppen fått med många intressanta aspekter över det som krävs för att lyckas med att skapa ett grafiskt spel med begränsade resurser på ett lätt tillgängligt sätt.

5 Results, Discussion och Conclusion

I 'result' presenterar de vad de lyckats åstadkomma under arbetets gång och återkopplar på ett snyggt sätt till de olika delarna i rapporten. De förklarar i stora drag hur de olika delarna har gått och resultatet utav de val de gjort. Trots att denna del är kort lyckas de på ett övergripande sätt få fram den viktiga information de vill ska nå fram.

'Discussion' ger författarna möjligheten att uttrycka sina egna funderingar och reflektioner under arbetets gång. Överlag förklarar de vilka delar som var vitala för att de har lyckats komma dit de gjorde. Det hade inte skadat om de hade diskuterat lite mer i varje område om deras resultat och funderingar kring resultatet. Bland annat kunde de diskuterat fortsatta arbeten eller diskuterat frågeställningarna lite mer, detta skulle på ett tydligare sätt markera hur långt de kommit.

'Conclusion' knyter samman rapporten på ett elegant sätt. Den förklarar de viktigaste aspekterna som bör hållas i åtanke vid sådana här arbeten och återkopplar till de olika delarna i arbetet. Ett mycket bra avslut som passar bra in i den röda tråden.

6 Förslag på förbättringar

- Borde se över 'Abstract', framför allt det andra stycket och trycka på att rapporten utvärderar de metoder som implementerades i applikationen, i och med att det är få kapitel som faktiskt gör jämförelser med andra metoder. Det blir lite konstigt när det första stycket är skrivet i passivform och det andra är i aktivform. Ex. först är det rapporten som kommer diskutera sedan är det ni?
- Se över språket, framföra allt i kapitel tre till fem då rapporten faktiskt går in på djupet, då är det bra om formuleringarna är tydliga då det inte är trivialt vad som menas.