

## Sisällys

1 JOHDANTO.....	1
2 PROJEKTIN TEHTÄVÄ JA TAVOITE.....	1
3 TYÖN ETENEMINEN .....	1
3.1 Suunnittelu .....	1
3.2 Työn tekeminen.....	1
4 SAAVUTETUT TULOKSET JA KOKEMUKSET .....	1
5 ITSEARVIOINTI JA PALAUTE .....	2
LÄHTEET.....	2

## 1 JOHDANTO

Valitsin aiheeksi koodauksen, koska halusin oppia lisää ohjelmoinnista. Projektityön aloittaminen oli minusta kivaa, koska nautin itsenäisestä tekemisestä. Alussa minulla meni paljon aikaa materiaalin etsimiseen, koska sitä ei ollut valmiiksi saatavilla.

## 2 PROJEKTIN TEHTÄVÄ JA TAVOITE

Tavoitteena on oppia projektin myötä ohjelmoimaan Python-kielellä ja tekemään sillä joku peli. Toisena päätavoitteena on oppia kirjoittamaan dokumentointia työn ohessa ja käyttämään Word-ohjelmaa sujuvasti. Tulen esittelemään pelin idean ja toiminnan koko ryhmälle ja sitä voidaan pelata tunnilla.

## 3 TYÖN ETENEMINEN

### 3.1 Suunnittelu

Aloitin projektin suunnittelun koulussa. Etsin materiaalia netistä ja sain opettajalta myös kirjan lainaksi.

### 3.2 Työn tekeminen

Joka tunnilla koulussa käytin aikaa ohjelmointiin ja kotona kirjoitin raporttia.



Eräs taustakuva pelistä.

## 4 SAAVUTETUT TULOKSET JA KOKEMUKSET

Opin ohjelmoimaan Pythonilla ja onnistuin tekemään oman pelin. Haastavaa oli löytää sopivat taustat peliin ja pelin julkaisemisessa tuli ongelmia, jotka onneksi selvisivät kysymällä nettipalstalta.

## 5 ITSEARVIOINTI JA PALAUTE

Kokonaisuudessaan työ onnistui hyvin. Olisin voinut tehdä projektia enemmän kotona. Esimerkiksi olisin voinut ladata Python-ohjelman kotikoneelleni ja tehdä myös ohjelmointityötä kotona.

## LÄHTEET