Устав проекта «Warden»

Содержание

[Назначение и обоснование проекта. 1](#_Toc497954508)

[Измеримые цели проекта и критерии успеха. 1](#_Toc497954509)

[Высокоуровневые требования. 1](#_Toc497954510)

[Допущения и ограничения. 2](#_Toc497954511)

[Ограничения 2](#_Toc497954512)

[Допущения 2](#_Toc497954513)

[Высокоуровневые описания и границы проекта. 2](#_Toc497954514)

[Высокоуровневые риски. 3](#_Toc497954515)

[Календарный план. 3](#_Toc497954516)

[Список заинтересованных сторон. 3](#_Toc497954517)

[Требования к одобрению проекта. 4](#_Toc497954518)

[Состав исполнителей проекта. 4](#_Toc497954519)

# **Назначение и обоснование проекта.**

Назначение проекта – создание игрового приложения в жанре с низкой конкуренцией. Данный проект будет иметь ряд преимуществ над конкурентами, так как будет реализован на новейших технологиях, предоставляемых игровым движком Unreal Engine 4.

# Измеримые цели проекта и критерии успеха.

Целью проекта является успешное выполнение всех требований.

# Высокоуровневые требования.

1. Реализованная система экипировки;
2. Реализованная ролевая система;
3. Реализованные сражения отрядов под управлением искусственного интеллекта;
4. Реализованное процедурное формирование отрядов противника.

# Допущения и ограничения.

## Ограничения

1. Рассылка финальной версии приложения до зачетной недели;
2. Ограниченная мощность компьютеров;
3. Малое число разработчиков;
4. Отсутствие опыта разработки на Unreal Engine 4 у большинства разработчиков.

## **Допущения**

1. Допускается, что в выбранном жанре низкая конкуренция.

# Высокоуровневые описания и границы проекта.

Игрок исполняет роль менеджера бойцов, участвующих в боях на арене. Он может покупать, продавать, экипировать бойцов, повышать их характеристики.

В бою обе команды управляются ИИ, игрок наблюдает за боем. Бой происходит против процедурно сгенерированной команды противника.

В случае победы игрок получает награду зависящую от сложности боя, а выжившие бойцы получают очки опыта, которые позволяют им повышать свой уровень и получать очки характеристик.

Игра происходит до тех пор, пока у игрока есть бойцы или он может купить новых.

Более подробное описание проекта и его границы приводятся в документе «Содержание проекта».

# Высокоуровневые риски.

1. Возможность возникновения проблем при создании процедурных анимаций для бойцов;
2. Возможны высокие системные требования для запуска приложения;
3. Возможность нарушения календарного плана проекта из-за высокой сторонней занятости разработчиков.

# Календарный план.

Разработка приложения будет вестись по Agile системе.

Начальная стадия:

1. Написание устава;
2. Написание содержания проекта;
3. Формирование доски задач для проекта;
4. Создание календарного плана
5. Создание репозитория для проекта;

Основной цикл разработки:

1. Анализ результатов тестирования прототипа с предыдущей итерации цикла;
2. Выбор задач для текущего спринта;
3. Разработка прототипа;
4. Рассылка прототипа для тестирования;
5. Сбор результатов тестирования;

Финальная стадия:

1. Приемка финальной версии проекта.

# Список заинтересованных сторон.

1. Заказчики проекта – студенты группы РИС 15-1б, преподаватель дисциплины;
2. Разработчики проекта – студенты группы РИС 15-1б.

# Требования к одобрению проекта.

Прием проекта производится следующим образом: финальная версия приложения рассылается заказчикам, с последующим сбором отзывов. Далее рассчитывается отношения положительных отзывов к отрицательным и проект считается принятым при соотношении 2 положительных на 1 отрицательный.

# Состав исполнителей проекта.

Касимов Александр Вадимович – управление проектом, разработка игровой логики;

Майоров Владимир Михайлович – помощь в управлении проектом, создание 3D моделей;

Шатров Никита Андреевич – разработка пользовательского интерфейса;

Кориков Никита Андреевич – разработка искусственного интеллекта;

Клементьев Григорий Николаевич – разработка искусственного интеллекта.