Устав проекта «Warden»

Содержание

[Назначение и обоснование проекта. 1](#_Toc497843952)

[Измеримые цели проекта и критерии успеха. 1](#_Toc497843953)

[Высокоуровневые требования. 2](#_Toc497843954)

[Допущения и ограничения. 2](#_Toc497843955)

[Ограничения 2](#_Toc497843956)

[Допущения 2](#_Toc497843957)

[Высокоуровневые описания и границы проекта. 2](#_Toc497843958)

[Общий процесс игры 2](#_Toc497843959)

[Магазин бойцов 2](#_Toc497843960)

[Карта бойца 3](#_Toc497843961)

[Высокоуровневые риски. 12](#_Toc497843962)

[Календарный план. 12](#_Toc497843963)

[Список заинтересованных сторон. 12](#_Toc497843964)

[Требования к одобрению проекта. 13](#_Toc497843965)

[Состав исполнителей проекта. 13](#_Toc497843966)

# **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.

# Высокоуровневые риски.

1. Возможность возникновения проблем при создании рига для модели бойца;
2. Возможность возникновения проблем при использовании FABRIK IK для создания процедурных анимаций для бойцов;
3. Возможны высокие системные требования для запуска приложения;
4. 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.