

TSEA83 Gruppkontrakt

Beskriv kortfattat målet med projektet

Målet för projektet är att skapa en dator vars funktion är att köra ett fungerande blackjack-spel med hjälp av tillgängligt material. Tillvägagångssättet blir att först försöka implementera en fungerande spelmotor som kan hantera logik för spelet och ett sätt att grafiskt visa det och sedan i mån av tid utöka funktionalitet för spelet samt ljudeffekter och liknande.

Rutiner

Vi kommer träffas på schemalagda laborationer. Utöver detta kommer självständiga arbetspass som bokas in i förväg med tid och plats, sådana att ungefär 10 gemensamma arbetstimmar per vecka läggs på projektet (beroende på hur vi ligger till). Bulken av mötena kommer ta plats på håltimmar i schemat av längd på ca 2-4 timmar. Dessa pass sker då huvudsakligen inom tidsramen 10-19 på vardagar. Om mot förmidan vi skulle hamna efter i planeringen kan helger förfogas till möten.

Om person har en godtagbar ursäkt sådant som sjukdom, föreningsarbete eller annan schemakrock som meddelas i förväg ges undantag till att inte dyka upp. Då ska övriga tre godkänna detta. Parprogrammering kommer användas som ett verktyg för struktur.

Kommunikation inom/utom gruppen

För kommunikation mellan gruppmedlemmar har gruppchatt skapats för att kunna planera tid och plats för möten. Om en av gruppmedlemmarna skulle komma sent till ett möte är det överenskommet att vi skall använda ett sorts system likt "fikapinnar" men med Nocco istället. Det vill säga att du får en "pinne" vid försening, och en extra för varje kvarts försening. Vid 2 samlade pinnar bjuder den försenade medlemmen övriga gruppmedlemmar på Nocco vid nästa möte. Vid planering av olika saker i gruppchatter skall det ses till att alla medlemmar har reagerat på och godkänt så vi säkerställer att ingen har missat informationen. För granskning kommer vi att mötas i grupp och gå igenom varandras arbete. För kommunikation mot kursledning har vi en ansvarig inom området i gruppen.

H

Arbetsfördelning

Oliver - bokningsansvarig & kontaktansvarig

Alfred - Scrum master & Planeringsansvarig

Isak - Hårdvaruexpert

Sebastian - Hårdvaraprogrammeringsansvarig

Resurser

Kompetensutveckling i vhdl-delen av att konstruera datorsystem kan komma att krävas.

Ansvar och konsekvenser

Arbetet fördelar främst mellan de två programmeringsparena men kan överskridas vid behov. Om person ej utför tillfört arbete hålls i första hand gruppmedlem. Då är det även vikt i att veta vad som förväntas av varje person, vilket sköts av planeringsansvarig. Om vi skulle köra fast helt söker vi hjälp från laborationsassistent eller liknande, alternativt diskutera med kurskamrater.

Underskrifter

Alinor Brumer Hedmark 16/2-2024

Alfred Sjögqvist 16/2-2024

Lin Song Guan 16/2-2024

Sebastian Karlsson 16/2-2024