# Inngangur

Unnið er að leik sem kaupandi kom með hugmynd af. Hann samanstendur af fjórum borðum og einni valmynd þar sem á að vera hægt að velja föt og andlitsvipi á leikmanni sem er nemandi við Háskóla Íslands. Stað verkefnis er góð og höfum við hópurinn sem vinnum að því úttdeildt hlutverkum. Vinna við uppröðun á forgangsatriðum og langt á veg kominn og það sama má segja um tímaáætlun. Búið var til klasarit og notendasögur í þessum sprett. Einnig gerðum við vörður til að setja okkur markmið og grófa tímaáæltun hvernar vissir hlutir ættu að vera klárir.

Hægt er að nálgast öll skjöl á heimasíðu verkefnisins í Github:

# Greining og hönnun. Tímabilið 30. janúra til 8. febrúar 2019

Áætlun fyrir tímabilið er listuð hérna með verkþáttum sem er lokið:

1. Frumáætlun (Frumgreining)
2. Drög að heildar Notendasögum (kröfulýsingum)
3. Lista Notendasögur
4. Drög að heildar kostnaðaráætlun fyrir verkefnið
5. Umfangsmat. Kostnaðaráætlun v. tímavinnu verkefnahlið 1
6. Kostnaðaráætlun við verkefnahlið 1
7. Drög að verkáætlun

Hér að neðan er listi yfir verkþætti sem er ólokið.

1. Umfangsmat vegna alls verkefnis
2. Notendasögur í samræmi við kaupanda
3. Drög að kerfislýsingu fyrir heildarlausn.

## Verkþættir sem unnið var í á tímabilinu

1. Frumgreining **Grænt**
2. Markaðsgreining **Grænt**
3. UML rit **Grænt**
4. Kerfismynd **Grænt**
5. Notendasögur fyrir sprett 1 **Grænt**
6. Kostnaðaráætlun fyrir sprett 1 **Grænt**