Teamcontract Themaopdracht Gaming 2017-2018

**Klas:** V2A & V2B

**Teamnummer en (optioneel) naam:** Mazalt Gaming

**Teamleider:** Arsalan Anwari

**Project:** Themaopdracht Gaming

# Inleiding

*Het doel van dit teamcontract is afspraken met betrekking tot de organisatie van ons team vastleggen. Ook wordt vastgelegd wat de individuele verwachtingen zijn van de inzet en van het resultaat. Daarnaast worden afspraken gemaakt over de aanwezigheid van alle teamleden in de projectweken. Verder worden afspraken vastgelegd over het nakomen van afspraken.*

*Met het vastleggen en ondertekenen van deze afspraken is een stevige basis gelegd voor de samenwerking binnen het team.*

# Verwachtingen

He*t doel van het opschrijven van de verwachtingen is dat het team op één lijn komt.  Ieder teamlid geeft een antwoord op de volgende vragen. Door alle antwoorden hier te plaatsen weet ieder teamlid wat de individuele verwachtingen zijn.*

## Teamlid 1 (Arsalan Anwari)

**Wat verwacht je van het resultaat?**

Ik verwacht dat we een werkend product zullen leveren dat voldoet aan de eisen die we hebben gesteld.

**Wat verwacht je van de samenwerking?**

Ik verwacht dat ieder teamlid eerlijk moet toegeven als hij/zij niet zijn taak kan afronden, zodat hier eerder op gereageerd kan worden. Verder verwacht ik dat teamleden taken van elkaar overnemen als zij vinden dat hij/zij het beter kan.

**Wat verwacht je van je rol die je aanneemt in dit project?**

Ik verwacht dat ik het team moet inspireren om tot een werkende oplossing te komen en soms initiatief moet nemen als er te lang over een taak gedaan wordt.

**Hoe wil je de taken verdelen? Hoe zorg je ervoor dat dat eerlijk gebeurt?**

Ik ga de taken verdelen op basis van de kwaliteitseigenschappen van het teamlid. Als het ene teamlid beter hiërarchisch kan programmeren en de andere functioneel, dan baseer ik de taken hierop.

**Moet iedereen op hetzelfde moment aanwezig zijn en werken?**

Ja, in alle gevallen is het de bedoeling dat iedereen aanwezig is. Echter als een teamlid zich onwel voelt, moet hij dit van te voren (minimaal 1 nacht) aangeven, zodat de taakverdeling kan worden aangepast.

**Moet het vooral gezellig zijn of zakelijk?**

De sfeer wordt voornamelijk zakelijk in het begin van de fase, totdat er een werkend prototype is. Pas dan zou de sfeer gezellig mogen worden.

**Voor welk cijfer werk je?**  
7.5

## Teamlid 2 (Leon Zhang)

**Wat verwacht je van het resultaat?**

Dat de game werkt en dat de levels die we hebben ontworpen het vlekkeloos doen.

**Wat verwacht je van de samenwerking?**

Dat iedereen zich netjes aan de regels en de planning houdt.

**Wat verwacht je van je rol die je aanneemt in dit project?**

Ik verwacht dat ik veel zelf zal moeten opzoeken, maar naar mijn mening zal dit wel redelijk te doen zijn. Ik weet dat wanneer ik er niet uit kom, dat ik mijn teamgenoten er bij kan betrekken, dus dit zal wel goed komen.

**Hoe wil je de taken verdelen? Hoe zorg je ervoor dat dat eerlijk gebeurt?**

Ik ben van mening dat de taken zo verdeeld moeten worden, dat ieder lid er uiteindelijk iets van kan leren. Door eventueel in paren samen te gaan werken, leer je van de ander en kan je eventueel anderen wat aanleren.

**Moet iedereen op hetzelfde moment aanwezig zijn en werken?**

Is niet noodzakelijk. Wanneer het moet, dan wordt er van ieder geacht dat hij aanwezig is.

**Moet het vooral gezellig zijn of zakelijk?**

Zakelijk in het begin, mochten we goed op schema lopen, mag de sfeer naar mijn mening wel naar gezellig.

**Voor welk cijfer werk je?**

7.5

## Teamlid 3 (Coen Schoof)

**Wat verwacht je van het resultaat?**

Ik verwacht dat we een leuk en goed werkend spel weten te maken in het tijdsbestek wat we krijgen. Verder ga ik ervan uit dat de Sprites er professioneel uit gaan zien

**Wat verwacht je van de samenwerking?**

Ik verwacht dat de samenwerking efficiënt zou verlopen en dat mijn teamsleden zelf kunnen aangeven waar hun interesses in liggen

**Wat verwacht je van je rol die je aanneemt in dit project?**

Ik verwacht dat ik deze rol adequaat weet in te vullen. Naar de verwachtingen van zowel mijzelf als mijn teamleden.

**Hoe wil je de taken verdelen? Hoe zorg je ervoor dat dat eerlijk gebeurt?**

De taakverdeling vond al vrij snel plaats, hierbij ontstond weinig wrijving. De eerste voorstellen werden eigenlijk al meteen geaccepteerd.

**Moet iedereen op hetzelfde moment aanwezig zijn en werken?**

Ik verwacht dat iedereen op komt dagen zodra dat nodig is.

**Moet het vooral gezellig zijn of zakelijk?**

Ik ben van mening dat er voor zowel gezelligheid als zakelijkheid ruimte moet zijn.

**Voor welk cijfer werk je?**

8

## Teamlid 4 (Diego Nijboer)

**Wat verwacht je van het resultaat?**

Ik verwacht een game waarbij alle basiselementen werken en het goed speelbaar is.

**Wat verwacht je van de samenwerking?**

Ik verwacht dat iedereen zich aan de afspraken houdt en iemand daar een keer moeite mee heeft dat het goed bespreekbaar is.

**Wat verwacht je van je rol die je aanneemt in dit project?**

Ik verwacht naast de design elementen maken, een goede ondersteunende rol kan vervullen waarbij ik als een ‘vliegende keep’ mensen kan helpen als ze ergens tegen aan lopen.

**Hoe wil je de taken verdelen? Hoe zorg je ervoor dat dat eerlijk gebeurt?**

De taken worden in eerste instantie verdeeld op basis van expertise en daarna voorkeur, het blijft eerlijk doordat we de werkuren gelijk houden. Krijgt één iemand bijvoorbeeld een lange taak van 6 uur, dan kan iemand anders 2 kleinere taken van 3 uur krijgen.

**Moet iedereen op hetzelfde moment aanwezig zijn en werken?**

Ik denk dat dit niet altijd essentieel is, maar vaak wel handig.

**Moet het vooral gezellig zijn of zakelijk?**

De gouden tussenweg zou het ideaalst zijn.

**Voor welk cijfer werk je?**

Minimaal een voldoende, maar hoger zou mooi zijn dus ik richt voor de 8.

# Het gezamenlijke doel van het project

*De individuele verwachtingen van de teamleden worden besproken om met elkaar tot een doel te komen. Beschrijf hieronder het doel dat het team wil bereiken.*

## Doel

Een werkende game opleveren die voldoen aan de eisen die de docent heeft opgesteld. Daarnaast moet de game ook vermakend zijn.

# Afspraken

## Bereikbaarheid van de projectleden:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Naam | Student nummer | Mobiel | E-mailadres | Woonplaats | Reistijd |
| Arsalan Anwari | 1702825 | 06 38 33 38 38 | arsalananwari@live.nl | Nieuwegein | 20 |
| Leon Zhang | 1662837 | 06 14 17 18 23 | exqliusive@gmail.com | Utrecht | 35 |
| Coen Schoof | 1707193 | 06-51880162 | coenschoof@gmail.com | Utrecht | 40 |
| Diego Nijboer | 1700497 | 06 11 45 71 93 | lldiegon@gmail.com | Almere | 60 |

## Communicatieafspraken

*Afspraken dienen te worden vastgelegd. Onderlinge communicatie vindt plaats via e-mail en eventueel telefonisch/Skype. Ieder groepslid checkt dagelijks zijn/haar e-mail.*

Met elkaar maken we de volgende afspraken:

* Alle teamleden dienen op de hoogte gehouden te worden van jouw huidige en voltooide activiteiten.
* Mocht een teamlid een deadline niet halen om een geoorloofde reden dan dient het teamlid in kwestie dit door te communiceren naar de groepsleider.
* Als je een deadline niet haalt en dat niet heeft gecommuniceerd is het teamlid in kwestie af.
* Bijeenkomsten worden georganiseerd door de groepsleider.
* Afspraken worden in persoon of via een communicatiemedium vastgelegd.
* concept- en definitieve documenten worden bewaard in een gezamenlijke Google Drive map.
* We kunnen elkaar bereiken via een groepsgesprek op telegram.
* Mocht er sprake zijn van een conflict tussen teamleden, dan dienen de teamleden in kwestie dit eerst door te geven aan de projectleider die vervolgens tussen de teamleden in kwestie dient te bemiddelen.
* Het idee is om minstens een uur per dag aan het project te besteden.
* De taken worden verdeeld door middel van het kijken naar wat de sterke kanten en zwakke kanten zijn van de teamleden, vanuit daar wordt een conclusie getrokken.
* In geval van ziekte dient het teamlid in kwestie dit tijdig te melden via een van de te gebruiken communicatiemiddelen naar de teamleider, vanaf daar zullen werkzaamheden/planningen worden aangepast op de afwezigheid van het betreffende teamlid.
* Mocht een teamlid te vaak te laat komen of niet aanwezig zijn om afgesproken tijden dan volgen er maatregelen die de teamleider stelt.
* Mocht een teamlid niet zich niet houden aan de voorwaarden van het contract dan wordt dat gemeld aan de docent voor het groepsproject, vanaf daar worden er na overleg verdere maatregelen genomen.
* Er wordt verwacht van ieder teamlid zich te houden aan de gegevens planning.
* Er wordt ervan uitgegaan dat ieder teamlid zich houdt aan de toegediende taken.
* Tevens wordt ervan uitgegaan dat ieder teamlid zich richt op de specialisatie waaraan het teamlid in kwestie dient te werken.
* Teamleden dienen zich te houden aan de deadlines.

## Beschikbaarheid projectleden tijdens de projectweken

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Week 1** | **MA** | **DI** | **WO** | **DO** | **VR** |
| *Arsalan* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Leon* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Diego* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Coen* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| **Week 2** | **MA** | **DI** | **WO** | **DO** | **VR** |
| *Arsalan* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Leon* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Diego* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Coen* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| **Week 1** | **MA** | **DI** | **WO** | **DO** | **VR** |
| *Arsalan* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Leon* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Diego* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |
| *Coen* | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ | ✔ |

## Repository

*Wijs een groepslid aan dat verantwoordelijk is voor het up-to-date en compleet houden van de repository. Dit groepslid kan anderen aanspreken als de repository niet compleet is.*

**Verantwoordelijke: Arsalan Anwari**

## Projectrollen definieren.

**Arsalan Anwari**

* Lead Developer C++
* Teamleider
* Algoritmes uitwerken
  + Parallax scrolling
  + Skybox
  + Particle movement
  + Trans dimensional events (events die invloed hebben op de rest van het spel)
* Github up-to-date houden
* Github versie beheer
* Main engine maken
* Backlog bijhouden
* Game Lore uitwerken
  + Characters
  + Events
  + Main story
* Save and Load systeem

**Coen Schoof**

* Desginer
* Documentatie code
  + Doxygen
* Game mechanics bedenken voor:
  + Combat
  + Trading
  + Economy en currency farmen
* Sprites maken: **op basis van Lore!**
  + Wapens
  + kraampjes / winkels
  + Mines en andere resources die geld maken
  + Characters

**Diego Nijboer:**

* Lead Designer
* Logboek bijhouden voor design choices
* Game mechanics bedenken/uitwerken voor:
  + Skyboxes
* Sprites maken: **op basis van Lore!!**
  + NPC villages
  + Cities
  + NPC’s
  + Enemy’s
  + Items
  + Map and Biome
  + Harbour
  + Main character
  + Boss
* UI Design
* C++ ondersteunen

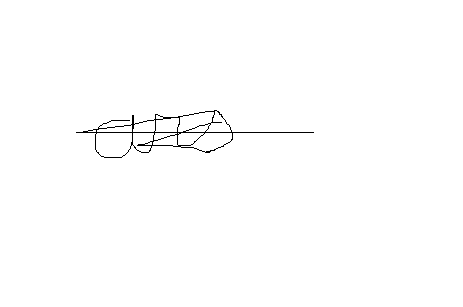
**Leon Zhang:**

* Bijhouden Google Drive
* Developer C++
* Algoritmes ondersteunen
* Game mechanics bedenken/uitwerken:
  + Particle movement
  + Dungeons
  + Loot systeem
  + NPC interactions
  + Quest
* Sprites maken: **op basis van Lore!!** 
  + Transport:
    - Horses, boats, wagon
  + Caves

## Ondertekening

*Met de afspraken in dit teamcontract ga ik akkoord.*

Handtekening voor akkoord  (Arsalan Anwari):



Handtekening voor akkoord  (Coen Schoof):



Handtekening voor akkoord  (Diego Nijboer):



Handtekening voor akkoord  (Leon Zhang):

