**Rotten Roots - mobiilipeli**

PROJEKTISUUNNITELMA

Kirjasto:

Tiedosto:

Versio:

Tila: luonnos [x**Error! Bookmark not defined.**]

ehdotus [**Error! Bookmark not defined.**]

hyväksytty [**Error! Bookmark not defined.**]

Muutoshistoria:

Versio Pvm Tekijä Huomautus

**0.1Error! Bookmark not defined.** 24.02.2011**Error! Bookmark not defined.** Eino Niemi luotu **Error! Bookmark not defined.** **Error! Bookmark not defined.**

0.2 13.3.2018 JB,VJ,AK lisätään juttuja

0.3 15.3.2018 JB,VJ lisää juttuja

0.4 19.3.2018 JB pari muokkausta

JAKELU: Projektin johtoryhmä

Projektin henkilöstö

**SISÄLLYSLUETTELO**

1 JOHDANTO 3

2 TAVOITTEET 3

3 PROJEKTIN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TULOKSET 3

3.1 Tehtävät 3

3.2 Tulokset 3

4 RESURSSIT JA ORGANISAATIO 4

5 AIKATAULU 4

Projekti aloitetaan 12.3.2018 4

6 KUSTANNUSARVIO JA RAHOITUSSUUNNITELMA 4

6.1 Kustannusarvio 4

6.2 Rahoitussuunnitelma 5

7 RISKIEN ARVIOINTI 5

8 PROJEKTIN PÄÄTTÄMINEN 5

9 LIITTEET 5

# 1 JOHDANTO

Teemme tarinapohjaisen Visual Novel/Tasohyppely mobiilipelin. Peli toteutetaan Android Studiolla android-puhelimille. Visualistit piirtävät pelin grafiikat.

# 2 TAVOITTEET

Projektista pyritään luomaan tarinapohjainen Visual Novel- ja tasohyppelymobiilipeli. Mobiilipeliin luodaan yhtenäinen tarina, ja välillä siirrytään erilaisiin tasohyppely-tyyppisiin minipeleihin. Mobiilipeliin pyritään piirtämään grafiikat visualistien toimesta. Mobiilipeli toteutetaan

# 3 PROJEKTIN TEHTÄVÄT JA NIIDEN TULOKSET

Linkki projektin backlogiin: <https://trello.com/b/LyKdx3u0/rotten-to-the-roots>

## 3.1 Tehtävät

Tehtävä 1:

Tehtävän nimi: Projektipäällikkö**Error! Bookmark not defined.**

Tehtävän kuvaus: Huolehtii, että projekti etenee aikataulussa ja pitää kaikkien tehtävät ajan tasalla

**Error! Bookmark not defined.Error! Bookmark not defined.**Tehtävän **Error! Bookmark not defined.**vastuuhenkilö: Veli Jakkula

Tehtävä 2:

Tehtävän nimi: Koodausvastaava**Error! Bookmark not defined.**

Tehtävän kuvaus: Huolehtii, että koodia on siistiä, toimivaa ja uudelleenkäytettävää

**Error! Bookmark not defined.Error! Bookmark not defined.**Tehtävän **Error! Bookmark not defined.**vastuuhenkilö: Jimi Björkbacka

Tehtävä 3:

Tehtävän nimi: Talousvastaava**Error! Bookmark not defined.**

Tehtävän kuvaus: Huolehtii, että yhtiö tuottaa voittoa, eikä tappiota

**Error! Bookmark not defined.Error! Bookmark not defined.**Tehtävän **Error! Bookmark not defined.**vastuuhenkilö: Antti Kurri

Tehtävä 4:

Tehtävän nimi: Art Director**Error! Bookmark not defined.**

Tehtävän kuvaus: Huolehtii siitä, että kaikki näyttää hyvältä ja valmistuu ajallaan.

**Error! Bookmark not defined.Error! Bookmark not defined.**Tehtävän **Error! Bookmark not defined.**vastuuhenkilö: Annika Paakkanen**Error! Bookmark not defined.**

## 3.2 Tulokset

Tarvittaessa tuloksista voi laatia oheisen tyyppisen tulosluettelon:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nro | Projektin tulokset | Tyyppi | Tekijät | Tehtävä | Muuta |
| 1. |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# 4 RESURSSIT JA ORGANISAATIO

**Kuka tekee?**

Projektipäällikkö: Veli Jakkula

Projektiryhmän jäsenet: Veli Jakkula, Jimi Björkbacka, Antti Kurri, Annika Paakkanen, Miikka Harri

Johtoryhmän/tukiryhmän jäsenet: Veli Jakkula, Annika Paakkanen, Jimi Björkbacka, Antti Kurri

Alihankkijat: -

Laite- ja ohjelmistoresurssit: Android studio, Git, Kannettavat tietokoneet ja Android-käyttöjärjestelmälliset puhelimet

# 5 AIKATAULU

# Projekti aloitetaan 12.3.2018

Tilannekatsaukset viikottain

Väliseminaari pidetään 26.3.2018

Loppuseminaari pidetään 26.4.2018

# 6 KUSTANNUSARVIO JA RAHOITUSSUUNNITELMA

## 6.1 Kustannusarvio

Projektin kustannusarviot on esitelty taulukossa 1.

Taulukko 1: Projektin kustannusarvio.



## 6.2 RahoitussuunnitelmaError! Bookmark not defined.

Projektin rahoitussuunnitelma on esitetty taulukossa 2.

Taulukko 2: Projektin rahoitussuunnitelma.



# 7 RISKIEN ARVIOINTI

* Ajan loppuminen kesken Siihen varaudutaan suunnittelemalla pelin ominaisuudet siten, että tarvittaessa voidaan ylimääräisiä ominaisuuksia karsia pois.
* Projektin jäsenten poissaolo. Siihen varaudutaan pysymällä ajan tasalla muitten tekemisistä, jotta voidaan tarvittaessa jatkaa toisen tehtäviä.
* Laatu ei vastaa odotuksia. Siihen varaudutaan tekemällä huolellisesti.

# 8 PROJEKTIN PÄÄTTÄMINEN

Projekti voidaan todeta päättyneeksi, kun koossa seuraavat ominaisuudet:

* grafiikat
* pelimaailma
* minipelit
* välikohtaukset
* pelimekaniikat.

**Error! Bookmark not defined.**

# 9 LIITTEET Error! Bookmark not defined.