Projektterv 2017

# **Összefoglaló**

* A csapat feladata egy offline játék szoftver elkészítése. A mai rohanó világban mindenki szeretne egy pár percet kikapcsolódni. Ha otthon vagyunk és van egy számítógépünk, akkor a játékok a legmegfelelőbbek a kikapcsolódásra. Ezt hivatott kielégíteni egy retro stílusú, de újabb kiszerelésben lévő labdajáték.

# **Verziók**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Verzió | Szerző | Dátum | Státusz | Megjegyzés |
| 0.1 | Hallgato4 | 2017-09-27 | Tervezet | Legelső verzió |

Státusz osztályozás:

Tervezet Befejezetlen dokumentum

Előterjesztés A projekt menedzser bírálatával

Elfogadott A megrendelő által elfogadva

# **Tartalom**

1. Összefoglaló
2. Verziók
3. A projekt bemutatása
4. Rendszerspecifikáció
5. Funkcionális követelmények
6. Nem funkcionális követelmények
7. Szervezeti felépítés és felelősségmegosztás
8. Projektcsapat
9. Munkakörnyezet
10. Rizikómenedzsment
11. Jelentések
12. Munka menedzsment
13. Csoportgyűlések
14. Minőségbiztosítás
15. Átadás, eredmények elfogadása
16. Státuszjelentés
17. Átvétel

# **A projekt bemutatása**

Ez a projektterv egy labdajátékot mutat be, ami az emberek szórakozását szolgálja. A projekt célja, hogy egy felhasználó könnyedén tudjon kikapcsolódni és az idejét szórakozásra fordítani.

## **Rendszerspecifikáció**

A megrendelő kérései hogy kiszolgálja a felhasználók igényeit, illetve lehetőséget biztosítson maguk számára a pályák választása egyszerű, letisztult környezetben. A megvalósításhoz két felületet szükséges létrehozni:

* Egy főmenü felület, ahol a játékos egyszerűen tud pályákat választani.
* Ugyanezen a felületen szükséges, hogy képes legyen, a játék irányítását módosítani egy options menüben.

Szükség van még egy felhasználó felületre is, ahol az alábbi igényeket kell kiszolgálni:

* Átlátható, letisztult felület
* Játék tetszőleges megállítása az esc gomb lenyomására
* Téglák kiütése során hulló tárgyak extra dolgokat adnak
* Pályák automatikusan töltődnek egymás után
* Összességében egy olyan grafikus rendszer megvalósítása a feladat, ahol egy egyszerű felületen, könnyedén tud a játékos navigálni illetve a játék könnyedén játszható kortól függetlenül.

## **Funkcionális követelmények**

A megrendelő részéről:

* Pálya választási lehetőség
* Választható irányítás
* Hulló tárgyak
* Játék tetszőleges megállítása

A felhasználó részéről:

* Pályák választása
* Options menü létrehozása
* Collectibleök hozzáadása
* Pause Menü létrehozása

## **Nem funkcionális követelmények**

Offline felületen a játék minden játékosnak. A megjelenésnek számítógépen kell lenni, hogy megfelelő legyen a felhasználónak, azonban minél kevesebb erőforrást vegyen igénybe.

# **Szervezeti felépítés és felelősségmegosztás**

A projekt megrendelője Tajti Tibor gyakorlatvezető. Az Ball Game projektet a projektcsapat fogja végrehajtani, amely 4 főből áll: Hallgato1, Hallgato2, Hallgato3, Hallgato4 személyéből tevődik össze.

## **Projektcsapat**

A projekt a következő emberekből áll:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Név | Email cím, IM |
| Megrendelő | Gyakvezető | tibor.tajti@gmail.com |
| Projekt menedzser | Hallgato2 | Hallgato1@gmail.hu |
| Adatbázisért és adatkapcsolatokért felelős | Hallgato2 | Hallgato2@gmail.hu |
| Felhasználói felületekért felelős | Hallgato4 | Hallgato4@gmail.hu |
| A rendszer működési logikájáért felelős | Hallgato3 | Hallgato3@gmail.hu |
| Prezentációért és dokumentációért felelős | Hallgato1 | Hallgato1@gmail.hu |

# **A munka feltételei**

## **Munkakörnyezet**

A projekt a következő munkaállomásokat fogja használni a munka során:

A projekt 4 gépet használ melyek az alábbiak:

* Asus X55C
* Asus K53B
* Acer Aspire 571G
* Asus gl553

A projektet a csapat C# nyelven írja.

## **Rizikómenedzsment**

Betegség (közepes): a projekt elkészülését késleltetheti, ha egy csapattag váratlanul megbetegedik. Ennek következtében nem tudunk rendszeres meetinget tartani. (Valószínűség: közepes/ hatás: közepes)

Egy számítógép meghibásodása (nagy): előfordulhat, hogy egy csapattag számítógépe ismeretlen okokból meghibásodhat. Ebből kifolyólag meg kell osztani az erőforrásokat, amely kellemetlen szituációkat eredményezhet. (Valószínűség: kicsi/ hatás: nagy).

Adatveszteség (nagy): adatveszteség esetén, a csapat nagyon nagy problémába kerülhet. Sok minden múlhat, ha elvesztjük az adatainkat, főleg ha nem készítünk biztonsági mentést. (Valószínűség: kicsi / hatás: nagy).

Projekttag (esetleg a csapatot összetartó projectmanager) a kiosztott feladatot nem hajlandó elvégezni (közepes). (Valószínűség: kicsi / hatás: közepes).

# **Jelentések**

## **Munka menedzsment**

A munkát Hallgato2 menedzseli. A menedzser feladatai: állandó kapcsolattartás a csapattagok között. Kommunikáció a megrendelő között. A kommunikáció személyesen valamint online (Skype, Facebook) történik. A megrendelővel a kommunikáció e-mail-en keresztül történik. A menedzser további feladatai közé tartozik, hogy biztosítja a kapcsolatot két csapattag között is, valamint folyamatosan tájékozódnia kell, hogy az adott csapattag, hogy áll a számára kiadott feladattal.

## **Csoportgyűlések**

Első csoportgyűlés:

Jelenlévők: Hallgato1, Hallgato2, Hallgato3, Hallgato4

Megbeszélés helye, ideje: Eger, C épület, 2017. 09. 21 9:30 – 12:00  
 Funkcionális és nem funkcionális követelmények megbeszélése, fejlesztés folyamata és grafiaki elemek készítésének elosztása.  
„Alap játék megvalósítása” funkció megvalósítása

Második csoportgyűlés:

Jelenlévők: Hallgato1, Hallgato2, Hallgato3, Hallgato4  
 Megbeszélés helye, ideje: Eger,C épület, 2017. 10. 28 9:30 – 12:00 Collectibleök hozzáadása pálya terv megbeszélése és kiosztása.

Harmadik csoportgyűlés:

Jelenlévők:Hallgato1, Hallgato2, Hallgato3, Hallgato4

Megbeszélés helye/ ideje Eger, C épület, 2017.11.09 9:30-12:00 Dokumentáció megbeszélése és kiosztása.

Eger, 2017. hónap nap.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Az átadó részéről Az átvevő részéről