

Realizacja Projektu Informatycznego 2022/2023
Projekt

Scrum: Backlog produktu

Autorzy:
Dzianis Dziurdz 187726,
Jakub Czermiński 184543,
Fiodar Litskevich 187722,
Maksym Yaroshynskyi 183043

1. O projekcie i produkcji

- Nazwa projektu: Izometryczna gra RPG
- Obszar zastosowania: Rozrywka, branża gier wideo
- Celem projektu jest stworzenie wciągającej gry RPG z widokiem izometrycznym, która umożliwi graczom doświadczenie emocjonującej rozgrywki, przystosowanej do ich preferencji. Zakres produktu obejmuje pełną implementację gry, w tym system walki, rozwijania postaci, eksploracji świata gry oraz interakcji z innymi graczami.

2. Persony użytkowników

Imię i nazwisko:

Adam Nowak

Wiek:

28 lat

Zawód:

programista komputerowy

Zainteresowania:

gry komputerowe, fantastyka, anime, technologia

Opis:

Adam Nowak to pasjonat gier komputerowych, który od dzieciństwa fascynuje się światem fantastyki. Uwielbia poznawać nowe światy i wcielać się w różne postacie, które mogą rozwijać swoje umiejętności i zdobywać coraz lepszy sprzęt. Jego ulubionym gatunkiem są gry hack and slash, ponieważ uwielbia szybką akcję i adrenalinkowe pojedynki z przeciwnikami.

Adam pracuje jako programista komputerowy, więc ma wrodzoną pasję do technologii i interesuje się nowinkami związanymi z grami komputerowymi. W wolnym czasie często ogląda anime i czyta książki fantasy, co inspiruje go do tworzenia swoich własnych postaci w grach.

Jako gracz hack and slash, Adam lubi rozwijać swoje postacie, zbierać nowy sprzęt i pokonywać coraz silniejszych przeciwników. Często gra w trybie wieloosobowym, aby zwiększyć swoje szanse na zdobycie lepszego sprzętu i poznać innych graczy, którzy podzielają jego pasję do gier.

Cele:

- Adam chce stać się jednym z najlepszych graczy hack and slash, zdobywając coraz to lepsze wyniki i osiągając wyższe poziomy w grze.
- Chce poznać nowych ludzi, którzy dzielą jego pasję do gier, i rozwijać swoje umiejętności w grze poprzez współpracę z innymi graczami.
- Chce zwiększyć swoje szanse na zdobycie lepszego sprzętu poprzez rywalizację z innymi graczami i udział w wydarzeniach specjalnych w grze.

Zaawansowanie w korzystaniu z IT:

- Posiada szczegółową wiedzę na temat technologii IT.
- W wolnym czasie jednak używa ich przede wszystkim do gier.

Problemy:

- Jest zmęczony po pracy i koniecznie chce odpocząć
- Nie ma wielu ludzi w jego życiu prywatnym, z którymi mógłby dzielić swoją pasję do gier.

Potrzeby:

- Potrzebuje coraz to nowszych gier hack and slash, aby rozwijać swoje umiejętności i zaspokajać swoją pasję.
- Potrzebuje sprzętu komputerowego o wysokiej wydajności, który pozwoli mu grać w gry w najlepszej jakości graficznej i płynności ruchów postaci.
- Potrzebuje pozytywnej interakcji z innymi graczami, aby zbudować pozytywne relacje i poprawić swoje wyniki w grze.

Obawy:

- Obawia się, że nie będzie miał wystarczająco dużo czasu na grę, ponieważ pracuje w pełnym wymiarze godzin jako programista komputerowy.
- Obawia się, że nie będzie w stanie zdobyć odpowiedniego sprzętu lub połączenia internetowego, aby grać w grę w sposób, w jaki chce.
- Obawia się, że spotka na swojej drodze trudnych przeciwników, którzy uniemożliwią mu osiągnięcie wyznaczonych celów w grze.

Przydatne:

- Poradniki i wskazówki dotyczące gry hack and slash, które pomogą mu rozwijać swoje umiejętności i zrozumieć mechanikę gry.
- Przestrzeń do gry, która pozwoli mu skoncentrować się na grze i uniknąć zakłóceń z zewnątrz.
- Forum lub grupa na mediach społecznościowych, gdzie może poznać innych graczy, wymieniać się doświadczeniami i uzyskiwać pomoc w grze.

Imię i nazwisko:

Katarzyna Kowalska

Wiek:

23 lata

Zawód:

studentka architektury

Zainteresowania:

gry komputerowe, muzyka, sport

Opis:

Katarzyna Kowalska to młoda studentka architektury, która w wolnym czasie uwielbia grać w gry komputerowe. Gry hack and slash są jej ulubionym gatunkiem, ponieważ uwielbia dynamiczną akcję i wciągający gameplay.

Katarzyna jest osobą ambitną i zawsze dąży do osiągnięcia wyznaczonych celów. Jako graczkę hack and slash, jej celem jest zdobycie jak największej ilości punktów i osiągnięcie najlepszych wyników w grze. Jednocześnie chce rozwijać swoje umiejętności i odkrywać nowe sposoby na pokonywanie przeciwników.

Poza grami komputerowymi, Katarzyna interesuje się muzyką i sportem. Lubie słuchać różnych gatunków muzycznych i sama gra na gitarze. W wolnym czasie uprawia również jogę, biega i pływa.

Cele:

- Katarzyna chce stać się jednym z najlepszych graczy hack and slash, zdobywając wysokie wyniki i osiągając kolejne poziomy w grze.
- Chce rozwijać swoje umiejętności w grze i odkrywać nowe sposoby na pokonywanie przeciwników.
- Chce zdobyć prestiżowe nagrody i osiągnięcia w grze, aby zwiększyć swoje szanse na znalezienie pracy w branży gier komputerowych po ukończeniu studiów.

Potrzeby:

- Potrzebuje stałego dostępu do najnowszych gier hack and slash, aby rozwijać swoje umiejętności i utrzymać się na szczycie rankingów graczy.
- Potrzebuje sprzętu komputerowego o wystarczającej wydajności, który pozwoli jej grać w gry w stopniu, gdzie gry się nie zacinają.
- Potrzebuje pozytywnej interakcji z innymi graczami, aby poznać nowe sposoby na rozgrywkę i zwiększyć swoje szanse na zdobycie wyższych wyników.

Obawy:

- Obawia się, że nie będzie miała wystarczająco dużo czasu na grę, ponieważ studiuje architekturę i ma dużo obowiązków związanych z nauką.
- Obawia się, że nie będzie w stanie utrzymać się na szczycie rankingów, ponieważ wiele osób gra w gry hack and slash i konkurencja jest bardzo duża.

- Obawia się, że gra w gry komputerowe może negatywnie wpłynąć na jej zdrowie psychiczne i społeczne

3. Scenariusz użycia produktu

Scenariusz 1:

Adam, zważywszy na swoje zainteresowania, kupił naszą grę na steamie. Adam wraca zmęczony do swojego domu o 17:30. Odpala grę. Przyjmuje zadanie i wychodzi z miasta, by je wykonać. Po dotarciu do lokacji, wchodzi do niej i zaczyna eksplorować. Pokonuje bossa, a następnie wydaje punkty, które uzyskał po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia. Następnie decyduje się które zdobyte przedmioty zostawić. Po czym wraca do miasta by odebrać nagrodę za zadanie, a także sprzedaje zdobyte łupy i ulepsza własny ekwipunek. Poprzez skupienie się na grze Adam może się zrelaksować i zapomnieć o ciężkim dniu pracy.

Scenariusz 2:

Adam wraca do domu ok. 17:30.

Adam odpala grę. Wchodzi w tryb multiplayer i wybiera serwer. Adam szuka ludzi do zadań wysokiego poziomu. Następnie wykonuje z nimi zadania skupiając się na jego roli w drużynie, którą jest wzmacnianie sojuszników i przyjmowanie obrażeń. Przy okazji wspólnej wyprawy rozmawia z ludźmi na czacie, dzieląc się doświadczeniami i omawiając najnowsze zmiany wprowadzone do gry. Podczas zadania zdarza im się wymieniać zdobyte czy wcześniej posiadane przedmioty, a także spędzić razem miło czas.

Dzięki temu Adam może się podzielić swoją pasją z innymi.

4. Backlog produktu

Sortowanie listy elementów w backlogu opiera się na priorytetowości każdego elementu w oparciu o postęp w rozwoju gry, potrzeby użytkowników, wizję gry, wpływ na rozgrywkę, ważność testów dla stabilności gry.

Project	Key	Summary	Issue Type	Status	Priority	Description
RPI	RPI-2	Projektowanie postaci	Task	To Do	Highest	Priorytetowość w oparciu o postęp w rozwoju gry i ilość postaci do zaprojektowania
RPI	RPI-3	Implementacja interfejsu użytkownika	Task	To Do	Highest	Priorytetowość w oparciu o potrzeby użytkowników i wizję gry
RPI	RPI-5	Programowanie mechanik gry	Task	To Do	Highest	Priorytetowość w oparciu o wizję gry i wpływ na rozgrywkę
RPI	RPI-14	Stworzenie modeli 3D postaci i otoczenia gry	Task	To Do	Highest	Priorytetowość w oparciu o złożoność modeli, ponieważ tworzenie bardziej skomplikowanych modeli może wymagać więcej czasu i wysiłku
RPI	RPI-16	Implementacja systemu zadań i questów dla graczy	Task	To Do	Highest	Priorytetowość w oparciu o wymagania użytkowników - system zadań i questów dla graczy jest kluczowy dla rozrywki, ponieważ zapewnia graczom cele do osiągnięcia i prowadzi ich przez fabułę gry
RPI	RPI-1	Rysowanie map	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o postęp w rozwoju gry i ilość map do narysowania
RPI	RPI-4	Tworzenie tutoriala	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o potrzeby użytkowników i wizję gry
RPI	RPI-9	Optymalizacja gry	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o stabilność i wydajność gry
RPI	RPI-15	Programowanie mechanik walki	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o krytyczność

		i animacji postaci				funkcjonalności i wymagania użytkowników
RPI	RPI-17	Tworzenie systemu handlowego i ekonomicznego w grze	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o krytyczność funkcjonalności i wymagania użytkowników. Niektóre funkcjonalności w systemie handlowym i ekonomicznym mogą być bardziej krytyczne niż inne, na przykład mechanizmy zarządzania przedmiotami.
RPI	RPI-18	Dopasowanie balansu rozgrywki pod kątem trudności i poziomów doświadczenia graczy	Task	To Do	High	Priorytetowość w oparciu o wymagania użytkowników i feedback od graczy
RPI	RPI-6	Testowanie gry	Task	To Do	Medium	Priorytetowość w oparciu o postęp w rozwoju gry i ważność testów dla stabilności gry
RPI	RPI-7	Lokalizacja gry	Task	To Do	Medium	Priorytetowość w oparciu o wymagania rynku i plany wydawnicze
RPI	RPI-10	Dodanie nowych poziomów do gry	Task	To Do	Medium	Priorytetowość w oparciu o wizję gry
RPI	RPI-11	Usprawnienie sztucznej inteligencji przeciwników	Task	To Do	Medium	Dopracowanie sztucznej inteligencji przeciwników i systemu walki
RPI	RPI-13	Dodanie systemu osiągnięć i nagród dla graczy	Task	To Do	Medium	Priorytetowość w oparciu o wizję gry
RPI	RPI-8	Stworzenie trybu multiplayer	Task	To Do	Low	Priorytetowość w oparciu o wizję gry i plany na rozwój

5. Kryteria akceptacji

1. [RPI-6](#) Testowanie gry

- ☐ Funkcjonalność - gra powinna działać zgodnie z wymaganiami określonymi w backlogu produktu
- ☐ Wygląd i interfejs - gra powinna mieć atrakcyjną wizualnie grafikę i intuicyjny interfejs użytkownika. Elementy te powinny być oceniane z perspektywy łatwości użytkowania i satysfakcji graczy
- ☐ Wydajność i stabilność - gra powinna działać płynnie i bez awarii, a jej wymagania sprzętowe powinny być zgodne z oczekiwaniami. Testowanie powinno obejmować różne konfiguracje sprzętowe oraz systemy operacyjne
- ☐ Balans rozgrywki - gra powinna oferować zbalansowaną rozgrywkę, uwzględniającą różne poziomy trudności i styl gry graczy. Kryteria akceptacji powinny obejmować również dokładne testowanie funkcjonalności związanych z postacią, umiejętnościami, ekonomią gry i systemem nagród
- ☐ Zgodność z wymaganiami i standardami - gra powinna być zgodna z wymaganiami i standardami określonymi przez deweloperów, klientów.
- ☐ Testowanie w warunkach rzeczywistych - testowanie powinno obejmować różne scenariusze gry, które uwzględniają zachowanie użytkowników, różne poziomy trudności i uwarunkowania czasowe

2. [RPI-3](#) Implementacja interfejsu użytkownika

- ☐ Wygląd - interfejs użytkownika powinien mieć atrakcyjny wygląd, który odpowiada temu, czego oczekują użytkownicy. Kryteria akceptacji powinny obejmować ocenę wizualną kolorów, stylów, czcionek, elementów graficznych, itp
- ☐ Użyteczność - interfejs użytkownika powinien być łatwy w obsłudze i intuicyjny dla użytkowników. Kryteria akceptacji powinny obejmować ocenę łatwości nawigacji po aplikacji, łatwości użytkowania przycisków, formularzy i innych elementów interfejsu użytkownika
- ☐ Poprawność i spójność - interfejs użytkownika powinien być poprawny pod względem technicznym, a wszystkie elementy powinny być spójne.
- ☐ Wydajność - interfejs użytkownika powinien działać szybko i bez opóźnień
- ☐ Zgodność ze standardami i wymaganiami - interfejs użytkownika powinien być zgodny ze standardami i wymaganiami określonymi przez klienta, deweloperów.
- ☐ Dokumentacja i szkolenia - interfejs użytkownika powinien być dobrze udokumentowany i łatwy do zrozumienia przez użytkowników

3. [RPI-7](#) Lokalizacja gry

- ☐ Poprawność tłumaczeń - tłumaczenia tekstów gry powinny być poprawne pod względem językowym, gramatycznym i stylistycznym. Kryteria akceptacji powinny obejmować testowanie tłumaczeń przez osoby, które posługują się danym językiem, aby upewnić się, że teksty są zrozumiałe i poprawne
- ☐ Zgodność z lokalnymi przepisami - w niektórych krajach lub regionach mogą obowiązywać specjalne przepisy dotyczące gier, takie jak wymagania wiekowe, ograniczenia dotyczące treści lub wymagania związane z prywatnością
- ☐ Dostępność dla różnych regionów - gra powinna być dostępna w różnych regionach świata
- ☐ Dokumentacja i wsparcie techniczne - gra powinna mieć odpowiednią dokumentację i wsparcie techniczne w języku lokalnym

4. [RPI-10](#) Dodanie nowych poziomów do gry

- ☐ Zgodność z istniejącym stylem i designem - nowe poziomy powinny być zgodne z istniejącym stylem i designem gry, tak aby były spójne i wizualnie atrakcyjne
- ☐ Wyzwanie i poziom trudności - nowe poziomy powinny być odpowiednio wyzwaniem dla graczy
- ☐ Różnorodność - nowe poziomy powinny być różnorodne pod względem wyzwania, estetyki i rozgrywki, aby utrzymać zainteresowanie graczy i uniknąć monotonii
- ☐ Odpowiednie nagrody i osiągnięcia - nowe poziomy powinny oferować odpowiednie nagrody i osiągnięcia dla graczy, aby motywować ich do kontynuowania rozgrywki i zdobywania kolejnych poziomów
- ☐ Łatwość tworzenia kolejnych poziomów - nowe poziomy powinny być łatwe do tworzenia i wprowadzania do gry, aby umożliwić szybkie i efektywne wprowadzanie zmian i ulepszanie gry w przyszłości

Ogólne kryteria akceptacji/gotowości do wdrożenia całego produktu obejmują następujące elementy:

1. Stabilność i niezawodność - produkt powinien działać stabilnie i niezawodnie, aby użytkownicy nie mieli problemów z korzystaniem z niego.
2. Spełnienie wymagań biznesowych - produkt powinien spełniać wszystkie wymagania biznesowe określone na początku projektu, takie jak funkcjonalność, wydajność.
3. Zgodność z wymaganiami technicznymi - produkt powinien być zgodny z wymaganiami technicznymi, takimi jak architektura, integracja, bezpieczeństwo, dostępność.
4. Zgodność z wymaganiami użytkowników - produkt powinien spełniać oczekiwania i potrzeby użytkowników, zapewniając im intuicyjny i przyjazny interfejs oraz zadowalające wrażenia z użytkowania.
5. Testowanie i jakość - produkt powinien zostać dokładnie przetestowany, aby upewnić się, że działa poprawnie i spełnia wszystkie wymagania jakościowe określone na początku projektu.
6. Dokumentacja - produkt powinien być odpowiednio udokumentowany, aby ułatwić użytkownikom korzystanie z niego, a także powinien być zapewniony dostęp do wsparcia technicznego.
7. Zgodność z terminem i budżetem - produkt powinien być dostarczony zgodnie z ustalonym terminem i w ramach budżetu określonego na początku projektu.

6. Definicja ukończenia

1. Kod został napisany zgodnie z ustalonymi standardami i przejrzysto udokumentowany.
2. Element gry został przetestowany przez zespół QA, a wszelkie znalezione błędy zostały naprawione.
3. Interfejs użytkownika jest intuicyjny i zapewnia łatwą nawigację po grze.
4. Element gry jest dostosowany do wymagań dotyczących wydajności i działa bez opóźnień.
5. Wszystkie zasoby graficzne i dźwiękowe zostały dodane do gry i wyświetlane/działają zgodnie z oczekiwaniami.
6. Element gry został przetestowany przez użytkowników, a wszelkie feedbacki zostały uwzględnione.
7. Dokumentacja dotycząca elementu gry jest w pełni opracowana i dostępna dla użytkowników końcowych.