План проекта «Tap-tap challenge!»

**Цель проекта:** создание игры на внимательность на базе операционной системы Android

**Спецификация:** https://bitbucket.org/dreamteamincltd2/taptapchallenge/src/4efe7aecaf66f9c158d311c36c4221c4700e6829/Documentation/Spec.docx

**Бюджет проекта:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Предоставление спецификации и плана | Программирование | Тестирование | Консультации | Баг-Фикс | Технологические затраты |
| Эксперты | 10 | - | - | 10 |  | 20 |
| Программисты | 5 | 125 | - | 7 | 60 |
| Тестировщики | 5 | - | 66,2 | 3 | 30 |

Итого: 341,2 человеко-часа.

**Контрольные точки:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Контрольная точка | Статус | Плановая дата | Ожидаемая дата |
| Получение спецификации | Закрыто | 03.10.14 | 03.10.14 |
| Предоставление первой рабочей версии | Закрыто | 23.10.14 | 23.10.14 |
| Реализация сохранения прогресса | Закрыто | 31.10.14 | 31.10.14 |
| Stop Code | Открыто | 14.11.14 | 14.11.14 |
| Завершение тестирования | Открыто | 01.12.14 | 10.12.14 |
| Релиз конечной версии | Открыто | 15.12.14 | 15.12.14 |

**Риски:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Риск | Предотвращение | КТ | Реагирование | Статус |
| Не выполнение сохранения прогресса | Данная часть программы является обязательной частью | Реализация сохранения прогресса | В данном случае будет увеличен бюджет проекта, также возможно облегчение программы | Не сработал |
| Отсутствие сохранения настроек звука | Данная часть программы не является обязательной и в случае малого оставшегося времени может быть полностью убрана из программы | Предоставление первой рабочей версии | При нехватки времени возможно удаление из кода программы. Иначе незначительное увеличение бюджета. | Сработал.  Реагирование:  Удаление  данной функциональности |

Методики тестирования: https://bitbucket.org/dreamteamincltd2/taptapchallenge/src/e85a6867d0900027b2a415f8c776cfb71a80d842/Documentation/TestProc.docx

Задачи:

1. Реализация концептуальной схемы, в которую входит: (5 часов)
   1. Диаграмма по использованию приложения (usecase diagramm)
   2. Диаграмма основной архитектуры приложения (UML диаграмма)

Впоследствии, возможно внесение незначительных изменений

1. Реализация основных архитектурных интерфейсов в соответствии с UML спецификацией. (15 часов)
2. Реализация главного меню игры (10 часов)
3. Реализация игровых экранов и экранов взаимодействия с пользователем, без наполнений (10 часов)
4. Реализация наполнения данных экранов и основных действий и переходов (расчет будет выполнен по мере написания 1го пункта)
   1. Здесь соответственно полная реализация каждого из экранов взаимодействия, включая игровой экран и игровую логику (40 часов).
5. Реализация музыкального наполнения и работы с музыкой (10 часов).
6. Сохранение таблицы рекордов (10 часов)
7. Реализация сохранения игрового прогресса (20 часов)
8. Оптимизация и рефракторинг реализованного кода, оптимизация работы с ресурсами и улучшение эффективности (10 часов)

Итого на программирование: 120-130 часов