**Harjoitustyö** – Ohjelmistotuotanto

**Projektisuunnitelma ja roolitus**

1. Trello käyttöön:

Projektissa on otettu Trello käyttöön. Tarkoitus on käyttää sitä Kanban-tyylisesti, seuraten tulevia tehtäviä ja merkkaamalla tehdyt tehtävät valmiiksi. Tehtäviä lisätään sitä mukaa kun ne tulevat enemmän ajankohtaiseksi tai muuten esille.

1. Roolitus ja vastuut:

Alustavasti roolitusta on mietitty seuraavan kaltaiseksi:

**Kallen** vastuulla on olla teknisen puolen ”asiantuntija” joka selvittää mitä teknisiä vaatimuksia ohjelmiston eri osilla tulee olemaan. Käytännössä tämä myös tarkoittaa sitä, että Kallen vastuulla on ohjelmiston *backend* ja sen suunnittelu.

**Joonan** vastuulla on toimia eräänlaisen ”loppukäyttäjä-asiantuntijana”, eli tarkoitus on ideoida ominaisuuksia sekä sitä miten UI/UX puoli tulee toimimaan sovelluksessa. Tämä siis vastaa ohjelmiston *frontend*-puolta ja suunnittelua.

Molemmat tekevät oman osa-alueensa alustavaa dokumentaatiota. Yhteisissä tapaamisissa myös käydään tarkemmin läpi mitä suunnitellut ohjelmiston palat sisältävät, samalla myös sovittaen dokumentaatiota yhteen.

Koska kysymys on pienestä tiimistä, tullaan työtä tekemään myös paljon yhdessä. Asioita sekä *frontend-* sekä *backend*-asioissa voidaan päättää yhdessä, mutta epäselvyyksien välttämiseksi pääasiallinen vastuu on näiden osa-alueiden omistajilla.

1. Prosessimallin valinta:

Prosessimalliksi valittiin inkrementaalisen- ja prototyyppimallin hybridi. Tämä päätös tehtiin sen takia, että pienellä tiimillä toimiessa, sekä täysin uudenlaisen projektin kanssa työskennellessä, on tämän kaltainen malli helpompi hallita. Lisäksi tämän mallin myötä ei kulu aikaa turhaan suunnitteluun ja erilaisiin kokouksiin, vaan työn pääpainona voidaan pitää itse ohjelmiston parissa työskentely.

Koska kyseessä on myös tiimin ensimmäinen projekti, prototyyppimainen komponenttien kehittely ja kokeilu on huomattavasti hedelmällisempää. Täten saamme itse kehitettyä projektin sellaiseksi kuin haluamme, varaten kuitenkin mahdollisuuden muuttaa asioita ikään kuin lennosta.

Olemme myös itse projektimme täysimittaiset omistajat, joten myös sen takia tämä malli sopii meille parhaiten.

1. Tavoitteet:

Projektin tavoitteena on luoda uudenlainen alusta, jota käytetään frisbeegolf-turnauksissa ja peleissä. Vastaavanlaisia palveluita on jo olemassa, mutta suunnittelemaamme täysimittaista alustaa, joka toimii sekä täysimittaisena web-sovelluksena että natiivina mobiilisovelluksena ei ole olemassa.

Suurimpana tavoitteena onkin tavoittaa entistä suurempi yleisö, kuten pelaajat, kisajärjestäjät ja ratojen ja kilpailujen suunnittelijat ja järjestäjät.

Alustan on tarkoitus mahdollistaa sekä suurempien turnausten järjestäminen, että pienempien kaveriporukoiden väliset hupipelit. Mobiilisovellusta käyttäessä pelaaja voi helposti syöttää palveluun pelinaikaista dataa, kuten heitossa käytetyn kiekon ja kiekon sijainnin. Muut pelaajat voivat samalla seurata muiden pelaajien edistymistä esimerkiksi sovelluksen sisäisen karttapalvelun avulla.

Pelin aikainen data on saatavilla reaaliaikaisesti myös täysimittaisessa web-sovelluksessa, josta esimerkiksi kisajärjestäjät voivat seurata turnauksen edistymistä.

Kaikki pelien aikainen data myös tallennetaan, jotta esimerkiksi pelaajat voivat käydä tarkastelemassa heidän pelattuja turnauksiaan.

1. Tehtävät ja aikataulu:
2. Riskianalyysi:
3. Toimintatavat esim. yhteydenpito:

Yhteydenpidosta on sovittu niin, että pidämme koululla tapaamisia joissa teemme suunnitelmaa yhdessä eteenpäin. Myös itsenäisesti suoritettavia asioita tehdään, mutta näistä sovitaan tarkemmin yhteisesti ja niiden toteutumista seurataan. Lisäksi dokumentit, GitHub ja muut työkalut ovat yhteisesti päivitettävissä, joten niihin kannattaa / tulee merkitä asioita jotka ovat työn alla.