**Tenebris**

**24**

**Projektplan**

**V. 1.01**

**2018-03-16**

**Dokumenthistorik**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| <180316> | <1.0> | <Skapandet av projektplanen> | <Samtliga gruppmedlemmar> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Innehåll**

Dokumenthistorik. 2

Projektplan. 3

Syfte. 3

Översikt av projekt. 3

Syfte. 3

Omfattning. 3

Mål 3

Produkt 3

Produktbeskrivning. 3

Målgrupp. 4

Process. 4

Utvecklingsprocess. 4

Bemanning och ansvarsområden. 5

Planering. 5

Grovplan. 5

Riskanalys. 6

**Projektplan**

**Syfte**

Det här dokumentet innehåller en projektplan för detta projekt som är ett spel. Dokumentet listar den information man behöver föra att övergripligt förstå projektets innehåll. Projektplanen kommer att uppdateras inför varje sprint.

**Översikt av projekt**

**Omfattning**

Projektet utgår på att göra ett spel ett roguelike dungeon crawler med element som turn based combat och platformer. Det kommer i huvudsakligen bestå av programmering inom C#, samt dokumentering av våra framgångar inom spelets utveckling. Vi tänker inte försöka skapa eget ljud till spelet, och har bara planer på att fixa egna sprites till spelet skulle våran tidsplan tillåta oss att utforska hur man gör det.

**Mål**

Att vi har uppfyllt “must” kraven och en bastant del av “should” kraven. Dem skall även fungera på en optimal nivå. Vi vill även som individer lärt oss hur man genomför ett projekt och hoppas ha vidareutvecklat både våra programmeringskunskaper och våra allmänna projektkunskaper.

**Produkt**

**Produktbeskrivning**

Ett roguelike dungeon crawler platformer turn based combat spel med ett mörkt tema. En stor del av spelet är boss fights i olika levels, bossarna ska ha unika mekaniker och vara distinkta från varandra. Det är tänkt att spelaren ska hitta olika “items” eller “abilities” för att besegra bossarna som i de klassiska Zelda spelen. Att combat systemet är turn based innebär att spelaren har ett visst intervall där de kan göra något, till exempel använda ett healing item eller attackera. Men när spelaren är klar med vad de vill göra så är det motståndarens tur och under det intervallet kan inte spelaren göra något. Spelets tema är mörkt och det innebär att nivåerna i spelet ska ha mörka färger, alltså inte mycket ljus eller ljusa färger dessutom skrämmande fiender.

**Målgrupp**

Målgruppen för detta projekt kommer att vara folk som uppskattar att ta sig an svåra utmaningar som begär en stor del strategiskt tänkande, är villiga att investera en stor del tid för att lära sig spelets layout samt bygga muskel reflexer för att navigera plattformarna. Det finns inga ålder eller köns krav för spelet, det handlar helt om en persons attityd mot spel. Dock så är det förväntat att det kommer huvudsakligen spelas av folk i åldersgrupp 15-45. Vi anser inte att folk utanför de åldrarna kanske har motivationen eller tiden för att ta sig an spelet.

**Process**

**Utvecklingsprocess**

Våran utvecklingsprocess kommer att vara agila processer.

Kraven i vårat projekt utformades när vi som grupp satt tillsammans och gick igenom hur vi vill att vårt spel ska funka. Vi bestämde vilka sorters krav vi vill ha på spelet genom att dela upp dem i *Must, Should* och *Could* enligt Moscow modellen och placerat in dem efter våran vision vi har för spelet samt försökt undvika vara över ambitiösa.

Vår design av koden kommer planeras efter ett klassdiagram. Vi kommer att genomföra olika tester som validering -verifieringstester. Vi kommer även ha kodgranskning och dokumentationsgranskning under projektets gång. Projektgruppen kommer att ha möte varje vecka med en handledare, träffas i skolan och ha möten via Discord.

<Text som beskriver den utvecklingsprocess gruppen avser använda. Tänk på att inte bara beskriva någon generell process utan att beskriva det som ni faktiskt avser tillämpa. Beskrivningen ska ta upp hur ni utför aktiviteter som kravinsamling, kravanalys, design av arkitektur och kod samt grafisk design och användargränssnitt, hur implementering sker och hur produkten testas och valideras. Olika metoder och tekniker som avses användas ska också tas upp, exempelvis par-programmering eller olika typer av mötesformer som planeras, eller olika former av testning. Använd referenser till beskrivningar av metoder som ni utgår ifrån och tala om hur ni modifierar dessa. Observera att vissa saker är förutbestämda av kursen (se projektguiden för dessa). >

**Bemanning och ansvarsområden**

Fyra glada pojkar som tycker om att spela och orkar knappt gå i skolan, varför inte göra livet lätt för sig själv?

Oscar Rehnberg:  Programmerat spel med c#. Ansvarsområde: Dokumentgranskning.

Anton Persson: <Har omfattande grundkunskap inom C# och liknande kunskaper inom databasteknik/sql. Ansvarsområde: Kodgranskning.>

Christian Steneram Bibby: <Har omfattande grundkunskap inom C# och expertis inom spel. Ansvarsområde: Sexslav till Vladimir Vladimirovitj Putin.>

Dionist Peci: <Programmerat spel i c#,  ansvarsområden: Whitebox testning.>

**Planering**

**Grovplan**

**Vecka 12**

Aktiviteter

·         Handledning 2 timmar: Möte med handledare.

·         Närvara vid dokumentationshjälp  12 timmar: Lösa Git samt YouTrack

·         Projektplan 8 timmar: Färdigställa allting i projektplanen

·         Kravdokumentation 8 timmar: Färdigställa allting i kravdokumentation

·         Koda 30 timmar: Göra klart ett demo

Milstolpar

·         Projektplan i första version 23/03 samt kravdokumentation

o   Ett första utkast av kravdokumentation och projektplan

o   Leverabler:

§  Kravdokumentation

§  Projektplan

·        Demo av spelet

o   Ett demo av spelet där några av Must-kraven är uppfyllda

o   Leverabler:

§  Ett demo

**Vecka 13**

Aktiviteter

·         Koda 30 timmar: Fortsätta implementera element

·         V-V-dokumentation 16 timmar: Första utkast av V-V

·         Dokumentation 14 timmar: Uppdatering av dokumentation

·         Individuell fördjupning 4 timmar: Individuell fördjupning

Milstolpar

·         Dokumentation 30/03

o   Dokumenten ska vara klara och uppdaterade

o   Leverabler:

§  V-V-dokument

§  Nya versioner av dokument

·         Kodning 30/03

o   Spelet ska innehålla fler krav från Must-kraven

o   Leverabler:

§  Spel

**Riskanalys**

<Text som beskriver syftet med riskanalysen, hur den genomförts samt beskrivning av olika kategorier som används. Sannolikhet och konsekvens kan anges som en siffra 1-x eller ord som låg, mellan, hög. Vad som avses med de olika kategorierna ska beskrivas så att man kan förstå nivån på dessa i relation till projektet. Det behövs fler risker än vad som visas nedan.>

**Identifierade risker**

**<id> <Namn på risk>**

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

**Riskdiagram**

[Infoga diagram som placerar riskerna i ett diagram som har sannolikhet på ena axeln och konsekvens på den andra.]