

PROSJEKTPLAN

Gruppe 5

FunGames

Prosjektplanen

“Gruppe 5” kom sammen gjennom et skoleprosjekt i webutvikling og teamarbeid. Her fikk vi en mulighet til å praktisere hva vi har lært, samt å utvikle oss videre. For gruppe 5 er ikke standarden nok. Istedenfor ett spill, skal vi lage flere. Hvordan, vil bli forklart her i denne prosjektplanen, skrevet i samarbeid av alle på gruppe 5.

“FunGames”

Gjør klar for å ta imot den banebrytende spillplattformen “Fun games”, som samler alle dine favoritt småspill på et og samme sted!

Vi har gleden av å presentere vårt nyskapende prosjekt: “Fun games”, som gir rom for at du endelig kan gi slipp på dine utallige applikasjoner med spill, og istedenfor ha alt samlet på en plattform. Dette prosjektet er en skattekiste fylt med tidenes største klassikere av småspill, som nå venter på deg.

Målet med spillet er å tilfredsstille nettopp deg! Vi er trygge på at prosjektet er unikt og har potensiale til å ta med deg med på en fantastisk spillopplevelse.

Stor målgruppe: “Fun games” er en plattform som tilbyr spill som gir underholdning for alle aldre. Spillene kan spilles på tvers av mange generasjoner, og er en perfekt icebreaker for å lette på stemningen med en date, en fjern slektning eller bare for en perfekt kveld med dine kjente og kjære.

Lavterskeltilbud: Spillene og plattformen er brukervennlig og krever ingen bakgrunnskunnskap eller trening. Plattformen inneholder spillregler og gir brukeren det de trenger for å komme i gang med morroa. Nettsiden er designet for at brukeren kan være fem år, tjue år eller nitti år, noe som gjør at dette er et tilbud for alle og enhver!

Tilgjengelighet: Vår spillplattform er i hovedsak tiltenkt å være tilgjengelig som webapplikasjon. Plattformen vil ikke bare være tilgjengelig i Norge, men det vil også bli mulig å benytte seg av den over hele verden.

Nytenkende utviklingsteam: Teamet vårt er relativt ungt og ferskt, og har dermed vært ekstremt motiverte for å finne de beste løsningene for brukeren. Teamet har lagt mye arbeid i å finne den perfekte balansen mellom å gjøre arbeidet forståelig, men samtidig ha et kreativt og lekent design, noe vi endelig har gleden av å vise fram.

Vi er med andre ord overbeviste om at “Fun games” vil bli en suksess som tiltrekker seg et bredt spekter av spillere. Vi garanterer deg at vi leverer et spill som vil overgå dine forventninger og som vil gi deg en spillopplevelse utenom det vanlige. Dette er ikke bare inngangen til en ny spillplattform, men det er også inngangen til et nytt univers som vil gi underholdning i lang tid fremover.

Prosjektbegrunnelse

Hensikt

Prosjektet representerer en mulighet til å praktisere det vi har vært gjennom tidligere i delemnene Teamarbeid og Webteknologi. Samt vil prosjektet illustrere hvordan vi kan anvende kunnskaper fra andre fag som Grunnleggende Programmering til å forbedre produktet. Kriterier vi blir bedømt etter er blant annet: Kreativitet, funksjonaliteten til spillene og elementene rundt i webgrensesnittet, brukskvalitet og universell utforming og dokumentasjonen i produktrapporten.

Effektmål

Effektmålet er å etablere et samarbeid mellom mennesker med ulik faglig kompetanse og produsere en nettleserspill for å anvende og dele denne kompetansen. Dette innenfor de gitte rammene definert i prosjektoppgaven av arbeidsgiver. Prosjektet skal være vår inngang inn i samarbeidsmetodene og prosjektprosedyrene som benyttes i arbeidslivet, noe som på sikt gir oss gode forutsetninger for fremtidig ansettelse eller i eget arbeid.

Rent produktorientert skal "Fun Games" etablere seg som den nye gullstandarden innen nettleserspill. Dette i lys av vakuumet som er etterlatt av nedgangen i trafikk til spillnettsider som 123Spill og SpilleSpill. "Fun Games" skal fylle dette markedsvakuumet ved å integrere det kjente og kjære, med det moderne og nyskapende.

Resultatmål

Lage underholdene spill for brukere å kunne fordrive tid. Spillene skal være intuitive, brukervennlige, pent designet og morsomme. Tids- og kostnadsrammene for prosjektet er definert og vil ligge på 70 ubetalte arbeidstimer per person. Ut ifra vår kompetanse er dette realistisk med tanke på vårt ambisjonsnivå. De fysiske resultatene er:

- Nettside med oversikt over våre spill.
- Spill: Tre på rad, Stein, saks, papir og Blackjack

Prosjektgjennomføring

Aktiviteter (Omtale av de aktiviteter man gjør i prosjektet, gjerne gruppert i faser og delaktiviteter):

Milepæler:

- Komme frem til et konsept og hvordan konseptet skal utformes
- Lage kjernefunksjonene til spillet og brukergrensesnittet
- Lage en alfa-versjon med grunnleggende funksjoner

- Lage en beta-versjon med tanke på brukervennlighet og gameplay.
- Test av ferdigstilt produkt.

Videre arbeid etter launch:

- Legge til online spillmuligheter ved bruk av database og server teknologi.
- Legge til flere spill for brukere å benytte seg av
- Legge til ranking og leaderboards
- Legge til in game currencies for å fremme følelse av fremgang hos spilleren
- Legge til kjøpbare gjenstander så bruker kan gjøre profilen sin unik
- Legge til muligheten til å kjøpe in game currency ved bruk av ekte penger for å finansiere større spillprosjekter for nettsiden

Plan for ressursbruk for prosjektet

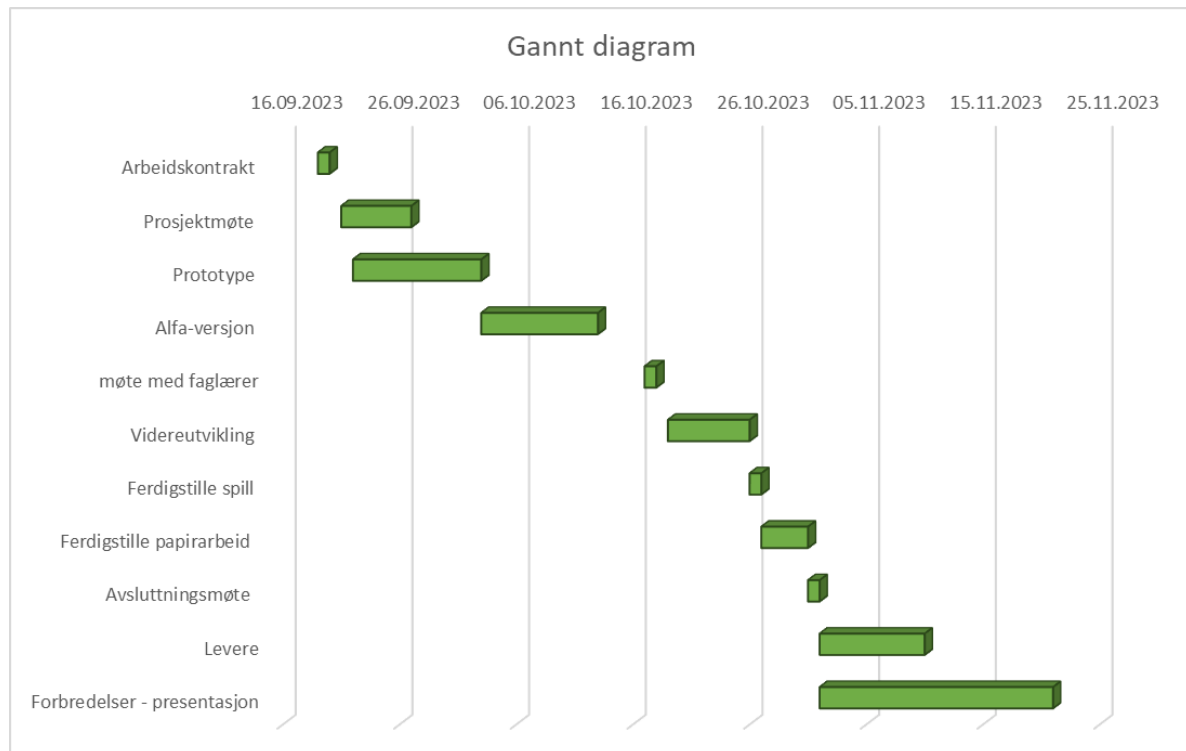
- Prosessrapport bearbeides mellom møtene.

Tabelloppsett med tidsplan for oppgaver/aktiviteter og tidsbruk per person følger:

Dato	Oppgave	Ansvarlig(e)	Timebruk	Frist	Milepæl
19.sep	Utarbeide arbeidskontrakt	Gruppen	2 timer	19.sep	
21 september – 28 september	Prosjektmøte	Gruppen	4 timer	28.sep	Leverer arbeidskontrakt
22 september – 3 oktober	Utvikle prototype	Gruppen	14 timer	3.okt	Funksjonell prototype
3 oktober – 13 oktober	Ferdigstille alfa-versjon og påbegynne beta-versjon	Gruppen	20 timer	17.okt	
17 oktober	Forberede møte med faglærer - presentere påbegynt beta-versjon.	Gruppen	1 time	17.okt	Etablert løsninger til problemer funnet i alfa-versjon
19 oktober – 26 oktober	Videreutvikling basert på tilbakemeldinger og implementering av endringer i kode der det er nødvendig.	Gruppen	14 timer	26.okt	
26 oktober	Ferdigstille spill	Gruppen	3 timer	27.okt	Helt funksjonelle spill
26 oktober	Ferdigstille papirarbeid	Gruppen	4 timer	31.okt	Helt funksjonelle og utformede spill
31 oktober	Møte for å kvalitetssikre endelig produkt og dele tanker/erfaringer vi har dannet gjennom prosjektperioden.	Gruppen	2 timer	31.okt	Fullstendige spill og ferdigstilt papirarbeid.

1 november	Levering av prosjekt.	Frida	2 timer	10.nov	
10. november	Forberedelser til presentasjon	Gruppen	4 timer	21.nov	
21.nov	Gjennomføring av prosjekt				

Tabelldata fremstilt i Gannt diagram:



Kvalitetskontroll

Interne og eksterne rutiner for kontroll

- Kode skal alltid kvalitetskontrolleres sammen i gruppe før den merkes inn i Main branch.
- Hver oppgave som blir utdelt skal være isolert og ikke påvirket av andre sin utdelte oppgave.

Prosjektbemanning

Deltakere:

- Rapportansvarlig: Frida
- Organiseringsansvarlig: Jørgen
- Dokumentansvarlig: Gustav
- Prosjektansvarlig: Sanna
- Ansvarlig for oppgavefordeling: Håkon

Prosjektøkonomi

Samtlige deltaker i gruppen har lagt opp til å bruke ti (10) klokketimer i arbeid per uke, med en prosjektvarighet på syv (7) uker. Dette vil med andre ord si at vi budsjetterer med sytti (70) arbeidstimer per deltaker gjennom prosjektet. Ettersom dette er et skoleprosjekt, har ingen av prosjektdeltakerne krav på lønn, og vi stiller heller ingen krav til innskudd i form av penger. Prosjektet skal fullt og helt basere seg på arbeidstimer, innsats og samarbeid.

Prosjektkontroll

Risikovurdering (med konsekvens og tiltak. Risikofaktor = Sannsynlighet * Konsekvens):

Hendelse	Sannsynlighet (S) [1-5]	Konsekvens (K) [1-5]	Risiko= S*K [1-25]	Tiltak
1.Feil kode, eller dårlig kode, blir pushet til main	3	2	6	Begrenser risikoen ved å oppfordre jevn pushing av kode med kommentarer og bruk av ny git branch frem til man er sikker på at kode funker.
2.Kode på personlig maskin kan gå tapt. Ved maskin skade. Osv.	2	2	4	Begrenser risikoen ved å oppfordre jevn pushing av kode.
3.Et gruppemedlem blir syk.	4	3	12	Oppfordrer inntak av vitaminer, trening og rikelig med søvn. Om man først er syk frastår en fra fysisk møte med gruppen.
4.Gruppemedlemm glemmer å lage en ny branch før de starter å gjøre endringer.	3	2	5	Oppfordrer folk til å følge de detaljerte guidene som ligger ute i form av READMEs om de er usikre før arbeid starter, samt at man dobbeltsjekker branchen før man pusher.