Riziko: Alea iacta est

Online drustvena igra Riziko

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 07.03.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Lazar Ignjatović  Lazar Krstić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta 4

5. Opis projekta 4

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 4

7. Cilj i motivacija tima 4

8. Vođa tima 5

9. Komunikacija 5

10. Planiranje vremena 5

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj online društvene igre Riziko: Alea iacta est.

# Opseg dokumenta

Dokument opisuje temu i osnovne karakteristike projekta, motivaciju i potrebna znanja za njegovu izradu, motivaciju i osobine članove tima, komunikaciju među njima i vreme potrebno za izradu projekta.

# Lična karta projekta

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Riziko: Alea iacta est |
| Naziv tima | DeGaa |
| Članovi tima | Lazar Ignjatović, 17124 [lazar.ignjatovic@elfak.rs](mailto:lazar.ignjatovic@elfak.rs) [vođa]  Lazar Krstić, 17197 [lazarkrstic@elfak.rs](mailto:lazarkrstic@elfak.rs) |
| Problem je | Sve manje mogućnosti za druženje uz društvene igre, usled trenutne epidemiološke situacije. |
| Pogađa | Celo društvo, a pre svega mlade ljude. |
| Posledice su | Depresija, udaljavanje ljudi jednih od drugih. |
| Uspešno rešenje će | Pružiti ljudima mogućnost socializacije i igranja društvene igre Riziko uz poštovanje socialne distance. |
| Proizvod je namenjen | Ljubiteljima društvenih igara. |
| Koji | Bi želeli da svoju omiljenu društvenu igru igraju online. |
| Proizvod je | Desktop/Mobilna aplikacija. |
| Koja | Pruža vid zabave. |
| Za razliku od | Postojećih Riziko igara koje nisu verne originalnoj društvenoj igri |
| Naš proizvod će | Implementirati originalni način pobede preko izvršavanja zadataka. |

# Opis projekta

Projektni zadatak:

Razviti online multiplayer društvenu igru Riziko: Alea iacta est koja je verna originalnoj društvenoj igri Riziko.

Tipovi korisnika:

Treba da postoje dva tipa korisnika: Guest i ulogovani korisnik. Guest korisnik nema pristup ranked igrama i ima ograničeni broj partija koje može odigrati u jednom danu. Ulogovani korisnik nema ograničenja i može se rangirati sa drugim ulogovanim korisnicima putem ranked igara. Guest korisnik može kreirati nalog i postati ulogovani korisnik.

Tipovi partija:

Implementirati 3 vrste partija: Casual, Ranked i Play With Friends. Casual partije nasumično spajaju igrače. Ranked partije implementiraju ranked sistem i spajaju igrače u zavisnosti od njihovog rangiranja. Play with friends partije omogućavaju pozivanje prijatelja putem koda partije.

Tok partije:

Na početku svi igrači dobijaju zadatak koji je poznat samo njima i do pobede dolaze ispunjavanjem istog. Određuje se redosled igrača i raspoređuju se teritorije i tenkovi igračima (sve tri stavke nasumično) i prvi igrač je na potezu. Nakon njega sledeći, i tako u krug dok neko ne ispuni zadatak.

Faze poteza:

Postoje tri faze u svakom potezu: Draft, Attack i Fortify. U Draft fazi igrač rasporedjuje tenkove na željene teritorije. Attack faza služi za napad. Fortify faza služi za jedan transfer trupa između susednih teritorija.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Poznavanje rada u Unity okruženju, poznavanje mrežnog programiranja(soketi, među-aplikativna komunikacija), poznavanje baza podataka(MySQL), grafički dizajn.

Lazar Ignjatović – osnove Unity-a, relacione baze podataka, osnove mrežnog programiranja, grafički dizajn(PS,AI), C, C++, C#, SQL.

Lazar Krstić – osnove Unity-a, relacione baze podataka, osnove mrežnog programiranja, C, C++, C#, SQL.

Rizik za uspešnu realizaciju projekta je sam obim projekta i našeg (ne)iskustva u ovakvim poduhvatima.

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima je razvijanje igre koju bi igrali sa drugarima.

Lazar Ignjatović - unapređenje znanja iz oblasti razvoja igara

Lazar Krstić - unapređenje znanja iz oblasti razvoja igara

Tipovi ličnosti:

Lazar Ignjatović – Ličnost koja se sama motiviše

Lazar Krstić – Ličnost motivisana zadatkom

# Vođa tima

Vođa tima je izabran rezultatom igre „Zimi-Zami-Zum“ (gubitnik je postao vođa), jer postoji eksplicitna potreba za vođom tima, inače tim funkcioniše kao ortakluk.

# Komunikacija

Način komunikacije: uživo i Discord

Način održavanja sastanka: na svakih par dana uz kafu

Vođenje evidencije o odlukama u toku izrade projekta: momentalno primenjivanje istih bez potrebe za dodatnom evidencijom

Način razmene podataka: Git

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta: 10h+10h

Odsustvo oba člana u toku aprilskog ispitnog roka

Ukupan broj sati rada na izradi projekta: 200h (ekstremno gruba i optimistična procena)