# Inngangur

Þessari skýrslu er ætlað að gefa yfirlit yfir stöðu verkefnisins. Hugmyndin er að aðilar verkefnisins fái stutta og hnitmiðaða skýrslu sem gefur upplýsingar um stöðu verkefnisins og hve mikið hefur áunnist frá síðustu stöðuskýrslu.

Verkefnið snýst um að hanna leik sem ætlaður er fyrir börn. Leikmaður þarf að leysa ýmsar þrautir til þess að komast í lokaherbergið. Í hverju herbergi tekur leikmaður með sér ákveðna hluti og til að komast í síðasta herbergið þarf hann að skila frá sér hlutunum, þ.e. sem einskonar sönnun að hann hafi náð að safna hlutunum. Í þessum spretti var gert notendasögur 4, 5 og 6 (skólastofa, útivera og þrautir) og einnig var farið aðeins inn í notendasögu 10 (myndir). Kóði fyrir skólastofuna og útiveruna var gerður ásamt þrautum sem tengjast þeim herbergjum. Þar að auki var uppfært verkáætlunina og gert kostnaðaráætlun.

*Hægt er að nálgast öll skjöl á heimasíðu verkefnisins: https://github.com/Leikjaland/sprint-2*

# Greining, hönnun, prófun. Tímabilið 3. mars febrúar til 23. mars 2018

Áætlun fyrir tímabilið er listuð hérna með verkþáttum sem er lokið:

1. Greining (Notendasögur og tasks). Heildaryfirlit. Notendasögur (kröfur)
2. Hönnunarþættir (UML, seq chart, forritun)
3. Lista notendasögur (sprettir 2-4)
4. Forrita leikinn (herbergi 2 og 3)
5. Uppfærð heildarkostnaðaráætlun fyrir verkefnið
6. Umfangsmat greining. Kostnaðaráætlun v. tímavinnu verkefnahlið 3
7. Kostnaðaráætlun við verkefnahlið 3
8. Verkáætlun uppfærð
9. Áhættumat
10. Kynning undirbúin

Hér að neðan er listi yfir verkþætti sem er ólokið.

1. Drög að kerfislýsingu fyrir heildarlausn á verkefninu.
2. Forrita lokaherbergið
3. Búa til fleiri klasa í leiknum
4. Búa til uppfært UML rit
5. Setja inn grafík
6. Gera fleiri prófanir þegar fleiri klösum hefur verið bætt við

## Staða helstu verkhluta

* Notendasögum lokið: x1(100%), x2(100%), x3(100%) x4(100%), x5(100%), x6(100%), x10(50%).
* Umfangsmat lokið: x1 (100%). Uppsetning á x2 (100%). Uppsetning á x3 (100%).

## Verkþættir sem unnið var í á tímabilinu

* Verkáætlun og skýrsla fyrir sprett 3 var gerð
* UML ritið uppfært
* Kóði fyrir herbergi 2 og 3
* Heildarkostnaðaráætlun
* Notendasögur 4,5 og 6 uppfærðar
* Burn down chart búið til fyrir sprett 3
* Áhættumat
* Prófanir

# Útgáfa í heild

Við lokafund við þriðja Mílu Stein (MS3) þann 22. mars síðastliðinn var gerð grein fyrir útistandandi liðum og ákveðið að loka þriðja hliði verkefnisins. Unnið hefur verið að aðgerðaáætlun sem miðast við að ljúka frumgreiningu þessara þátta. Staðan í dag er sú að hópurinn er aðeins á undan áætlun. Í næsta spretti verður bætt við fleiri klösum og gert prófanir í samræmi við það.

**Flögg:**

**Grænt**: Á áætlun. Lítil áhætta

**Blátt**: Fram úr áætlun. Áhætta sýnileg

**Rautt**: Ófyrirsjánleg verklok. Mikil áhætta

Flagg vegna áhættumats er **Blátt**