|  |  |
| --- | --- |
| Lumartic | Útgáfa: <1.1> |
| Stöðuskýrsla 1 Frumgreining (lHlið 1) | Dags: 02.03.18 |
| Höfundur: | Verkefnastjóri: Sæþór Tryggvason |

Stöðuskýrsla

# Útgáfusaga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nafn** | **Dags** | **Ástæða breytinga** | **Útgáfa** |
| Útgáfa 1.0 | 09.02.18 | Fyrsta útgáfa. Stöðfufundur 1 | 1.0 |
| Útgáfa 1.1 | 02.03.18 | Önnur útgáfa. Stöðufundur 2 | 1.1 |

**Nákvæmni**

Frumáætlun v. Hlið 2 var 10.02.2018 til 02.03.2018

Lokadagur v. Hlið 2 var þann 2 mars 2018

Nákvæmni v. Hlið 1 er 77 %

**1.** **Inngangur**

Þessi skýrsla á að gefa yfirlit um stöðu verkefnis Sýndarleikur sem felur í sér að búa til sýndarveruleik að nafni Lunartic. Hér verður meðal annars farið yfir verkþætti sem er búið að ljúka, verkþætti sem næst eru og stöðu kostnaðaráætlunar.

# **2.** **Frumgreining. Tímabilið febrúar til apríl**

Eftirfarandi verkþættum er lokið:

1. Bæta við visual mappi
2. Gera leikmanni kleyft að hreyfast
3. Hægt er að bæta við einingum á mappið
4. Uppfæra verkáætlun
5. Uppfæra stöðuskýrslu

Hér að neðan er listi yfir verkþætti sem er ólokið frá þessu tímabili

1. Búa til sögu leiks

2. Gera sequence diagrams

## **2.1** **Staða helstu verkhluta**

Búið að skilgreina helstu notendasögur og raða eftir sprints og mikilvægi.

## **2.2** **Verkþættir sem unnið var í á tímabilinu**

Aðallega var unnið við kerfishönnun á þessu tímabili. Forrituðum grunn skipanir í leiknum, eins og leyfa leikmanninum að hreyfa sig.

# **3.** **Útgáfa í heild**

Farið var yfir útkomuna úr sprett 1 með viðskiptavini og komist að því að uppfæra þurfti notendasögur og UML. Það var gert ásamt verkefnum næsta spretts, byrja að forrita leikinn og uppfæra verkefnaáætlun. Staðan á verkefninu í dag er að það er búið að forrita leikmann sem getur hreyfst og búið er að bæta við visual mappi. Einnig er búið að uppfæra notendasögur og UML eins og kom fram á stöðufundi að þyrfti að bæta.

Næst á dagskrá er að búa til einingar í leiknum og gera samskipti / aðgerðir kleyft á milli leikmanns og eininga í leiknum ( óvinir, items , ofl. )