

Projektnamn: Frostbite Frenzy

Mål och syfte:

Utveckla ett labyrint spel med två motspelare där spelet har vintertema. Syftet med spelet är att spelarna i form av snögubbar ska försöka plocka upp så många nycklar som möjligt, samt undvika hinder som till exempelvis monster inom den tidsram som finns.

Rutiner:

Tillgängliga 9-16 på Teams.
Arbeta ca 40h i veckan.

Vart ska vi ses?

Måndag: Online 9-16
Tisdag: På plats i skolan 9-16
Onsdag: Online 9-16
Torsdag: På plats i skolan 9-16
Fredag: På plats i skolan 9-16

OK att ses i skolan/annan plats måndagar och onsdagar.

Kommunikation:

Om vi skulle arbeta hemifrån sker kommunikationen via Teams-chatten och Google Drive-dokument.

Under tiden vi är tillgängliga ska man i regel hålla koll på Teams. Övrig tid är bonustid och man kan inte kräva få svar. Under de tider som vi faställt som "arbetstid" ska vi finnas tillgängliga på Teams och svar inom 20 minuter. Vi ska också kolla Teams kontinuerligt under dagarna.

Beslut:

Vi tar beslut tillsammans på demokratiskt vis. Under våra stand up möten får alla komma till tals med sina idéer och funderingar. Eftersom projektet är relativt litet och ska genomföras under en kortare period, har vi bestämt att om vi inte är överens har vi en omröstning för att på ett smidigt sätt kunna gå vidare i projektet och inte fastna.

Ansvar:

Uppdateras vid ett senare skede.

Just nu:

Nat, Linus och Jesper - Klassdiagram
Jessica, Edvin och Hampus - Designskiss
Spelbeskrivning: Tillsammans

Konflikthantering:

Vid eventuella konflikter har vi som regel att man först pratar om det inom gruppen i ett gruppmöte. Om konflikterna inte kan lösas kontaktas i första hand David och sedan Johanna.

Frånvaro:

Acceptabelt med ofrånkomlig frånvaro - eget ansvar att kommunicera detta i Teams.