

The Placeholder Name

Grupp 30

Projektplan

V. 1.0

2018-03-12

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
180306	0.1	Målgrupp och Projektbeskrivning	Markus Wilroth
180311	0.2	Syfte för projektplanen och den första veckan inskriven	Ema Mujezinovic
180312	0.4	Identifierade risker och riskdiagram	Fabian Ramel
180312	0.45	Gantt-scheman inklistrade	Aneela Latifi
180312	0.5	Planeringen i helhet	Ema Mujezinovic
180312	0.55	Ordlista och Referenser	Aneela Latifi
180312	0.6	Syfte för översikt av projekt	Aneela Latifi
180313	0,7	Syftet för riskanalysen skriven	Ema Mujezinovic
180313	0,8	Bemanningen för projektet och deras erfarenheter och fördjupning	Aneela Latifi Ema Mujezinovic
180313	0,9	Process: Utvecklingsprocess och hur vi använder Scrum för projektet	Axel Ahlkvist

Innehåll

Dokumenthistorik	2
Projektplan	4
Syfte	4
Ordlista	4
Referenser	4
Översikt av projekt	5
Syfte	5
Omfattning	5
Mål	5
Produkt	6
Produktbeskrivning	6
Målgrupp	6
Process	7
Utvecklingsprocess	7
Bemanning och ansvarsområden	7
Planering	8
Grovplan	8
Gantt-schema	10
Risikanalys	11
Identifierade risker	11
Riskdiagram	11

Projektplan

Syfte

Detta dokumentet är till för att framföra vår projektplan samt en översikt över de olika delarna för vårt projekt. I projektplanen ingår produktbeskrivningen utav vår produkt, målgrupp, vår process och bemanning, en grov tidsplanering för de kommande veckorna, gantt-schema för de olika områdena samt en grov riskanalys. Alla dessa faktorer relaterar till vårt projekt då det framför våra tankar kring spelet och hur vi hade tänkt jobba oss framåt för att på bästa sätt få fram en färdig produkt i slutet av kursen.

Ordlista

Agila - process: En samlingsnamn för Systemutvecklingsmetoder

Scrum : En agil metodik för Systemutveckling.

C# : Ett programmeringsspråk som utför i Visual Studio

MonoGames: Ett system som spelutvecklare använder sig av för att kunna köra sina Windows och Windows Phone spel körbart på andra program.

Visual Studio: En programutvecklingsmiljö från Microsoft, där man kan utveckla PC-baserade applikationer för Microsoft Windows och internetbaserad distribuerade applikationer.

Referenser

[1] McLaughlin M., "What Is Agile Methodology?", VERSIONONE Accelerate Software Delivery (2018). [Online]. Tillgänglig: <https://www.versionone.com/agile-101/agile-methodologies/> [2018-03-12]

Översikt av projekt

Syfte

Syftet med projektet är att skapa en färdig produkt, och att produkt skall kunna vara spelbart. Därmed kommer vi försöka vidareutveckla våra kunskaper mer inom systemutveckling. Under projektets gång skall man ha förstått systemutvecklingsprocesser och hur man skall kunna tillväga sig för att kunna arbeta enligt kravspecifikationer. Förutom att ha en färdig användbar produk ska man även ha utvecklats som programmerare och systemutvecklare.

Omfattning

<Text som beskriver omfattningen av projektet. Vad görs i projektet och vad görs inte? Det kan vara lika viktigt att beskriva vad som inte ska göras som vad som ska göras.>

Mål

<Text som beskriver projektets mål. Vad ska ha uppnåtts vid projektets slut? Tänk resultatmål från Eklund kapitel 1.5.1.>

Produkt

Produktbeskrivning

Turbaserat action arcade spel där komiska figurer försöker döda varandra. Med två till fyra spelare som spelar på samma dator. Spelet ska ha top-down vy, och

karaktärerna ska röra sig långsamt. Det ska finnas olika hinder som går att använda som skydd, men de kan även förstöras. Spelaren har många olika val att göra per runda som t.ex. att plocka upp power-ups och vapen, röra på sig, och attackera sin motståndare, det gäller att ha rätt strategi för att vinna.

Under din tur har du möjligheten att agera på alla möjliga sätt, så länge du hanterar din tid väl. Om du väljer att attackera, kommer du få välja mellan ett arsenal av vapen. Exempel på vapen kan vara hagelgevär, eldkastare, granater samt även närstridsvapen såsom golfklubbor. När du har använt en attack på din runda, oavsett om du träffat någon eller ej, ska din tur vara över, oavsett hur mycket tid du hade kvar på din runda.

Målgrupp

Spelet ger en känsla av nostalgi med sina funktioner som ska väcka minnen av klassiska 2D-spel såsom Worms och de första GTA, vilket kommer locka främst gamers som spelat sedan 90-talet. Dessutom kommer spelet ha charmiga miljöer och karaktärer som kommer fånga både yngre och äldre spelares intresse. Då spelet kommer innehålla strategiska val, men samtidigt kommer vara lättförståeligt, ger detta även upphov till en bredare målgrupp med både nya samt mer erfarna gamers.

Process

Utvecklingsprocess

Vi har valt agil-process som vår primär grundprocess, eftersom agila metoder bedrivs inkrementellt och iterativt, vilket innebär att fungerande delleveranser av funktionalitet sker regelbundet enligt ett schema och att planer och metoder löpande utvärderas och förbättras.

Till en början med agila process kan man minska onödiga risker. Denna grundmetod kan underlätta arbetet till en början och senare kommer vi att vidareutveckla processen till Scrum.

Scrum handlar mycket om sprints och att planera ut dagarna innan man börjar jobba. Det ingår att man ser till att varje medlem är synkroniserad med arbetet och att medlemmarna är på samma spår. Detta innebär många möten såsom vårt måndags möte där vi diskuterar vad vi ska jobba med under veckan, vad vi vill implementera i vår produkt, hur vi ska göra det samt vem som ska göra vad och vilka resultat vi vill framkalla mot fredagen. Varje dag innan vi börjar jobba diskuterar vi även olika frågor i våra *daily scrum meetings* för att se om någon har fastnat i något med arbetet samt att vi alla vet vad vi ska göra under dagen. I slutet av varje sprint samt varje fredag har vi ett *sprint review* möte. Vi valde att ha denna varje fredag utöver efter varje sprint då projektet är av mindre skala och vi har färre saker att göra under veckan än vad ett större projekt hade krävt. Dessa möten används för att alla ska kunna visa hur långt de kommit under veckan med sina uppgifter. Det låter även diskutera vad vi gjort under veckan så vi alla kan ge feedback på hur allt gick. Vi ställer även frågor om det finns någon som undrar över något samt diskuterar vad nästa steg är inom projektet. Gruppen håller även en *sprint retrospek* efter vårt *sprint review* möte för att diskutera resultat, vad vi lärt oss under veckan samt vad vi ska tänka på till nästa vecka.

För att scrum ska fungera bra behöver gruppen konstant uppdatera varandra med information. Som ansvarig måste man även ha koll på vad gruppen vill uppnå med de planerade sprints som utförs. I vårt fall gäller det veckovis att ha bra koll på vad gruppen behöver göra samt vilka som gör vad. Att ha bra och öppen dialog om alla olika delar så medlemmarna tillhör varje del av vårt arbete är väldigt viktigt. Vi använder oss även av en *product backlog* för oss att dela våra åsikter om spelet samt för att se vad andra tycker efter dem testat vårt spel. Detta ger oss konstant feedback från både medlemmar samt andra som testat spelet och har åsikter om det. Genom att alltid använda sig av en backlog för sådan information kan man forma spelet till något som de flesta kommer att gilla. Man vill träffa så många målgrupper som möjligt och vår backlog hjälper oss med det.

Utöver backloggen använder vi oss också av våra egna sprints. Dessa ingår lite i vårt gantt schema men är mer riktade mot våra kvalitativa mål. Det är som en lista vad vi vill uppnå under veckan istället för en planering av vad vi måste göra. Detta hjälper gruppen att rikta in sig på det vi tycker är viktigt vilket gör det mer tidseffektivt.

Bemanning och ansvarsområden

Detta projekt är indelad i fem delar, och varje ansvarsområde skall tillhöra en gruppmedlem. Alla ansvariga medlemmar måste se att all arbete inom deras givna område skall genomföras.

Markus Wilroth: Grundläggande kunskaper i programmeringsspråket C# och Visual Studios. Ansvarar för kod granskningen.

Individuell fördjupning: Programmering och kodgranskning

Ema Mujezinovic: Grundläggande kunskaper i programmeringsspråket C# och visual studios. Ansvarar för den grafiska designen vilket inkluderar spelbana, texturer, karaktärer med mer inom programmet Gimp. Har även hand om dokumentationen.

Individuell fördjupning: Sprites/grafisk design

Fabian Ramel: Grundläggande kunskaper i programmeringsspråket C# och visual studios. Övergripande ansvar vid konflikter rörande dokumentation och projektarbetet.

Individuell fördjupning: Riskanalys

Axel Ahlkvist: Grundläggande kunskaper i programmeringsspråket C# och visual studios. Leder veckomöten och för ner dem.

Individuell fördjupning: Projektbeskrivning

Aneela Latifi: Grundläggande kunskaper i programmeringsspråket C# och visual studios. Ansvarar för dokumentationen och är ledare för gruppen.

Individuell fördjupning: Dokumentation

Planering

Gruppen på fem personer har tillsammans 1100 timmar att jobba på, varav 220 timmar per person som alla förutses utnyttja för projektarbetet. Grovplanerat har varje gruppmedlem cirka 18 timmar till förfogande varje vecka. Med hjälp av de risker vi förutsatt för vårt projekt med riskanalysen kommer gruppen att arbeta färre timmar vissa veckor men kommer då att ta igen det en annan vecka.

Varje vecka kommer två gruppmöten att hållas vid, en i början av veckan där vi planerar och bestämmer vad som ska göras under den kommande veckan. Det andra gruppmötet hålls i slutet av veckan där vi tillsammans utvärderar hur veckan har gått och ser till så att allting som var planerat för veckan är gjort. Genom att hålla i dessa möten kommer konflikter och risker för projektarbetet att undvikas och förebyggas. Gruppen kommer även att träffas tre gånger i veckan om 4 timmar vardera för att jobba på programmeringen och egenarbete. 2 timmar är även avsedda att jobbas på egen hand hemifrån. Vid konflikter och behov av extra möten och tillfällen att träffas kommer dessa att försöka hållas så fort som möjligt, om möjligheten att träffas inte finns kommer gruppen att hålla mötet via Discord eller Facebook istället.

Grovplan

Vecka 1 (10)

Aktiviteter

- Föreläsningar 4 timmar: 2 föreläsningar på 2 timmar vardera om projektprocess och gruppdyamik.
- Verktyslabb 4 timmar: 1 verktyslabb om 4 timmar
- Gruppmöte 5 timmar: Planering och påbörjad arbete kring spelet och dokument

Timmar vecka: 13 timmar

Timmar totalt: 13 timmar

Vecka 2 (11)

Aktiviteter

- Dokumentation, programmering och Sprites 4 timmar: Omfattar per person
- Dokumentation och programmering 4 timmar: Omfattar per person, Drop-in-hjälp
Dokumentation 1h 45min
- Grupparbete 4 timmar: Träffas i skolan och arbetar tillsammans.
- Grupparbete 4 timmar: Träffas i skolan och arbetar tillsammans.

Vecka 3 (12)

Aktiviteter

- <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>
- <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>

- <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>
- <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>

[Fler veckor behöver fyllas på då projektet sträcker sig över 12 veckor och alla 12 veckorna ska tas upp här.]

Milstolpar

Milstolpar

- <Milstolpe 1> <9/3 - 18>
 - <Här ska det mesta av projektbeskrivningen vara klart samt ska det sociala kontraktet vara färdigskrivet och underskrivet.>
 - Leverabler:
 - <Projektbeskrivningen ska vara skrivet så alla vet vad som ska göras och vem som ska göra vad när och hur.>
 - <Sociala kontraktet ska vara skrivet så att alla är överens om hur vi ska jobba och vad som skulle göras om något skulle gå fel>
- <Milstolpe 2> <16/3 - 18>
 - <Här ska några enkla sprites vara färdig och ett fungerande demo v0.1>
 - Leverabler:
 - <Demo v0.1 - Flera än en karaktär kan turas om att gå runt på en spelplan och inte gå igenom väggar>
 - <beskrivning av leverabel>

Milstolpar

- <Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>
 - <beskrivning av milstolpe, några meningar är tillräckligt>
 - Leverabler:
 - <beskrivning av leverabel>
 - <beskrivning av leverabel>
- <Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>
 - <beskrivning av milstolpe, några meningar är tillräckligt>
 - Leverabler:
 - <beskrivning av leverabel>
 - <beskrivning av leverabel>

Milstolpar

- <Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>
 - <beskrivning av milstolpe, några meningar är tillräckligt>
 - Leverabler:
 - <beskrivning av leverabel>
 - <beskrivning av leverabel>
- <Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>
 - <beskrivning av milstolpe, några meningar är tillräckligt>

- Leverabler:
 - <beskrivning av leverabel>
 - <beskrivning av leverabel>

Gantt-schema

Risikanalys

Syftet med risikanalysen är att identifiera de olika riskerna och bedöma hur pass stor deras påverkan på vårt projekt är. Riskerna identifieras med hjälp av tidigare erfarenhet från andra arbeten och projekt samt utifrån vad vi känner kan bli ett problem för vårt projekt. Efter hand kommer allt fler risker att läggas till.

Riskernas sannolikhet bedöms på olika nivåer, låg, medel och hög sannolikhet.. Låg innebär att sannolikheten för att risken ska ske är väldigt liten. Medel innebär att risken för att sannolikheten ska ske är någorlunda större. Hög innebär att risken har en stor sannolikhet att ske.

Konsekvenserna för varje risk bedöms på samma sätt som sannolikheten bedöms på, låg, medel och hög. Betydelseerna är densamma för konsekvenserna som för sannolikheten, det vill säga låg innebär att konsekvensen inte är så allvarlig medan hög innebär att konsekvensen är allvarlig.

Identifierade risker

R1 Tid

Inte hinner med projektet

Sannolikhet: Låg

Då vi har ett bra schema som vi hittills har följt, samt att gruppen verkar motiverad till att jobba tror jag inte att tiden kommer vara ett problem.

Konsekvens: Hög

Ifall vi inte blir klara i tid kommer vi inte att klara kursen vilket är ett väldigt stort problem.

Handlingsplan: För att inte risken ska ske krävs det att vi håller oss till schemat och inte blir för bekväma om vi är i framkant. Utan fortsätter jobba.

R2 Arbetsdagar som försvinner

Någon som blir sjuk, eller ev. skada som uppstår eller tentor/omtentor som behöver skrivas.

Sannolikhet: Hög

Chansen att några arbetsdagar försvinner är ganska stor, då hittills har alla gruppen missat minst 1 tenta, vilket betyder att mer tid krävs för att plugga på omtentor.

Konsekvens: Låg

Konsekvensen behöver inte bli för stor ifall den som missar tid på grund av något annat jobbar upp det hemifrån.

Handlingsplan: Ifall någon missade tid och inte kan göra det själv får någon annan ta ansvaret och göra det för den andra.

R3 Studieavhopp

Någon som hoppar av kursen, tar en paus eller någon som inte klarar kursen.

Sannolikhet: Låg

Känslan i gruppen just nu är att ingen tänker att hoppa av, men chansen finns såklart.

Konsekvens: Medel

Skulle bli jobbigt om någon hoppar av men då vi planerade att utföra projektet som fyra personer blir det inte för stor påverkan om någon gör ett studieavhopp.

Handlingsplan: Ifall någon hoppar av får vi gå tillbaka till planen som var för fyra personer och jobba lite mer men vi borde klara av det ändå.

R4 GitHub

Att vi inte löser hur vi jobbar i GitHub.

Sannolikhet: Låg

Vi kommer lägga ner tid på att lära oss det men finns chans att någon i gruppen inte förstår hur man jobbar i det och vi då inte kan använda det helt.

Konsekvens: Medel

Ifall vi inte fixar GitHub kan det bli problem med betyget då det är ett krav. Vi använder just nu ett USB för att föra över information mellan datorer vilket fungerar än så länge.

Handlingsplan: Vi får fortsätta använda USB och snacka med lärare om Betyget och berätta vår situation och lösa det då.

Riskdiagram

Sannolikhet				
Hög	R2			
Medel		R4		
Låg		R3	R1	
	Låg	Medel	Hög	Konsekvens