**Nybörjarpoker**

**Grupp 18**

**Projektplan**

**V. 0.1**

**2017-03-14**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 170314 | 0.1 | Lagt till Översikt av projekt samt Produktbeskrivning samt Målgrupp samt ändringar i Bemanning | Lykke Levin |
| 170320 | 0.2 | Påbörjat Mål | Lykke Levin |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs. Utifrån beskrivningen ska det gå att förstå vad personen gjorde för typ av ändring. Så bara en text som säger ”ändring” räcker inte. Texten behöver exempelvis säga ”Lagt till beskrivning av risk Sjukdom” eller ”Förtydligat beskrivning av produktbeskrivningen.”

Det kan finnas flera författare. Endast de som faktiskt är aktiva med att skriva texten listas som författare. Om man är två som sitter och jobbar tillsammans och en skriver men man hela tiden aktivt diskuterar det som skrivs så kan bägge personerna stå som författare. Om man har ett möte i hela gruppen där man diskuterar saker, en person tar anteckningar och skriver sedan rent detta i dokumentet så står endast denna person som författare.]

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc476650135)

[Projektplan 4](#_Toc476650136)

[Syfte 4](#_Toc476650137)

[Ordlista 4](#_Toc476650138)

[Referenser 4](#_Toc476650139)

[Översikt av projekt 5](#_Toc476650140)

[Syfte 5](#_Toc476650141)

[Omfattning 5](#_Toc476650142)

[Mål 5](#_Toc476650143)

[Produkt 6](#_Toc476650144)

[Produktbeskrivning 6](#_Toc476650145)

[Målgrupp 6](#_Toc476650146)

[Process 7](#_Toc476650147)

[Utvecklingsprocess 7](#_Toc476650148)

[Bemanning och ansvarsområden 7](#_Toc476650149)

[Planering 8](#_Toc476650150)

[Grovplan 8](#_Toc476650151)

[Milstolpar 9](#_Toc476650152)

[Gantt-schema 9](#_Toc476650153)

[Riskanalys 10](#_Toc476650154)

[Identifierade risker 10](#_Toc476650155)

[Riskdiagram 10](#_Toc476650156)

# Projektplan

# Syfte

Detta dokument innehåller en översikt över projektets delar så som syfte och mål. Dokumentet innehåller en övergripande produktbeskrivning samt en beskrivning av målgruppen. Projektplanen beskriver projektets utvecklingsprocess

<Text som beskriver syftet med dokumentet (inte projektet). Här beskrivs vad dokumentet innehåller och hur det relaterar till projektet. Det kan också beskrivas vad som inte står här om det förtydligar vad syftet är eller inte är.>

# Ordlista

<ord> <förklaring>

<ord> <förklaring>

[Ta upp förkortningar och uttryck som används i dokumentet och som kanske inte är självklara för en läsare som inte är insatt i projektet. Tänk också på att ta upp begrepp som skulle vara svåra att förstå för en läsare som skulle kunna vara en presumtiv kund eller referensperson i form av exempelvis slutanvändare. Ordlistan ska ordnas i bokstavsordning.]

# Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta för alla dokument. Exempel på referenssystem enligt IEEE som är vanligt i tekniska dokument hittas på:

<http://libguides.murdoch.edu.au/c.php?g=246207&p=1640218>

]

# Översikt av projekt

## Syfte

Att lära och vidareutveckla nybörjare med ett intresse inom poker.

<Text som beskriver projektets syfte. Varför utförs det här projektet? Tänk effektmål från Eklund kapitel 1.5.2.>

## Omfattning

Vi kommer att skapa en prototyp för ett första utkast hur applikationen kommer att fungera. För att testa interaktioner, design och användarvänligheten av produkten kommer vi att skapa lo-fi prototyper att testa.

Google sprint i GUI, användarvänlighet, för att samla info om användare mm. Kommer att göras i ett senare skede efter att de andra grundläggande ”bitarna” finns.   
Kommer att arbeta efter SCRUM-modell, med veckomöten.

<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

Projektets mål att skapa en körbar applikation för att spela poker med tillräckliga hjälpmedel för att bidra till ökad förståelse för spelet. Målet är att nybörjare, efter använd applikation, ska känna sig bekväm med fortsatt spelande av poker och om intresset och viljan finns, att spelaren väljer att övergå till spel med riktiga pengar.

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

# Produkt

## Produktbeskrivning

Produkten är en desktop applikation skriven i programmeringsspråket Java. Applikationen kommer att vara ett kortspel, det välkända spelet Texas Hold’em poker, som ska användas av nybörjare för att lära och vidareutveckla deras kunskaper inom poker.

Projektet ämnar ge en spelare en förståelse av reglerna och prioriteringssystemet som gäller i Texas Hold’em poker. Det vill säga att visa användaren vilken hand(vilka kortkombinationer) som vinner över andra samt att förenkla för användaren att se vad dess nuvarande hand är. När spelaren blir tilldelad en hand skall en informationsruta visas som innehåller information om spelarens nuvarande handstyrka(ett par är svagt, två par starkare, och så vidare) samt kanske ger en rekommendation för spelaren. Huvudfunktionen är att ge spelaren så mycket information som möjligt om sin hand.

I basutförandet så ska ett spel för en användare och 3 AI spelare skapas och vid vidareutveckling av projektet så är planeringen att en flerspelarfunktion ska läggas till med lobbyfunktion(nätverksfunktioner) samt en chattfunktion om implementeringen av flerspelarfunktionen är lyckad.

## Målgrupp

Målgruppen för applikationen är nybörjare som är intresserade av att lära sig Texas Hold’em poker i en säker och riskfri miljö. Det bör därför finnas enkla instruktioner och endast relevant information så att användaren inte blir överväldigad av information. Applikationen ska därför också ha tydliga menyer och få inställningar.

# Process

## Utvecklingsprocess

<Text som beskriver den utvecklingsprocess gruppen avser använda. Tänk på att inte bara beskriva någon generell process utan att beskriva det som ni faktiskt avser tillämpa. Beskrivningen ska ta upp hur ni utför aktiviteter så som kravinsamling, kravanalys, design av arkitektur och kod samt grafisk design och användargränssnitt, hur implementering sker och hur produkten testas och valideras. Olika metoder och tekniker som avses användas ska också tas upp, exempelvis par-programmering eller olika typer av mötesformer som planeras, eller olika former av testning. Använd referenser till beskrivningar av metoder som ni utgår ifrån och tala om hur ni modifierar dessa. Observera att vissa saker är förbestämda av kursen (se projektguiden för dessa). >

## Bemanning och ansvarsområden

[Ansvarsområden som beskrivs för varje person nedan är övergripande och behöver inte vara väldigt detaljerade. Övergripande ansvar kan vara att ta ansvar för exempelvis ett dokument (exempel kravdokument), en övergripande syssla (exempel testning), ett tekniskt område (exempel design med CSS), eller något annat avgränsat område som gruppen kan identifiera.]

<Text som generellt beskriver bemanningen.>

<Person 1>: <Text som beskriver personens bakgrund, kompetensområden i projektet samt ansvarsområden.>

<Person 2>: <Text som beskriver personens bakgrund, kompetensområden i projektet samt ansvarsområden.>

<Person 3>: <Text som beskriver personens bakgrund, kompetensområden i projektet samt ansvarsområden.>

Max Frennessen: AI-spelare

Rikard Almgren: Player-klass

Vedrana Zeba: Deck-klass samt GUI-ansvarig

Amin Harirchian: GUI

Lykke Levin: Card-klass samt GUI

# Planering

<Text som beskriver förutsättningarna för planeringen så som antal timmar i budgeten, strategier som man har för att inte över eller underplanera budgeten. Summering av den planerade tiden och en kommentar till denna om hur säker man upplever planeringen, vad är mest osäkert vad är mest säkert. Observera att vissa saker är fastslagna i projektguiden gällande mål för sprintarna. Dessa ska återspeglas här.>

## Grovplan

### Vecka <nr>

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>

### Vecka <nr>

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>

### Vecka <nr>

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

[Fler milstolpar än de definierade nedan behövs. Observera också att vissa milstolpar kan härledas ur kraven på sprintarna i projektguiden.

Milstolpar innebär att något ska levereras (exempelvis att en första release av kravspecifikationen ska vara klar eller att en viss release av produkten ska vara klar). Varje leverabel som ingår i en milstolpe ska listas. En milstolpe kan innehålla flera saker som ska vara avklarade för att milstolpen ska uppnås.]

### <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>

Leverabler:

* <beskrivning av leverabel>
* <beskrivning av leverabel>

### <Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>

<beskrivning av milstolpe>

Leverabler:

* <beskrivning av leverabel>
* <beskrivning av leverabel>

## Gantt-schema

[Infoga Gantt-schema. (Se exempel i Eklund (2010 kap. 12.9) eller Tsui (2014 Figure 13.5) samt i föreläsning FP1 och FP2). ]

# Riskanalys

<Text som beskriver syftet med riskanalysen, hur den genomförts samt beskrivning av olika kategorier som används. Sannolikhet och konsekvens kan anges som en siffra 1-x eller ord som låg, mellan, hög. Vad som avses med de olika kategorierna ska beskrivas så att man kan förstå nivån på dessa i relation till projektet. Det behövs fler risker än vad som visas nedan.>

## Identifierade risker

### <Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

### <Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

### <Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

### <Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

## Riskdiagram

[Infoga diagram som placerar riskerna i ett diagram som har sannolikhet på ena axeln och konsekvens på den andra.]