



Forprosjektrapport Gruppe 44

Forprosjektrapport Gruppe 44	1
Aktuell informasjon	2
Oppdragsgiver	2
Kontaktpersoner	2
Veileder(e) tildelt av Digimaker	2
Veileder tildelt av Oslomet	2
Gruppemedlemmer (gruppe 44)	2
Sammendrag	3
Oppgaven	3
Dagens situasjon	3
Mål og rammebetingelser	4
Delmål / funksjonalitet	4
Ikke-funksjonelle mål	5
Teknologi og verktøy	5
Frontend	5
Backend	5
Version Control	5
Management	5
Server	5
Erfaringer	6
Framdriftsplan	6
Løsninger/alternativer	7

Aktuell informasjon

Oppdragsgiver

Digimaker - Dronning Eufemias gate 16, 0191 Oslo

Tlf: 915 75 899

Kontaktpersoner

Christian randulf bull - christian@digimaker.no

Veileder(e) tildelt av Digimaker

Christian randulf bull - christian@digimaker.no

Lingraj Gowda - lingraj.gowda@mialotech.com

Veileder tildelt av Oslomet

Tengel Aas Sandtrø - tengel@oslomet.no

Gruppemedlemmer (gruppe 44)

Runar Sivertsen - s331414@oslomet.no

Aksel Susegg - s325917@oslomet.no

Sander Sæther - s331358@oslomet.no

Sammendrag

Vi skal videreutvikle en løsning for spill av fantasy fotball for breddefotballen i Norge, på oppdrag fra Digimaker. Det finnes allerede en uferdig løsning som vi vil jobbe med å forbedre. Løsningen er skrevet i Angular og Laravel og vi kommer til å jobbe med de samme teknologiene som allerede har blitt brukt. Vi vil bruke Git og Github for versjonskontroll, og Discord og Microsoft Teams for planlegging og kommunikasjon. Vi har skrevet en foreløpig fremdriftsplan, som vi vil forsøke å holde oss til.

Oppgaven

Vi har fått I oppgave å videreutvikle en løsning for spill av fantasy fotball for breddefotballen i Norge. Oppgaven går ut på å implementere diverse funksjonaliteter digimaker har lagt fram. Målet er at spillet skal gjøres offentlig tilgjengelig med enkel funksjonalitet for minst én region

Dagens situasjon

Begrepsforklaring:

- Spiller - En ekte fotballspiller
- Bruker - Brukere på siden
- Liga - En gruppe brukere som konkurrerer mot hverandre, enten privat eller offentlig

Digimaker har allerede en eksisterende løsning for breddefantasy oppe og går på breddefantasy.no. Denne er dog ikke ferdig. Selv om det allerede er mye funksjonalitet på nettsiden, er det fortsatt mye som mangler. Spillet fungerer på følgende måte: Brukeren registrerer seg på nettsiden og velger den regionen det er aktuelt å spille i. Første gang man logger inn kommer man til en skjerm der man setter opp et lag. Her skal man velge totalt femten spillere fra de ulike lagene i regionen. Brukeren skal velge fem forsvarsspillere, fem midtbanespillere, tre angrepsspillere og to målvakter. Det kan maksimalt velges tre spillere fra hvert lag. Brukeren vil få en fast sum med penger til å sette opp dette laget. Ulike spillere vil ha ulik pris avhengig av hvordan de har prestert. De antatt gode spillerne vil være dyre, og antatt dårlige spillere vil være billige. Spillerne vil få poeng for hvordan de presterer på banen. Utespillere vil få tildelt poeng for eksempel mål og målgivende pasninger, mens målvakter vil få tildelt poeng for f.eks redninger og å holde rent bur. Det er også mulig å bytte spillere i løpet av sesongen. Brukere konkurrerer mot hverandre i ligaer, og den som sitter igjen med flest poeng på laget sitt etter en hel sesong vinner den ligaen. Så langt finnes det avtaler med flere regioner i fjerdedivisjon, blant annet romerike, innlandet og trøndelag.

Mål og rammebetingelser

Målet er å forbedre og videreutvikle breddefantasy.no. Grunnen til at studenter har blitt engasjert, og at dette blir gjennomført som et bachelorprosjekt er et håp om at nettsiden skal være klar for spill til, eller i løpet av sesongen 2021. Nettsiden har i dag ikke tilstrekkelig funksjonalitet og fungerer ikke som et interessant spill. Nettsiden ble brukt i 2018 og 2019 av noen få personer. Designet på siden er enkel og fungerer, men mangler mye funksjoner. prioriteringene blir å legge til funksjoner som gjør det enkelt for brukere å registrere seg og holde oversikt på laget sitt, og forbedre noen av de eksisterende funksjonene. Siden nettsiden har vært under utvikling i flere år, kommer det til å gå med mye tid til tolkning av kildekoden. Særlig da denne inneholder lite til ingen kommentarer og må derfor studeres.

Delmål / funksjonalitet

- Bli kjent med de eksisterende løsningene
- Kartlegge gjenbrukbare funksjoner

Registrering/login

- Bli kjent med hvordan systemet håndterer brukerne
- Brukeren skal kunne logge inn uten å betale.
- Samle demografisk data på brukeren som alder, kjønn, favorittlag osv. --
- Bruke brukerdata til og automatisk legge brukeren til i offentlige ligaer.
- Brukeren skal kunne bli med i ligaer gjennom lenker.

Sponsorer

- Finne plasseringer for sponsors bilde/logo på sidene.
- Klubbannonser vises sammen med relevante spillere.

Mitt lag, overganger og poeng

- Mulighet til å se en visualisering av laget under overganger.
- Se poeng på spillere på laget (fra sist runde og evt. totalt).

Prising av spillere

- Algoritme som regulerer prisen på spilleren ettersom hvor bra en spiller har prestert denne sesongen og hvor mange personer som vil ha spilleren på sitt lag.

Dokumentasjon (til eksisterende løsninger)

- Dokumentere admin sidene for senere administratorer.

Ikke-funksjonelle mål

- Brukervennlig design
- Benytter smidig utvikling
- Enkelt å vedlikeholde
- Mulighet for å teste koden
- Responsivt design

Teknologi og verktøy

Frontend

- Angular
- javascript
- HTML
- CSS

Backend

- Laravel
- PHP

Version Control

- Git
- Github desktop

Management

- Microsoft Teams
- Discord

Server

- MySQL

Erfaringer

Ingen av gruppens medlemmer har tidligere jobbet med angular eller laravel.

Framdriftsplan

Møte med oppdragsgiver hver tirsdag. 2 uker er en sprint.

12. januar (start) til 23. januar

- Definere oppgaven
- Skrive forprosjektrapport

23. januar til 23. mars (4 sprinter)

- Sprint 1, 26.1 - 9.2:
 - Laste ned og sette opp relevant programvare
 - Utarbeide kravspesifikasjoner
 - Lage brukerhistorier / use cases
- Sprint 2, 9.2 - 23.2:
 - Jobbe med registrering og login
 - Begynne skriving av prosjektrapport
- Sprint 3, 23.2 - 9.3:
 - Jobbe med mitt lag, overganger og poeng
- Sprint 4, 9.3 - 23.3:
 - Testing

23. mars til 20 mai (4 sprinter)

- Sprint 5, 23.3 til 6.4:
 - Starte arbeidet med algoritme som bestemmer pris på spillere
- Sprint 6, 6.4 til 20.4:
 - Fortsette arbeidet med algoritme som bestemmer pris på spillere
- Sprint 7, 20.4 til 4.5:
 - Skrive og ferdigstille prosjektrapporten
- Sprint 8, 4.5 til 20.5:
 - Skrive og ferdigstille prosjektrapporten

Milepæler:

- 23. januar: Levere forprosjektrapport
- 23. mars: Vurdere å gå videre med priskalkulering
- 25. mai: Levere prosjektrapport

Dokumentasjon av arbeid vil foregå under hele prosjektet.

Løsninger/alternativer

Ettersom det allerede fantes en uferdig løsning i form av en webapplikasjon, var det aldri noe alternativ å gjennomføre prosjektet på en annen måte. Som webapplikasjon vil løsningen være lett tilgjengelig på alle plattformer via en nettleser, og det vil ikke være nødvendig med noen nedlasting, noe som er en fordel for brukerne.