專案執行計畫書  
Meeting Scheduler 專案計畫

成員：

陳聖尹

黃思穎

鄭乃豪

陳昭偉

溫鈺瑋

王景逸

盧炫宏

郭聰盟

余冠霖

鍾育旻

# 目錄

目錄 2

版次變更紀錄 3

1.專案內容 4

1.1專案起源與介紹 4

1.2開發工具 4

2. 專案生命週期與工作分配 5

3. 里程碑 6

4.專案相關參與成員 6

4.1相關參與成員名單 6

4.2開發工具與資源 7

4.3知識技能需求 7

4.4計畫訓練表 7

5.專案風險管理 8

# 版次變更紀錄

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版次 | 負責人 | 日期 | 變更項目敘述 | 審查者 | 審查日期 |
| 0.1 | 鍾育旻 | 4/18 | WBS撰寫 | 陳聖尹 | 4/23 |
| 0.2 | 盧炫宏  余冠霖  王景逸 | 4/28 | 專案內容  WBS排程  開發工具與資源  知識技能需求 | 陳聖尹 | 4/30 |
| 0.3 | 陳聖尹 | 5/6 | 增加甘特圖  修改人員表格 | 盧炫宏 | 5/7 |

# 1.專案內容

**1.1專案起源與介紹**

　　在我們最初的討論是先假設去製作一個線上遊戲，但是平台和設計遊戲內容則尚未決定，直到後面我們稍微調查了現在的線上遊戲市場後，發現遊戲成兩極現象，要不就精緻大型，要不就簡單小型，最後經第二次開會討論決定設計一個簡單的網路遊戲。

　　遊戲內容是一款兩邊坦克互相射擊的遊戲，有點類似過去的坦克大戰計算角度和力道以及風向的遊戲，而遊戲平台是建立在遊戲網站網頁平台上使用，帳號註冊可利用fb進行連接，也可以直接創立帳號。

　　目前設計只限於利用電腦進行連線遊戲，而至於在其他行動裝置或是其他方式進行遊戲則尚未包含在本次專案內。

**1.2開發工具**

本專案使用的網頁伺服器為Apache Tomcat，資料庫系統為MySQL，會議記錄使用Microsoft Office 2007。

# 2. 專案生命週期與工作分配

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **名稱** | | | | **工時** | 負責人 | 起始日期 | 結束日期 |
| **Tank** | | | | 327 |  | 2013/4/01 | 2013/6/30 |
| **-** | **專案計畫** | | | 8 |  | 2013/4/14 | 2013/4/30 |
|  | | **WBS** | | 4 | 鍾育旻 | 2013/4/21 | 2013/4/30 |
|  | | **專案計劃書** | | 4 | 陳聖尹 | 2013/4/21 | 2013/4/30 |
| **+** | **需求分析** | | | 20 | 陳聖尹 | 2013/4/01 | 2013/4/21 |
| **-** | **系統設計** | | | 239 |  | 2013/5/01 | 2013/6/10 |
| **-** | | **使用者** | | 37 |  | 2013/5/01 | 2013/5/10 |
|  | | | **註冊** | 20 | 黃思穎 | 2013/5/01 | 2013/5/10 |
|  | | | **登入** | 7 | 溫鈺瑋 | 2013/5/01 | 2013/5/10 |
|  | | | **登出** | 4 | 溫鈺瑋 | 2013/5/01 | 2013/5/10 |
|  | | | **帳號管理** | 6 | 黃思穎 | 2013/5/01 | 2013/5/10 |
| **-** | | **管理者** | | 57 |  | 2013/5/01 | 2013/5/20 |
|  | | | **封鎖** | 7 | 陳昭偉 | 2013/5/01 | 2013/5/05 |
|  | | | **更新** | 15 | 王景逸 | 2013/5/05 | 2013/5/20 |
|  | | | **安全管理** | 35 | 鄭乃豪 | 2013/5/01 | 2013/5/20 |
| **-** | | **遊戲系統** | | 115 |  | 2013/5/10 | 2013/6/10 |
|  | | | **遊戲功能** | 70 | 余冠霖 | 2013/5/10 | 2013/6/10 |
|  | | | **社交功能** | 20 | 王景逸 | 2013/5/10 | 2013/5/20 |
|  | | | **遊戲設定** | 25 | 盧炫宏 | 2013/5/10 | 2013/5/20 |
| **-** | | **資料庫** | | 30 |  | 2013/5/10 | 2013/6/10 |
|  | | | **遊戲資料** | 15 | 余冠霖 | 2013/5/10 | 2013/6/10 |
|  | | | **會員資料** | 15 | 黃思穎 | 2013/5/10 | 2013/5/20 |
| **-** | **程式測試與更新** | | | 60 |  | 2013/6/10 | 2013/6/30 |
|  | | **遊戲** | | 15 | 鍾育旻 | 2013/6/10 | 2013/6/30 |
|  | | **使用者** | | 20 | 郭聰盟 | 2013/6/10 | 2013/6/30 |
|  | | **管理者** | | 25 | 陳昭偉 | 2013/6/10 | 2013/6/30 |

表1:專案執行甘特圖 (甘特圖參照附加檔案)

# 3. 里程碑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 里程碑 | | |
| 里程 | 日期 | 目標 |
| M1 | 2013/5/10 | 完成使用者相關功能 |
| M2 | 2013/5/20 | 完成管理者相關功能 |
| M3 | 2013/6/10 | 完成遊戲第一版成品 |
| M4 | 2013/6/30 | 完成所有測試及維修 |

表2：里程碑

**4.專案相關參與成員**

**4.1相關參與成員名單**

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名 | 資源角色 |
| 陳聖尹 | Project Manager |
| 黃思穎 | Team Member |
| 溫鈺瑋 | Team Member |
| 鄭乃豪 | Team Member |
| 陳昭偉 | Team Member |
| 王景逸 | Team Member |
| 盧炫宏 | Team Member |
| 郭聰盟 | Team Member |
| 余冠霖 | Team Member |
| 鍾育旻 | Team Member |

表3:相關參與成員名單

## 4.2開發工具與資源

本專案計畫預計將會使用下列開發資源工具：

* 硬體設備：個人電腦\*8、筆電\*2、伺服器\*1
* 軟體設備：Microsoft Office 2010、Apache Tomcat、Java EE、eclipse 、

MySQL、UML。

## 4.3知識技能需求

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 專業知識技能 | 人數 | 預計受訓人員 | 說明 |
| Apache Tomcat安裝與架設 | 2 |  |  |
| JAVA script/AJAX | 3 |  |  |
| JAVA/eclipse | 6 | 無 | 由組內會此知識的人員帶領不會的人員進行開發 |
| CSS排版設計 | 2 | 余冠霖、 | 遊戲相關的設計人員需要此技術的能力 |
| PHP語言 | 4 |  |  |
| HTML語言 | 2 |  |  |

表4:知識技能需求

## 4.4計畫訓練表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 訓練項目 | 參與人員 | 訓練方式 | 訓練時間 |
| JAVA網頁程式設計 |  |  |  |
| CSS排版 |  |  |  |
| AJAX開發技術 |  |  |  |

表5：計畫訓練表

**5.專案風險管理**

* 低影響程度：風險項目對整體專案影響不超過30%
* 中影響程度：風險項目對整體專案影響大於30%，小於700%
* 高影響程度：風險項目對整體專案影響超過70%

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 風險項目 | 影響程度 | 發生機率 | 整體風險 | 解決方式 |
| 沒有開發經費 | 高 | 高 | 高 | 尋找外界資金協助 |
| 許多人員開發技術完全不熟悉 | 高 | 高 | 高 | 規劃程式語言訓練 |
| Coding能力不一致 | 高 | 高 | 高 | 了解每位同學能力，加強學習以及分配相當能力的工作 |
| 中間有人員請假或離開組織 | 高 | 高 | 高 | 延長工作時間，盡量不要一個人負責單一個項目 |
| 開發過程延遲  (人為因素) | 中 | 中 | 中 | 在某一時間間格回報進度，以方便控制 |
| 專案工作發生非人為上的Delay  (氣候等外在因素) | 高 | 低 | 中 | 從行程間格其補上 |
| 人為或電腦誤刪相關重要檔案 | 中 | 低 | 中 | 多方面的檔案備份 |
| 使用開發電腦故障 | 中 | 低 | 低 | 備用多台電腦 |
| 開會時間延遲，時常有人請假、遲到 | 低 | 低 | 低 | 會議記錄，並請人告知現在專案狀況 |
| 租用不到圖書館討論空間 | 低 | 低 | 低 | 使用線上會議或是另尋其他討論地點 |

表6:風險列表