**Projektplan**

**Spel i Scratch**

Elev Elevsson

**Version 1.0**

Spel i Scratch

Elev Elevsson, HT2015  
Smålandsgymnasiet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Namn | Ansvar | Telefon | E-post |
| Elev Elevsson | Medlem | 012-345678 | elev.elevsson@smalandsgymnasiet.com |
| Student Studentsdotter | Medlem | 012-345678 | student.studentsdotter@smalandsgymnasiet.com |

**Hemsida:** [**http://www.xyz@xyz.com**](http://www.musiktronik.com)

**Kund:** Smålandsgymnasiet, Växjö,   
**Kontaktperson hos kund:** Roger Sundh, roger.sundh@smalandsgymnasiet.com

**Innehåll**

[Beställare](#h.1t3h5sf)

[Översiktlig beskrivning av projektet](#h.2s8eyo1)

[Syfte](#h.17dp8vu)

[Leveranser](#h.z337ya)

[Begränsningar](#h.1y810tw)

[Planering](#h.2xcytpi)

[Före projektstart](#h.1ci93xb)

[Under projektet](#h.2bn6wsx)

[Efter projektet](#h.3as4poj)

[Organisationsplan för projektet](#h.49x2ik5)

[Dokumentplan](#h.3o7alnk)

[Utvecklingsmetodik](#h.7usbkgom65zh)

[Rapporteringsplan](#h.1v1yuxt)

[Mötesplan](#h.2u6wntf)

[Resursplan](#h.3tbugp1)

[Personer](#h.28h4qwu)

[Lokaler](#h.46r0co2)

[Verktyg](#h.111kx3o)

[Ekonomi](#h.206ipza)

[Milstolpar](#h.2zbgiuw)

[Aktiviteter](#h.sqyw64)

[Tidplan](#h.1rvwp1q)

[Kvalitetsplan](#h.3q5sasy)

[Testplan](#h.34g0dwd)

[Riskanalys](#h.43ky6rz)

[Avslut](#h.1x0gk37)

[Referenser](#h.2w5ecyt)

Dokumenthistorik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Utförda förändringar** | **Utförda av** | **Granskad** |
| 1.0 | 2015-11-13 | Första versionen | Elev Elevsson | Elev Elevsson |

# Beställare

Smålandsgymnasiet, Roger Sundh.

# Översiktlig beskrivning av projektet

## Syfte

Projektets syfte är att utveckla ett spel i Scratch.

## Leveranser

Slutlig redovisning av projektet ska ske vecka xyz, 2016.

## Begränsningar

Utvecklingen begränsas till en fungerande prototyp, gjord i programmeringsverktyget Scratch.

# Planering

## Före projektstart

Inhämta bakgrundsinformation. Reda ut önskemål om hur spelet ska fungera.

## Under projektet

Skapa katalogstruktur på datorn som stödjer projektets framskridande. Lägg allt material under mamp/htdocs/scratchspel

Skapa bilder och musik/effektljud.

Ta fram en prototyp i det valda utvecklingsverktyget (Scratch)

Skriva projektdokument.

Uppdatera projektets GitHubsida.

## Efter projektet

Redovisa

# Organisationsplan för projektet

Elev Elevsson är projektledare och Student Studentdotter är projektdeltagare. Arbetsuppgifterna fördelar sig enligt nedanstående.

# Dokumentplan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dokument** | **Ansvarig** | **Mottagare** | **Syfte** |
| Kravspecifikation | Elev Elevsson  Student Studentdotter | Smålandsgymnasiet | Klargöra projektets krav. |
| Projektplan | Elev Elevsson | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Systemskiss | Student Studentdotter | Smålandsgymnasiet | Vara ett stöd för projektledaren |
| Tidplan | Student Studentdotter | Smålandsgymnasiet | Visa projektets aktiviteter ur ett tidsmässigt perspektiv |
| Projektrapport | Elev Elevsson  Student Studentdotter | Smålandsgymnasiet | Redovisa projektarbetets utförande och resultat |
| Användarmanual | Elev Elevsson | Smålandsgymnasiet | Visa användaren hur produkten ska skötas |

# Utvecklingsmetodik

Projektet kommer att utföras med hjälp av programmeringsverktyget Scratch och GitHub. För att skapa bilder används Photoshop eller något likvärdigt program. Ljudeffekter hämtas från nätet eller spelas in med hjälp av Audacity. Löpande hålls projektet uppdaterat via GitHub

(Infoga länk till projektets GitHubsida)

# Rapporteringsplan

Projektarbetet avslutas med en rapport. Den skrivs av projektdeltagarna löpande under arbetets gång. Rapporten lämnas till kunden vid projektarbetets slut.

# Mötesplan

Möten sker fortlöpande (under lektionerna). Övrig kommunikation sker via GitHub eller mejl.

# Resursplan

## Personer

Elev Elevsson

Student Studentdotter

## Lokaler

Utvecklingen sker i skolan och hemma.

## Verktyg

I huvudsak används datorn (Mac) med de nödvändiga verktygen.

Scratch (online eller installerad version)

GitHub

Google Docs

Photoshop

Audacity

## Ekonomi

Det finns inga pengar för några inköp av utrustning eller annan materiel. Deltagarna arbetar på idéell basis.

# Milstolpar

* Kravspecifikation godkänd.
* Projektplan godkänd.
* Systemskiss godkänd.
* Tidplan godkänd.
* Rapportdisposition godkänd.
* Projektrapporten avslutad

# Aktiviteter

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Aktivitet** | **Beskrivning** | **Beräknad tid tim** |
|  | Samla material | Insamling av bilder, ljud mm | 10 |
|  | Reflektion | Tid för tankearbete | 10 |
|  | Skapa projektstruktur (utforskaren, GitHub mm) Administration | Lägga upp GitHubsidan. Skapa mapparna i htdocs. Bestämma roller (projektledare, deltagare mm) | 60 |
|  | Programmera i Scratch | Skapa programmet i Scratch | 50 |
|  | Skriva projektdokument | Skriva projektets samtliga dokument | 100 |
|  | Tester och verifiering | Test och verifiering av alla funktioner | 60 |

# Tidplan

Tidplanen är skriven i Excel och den bifogas som en separat bilaga i slutet av dokumentet.

# Kvalitetsplan

## Testplan

Tester ska ske löpande. Förändringar införs på GitHub. Var noga med att beskriva ändringarna som genomförs.

# Riskanalys

Eftersom projektarbetet utförs av endast två personer, finns en viss risk för försening om någon skulle råka bli sjuk.

# Avslut

Projektarbetet avslutas med en muntlig redovisning inför gruppen, samt med en skriftlig rapport.

# Referenser