

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.3
Stöðuskýrsla 3 Frumgreining (Hlið 3)	Dags: 22. mars 2019
Höfundur: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís Rögn og Þórdís	Verkefnastjóri: Þórdís Rögn Jónsdóttir

1. Inngangur

Þessari skýrslu er ætlað að gefa yfirlit yfir stöðu verkefnisins. Hugmyndin er að aðilar verkefnisins fái stutta og hnitmiðaða skýrslu sem gefur upplýsingar um stöðu verkefnisins og hve mikið hefur áunnist frá síðustu stöðuskýrslu.

⇒ Hægt er að nálgast öll skjöl á heimasíðu verkefnisins í Github: Gerumheiminnadbetrístad

2. Greining, hönnun, prófun. Tímabilið 13.03.19 til 22.03.19

Áætlun fyrir tímabilið er listuð hérna með verkþáttum sem er lokið:

- ⇒ UML rit fyrir allar notendasögur nema bílaborð og útlit leiksins
- ⇒ Uppfæra kostnaðaráætlun, verkáætlun, stöðuskýrslu og áhættumat
- ⇒ Forritun á öllum borðum
- ⇒ Bæta inn grafík og hljóði
- ⇒ Burn down rate fyrir sprint 3
- ⇒ Sequence diagram
- ⇒ Prófaætlun og prófarnir

Hér að neðan er listi yfir verkþætti sem er ólokið:

- ⇒ Ljúka umfangsmati á virkni þátttakenda verkefnisins
- ⇒ Skipta kóðanum upp í klasa
- ⇒ SQL

2.1 Staða helstu verkhluta

- ⇒ Notendasögum lokið: x1(100%), x2(100%), x3(100%), x4(100%), x5(100%), x6(95%), x7(100%), x8(30%).
- ⇒ Drög að kerfisskýrslu hefur ekki byrjað.
- ⇒ Umfangsmat lokið: x1(100%), x2(100%), x3(100%), x4(100%), x5(100%), x6(100%), x7(90%), x8(10%).

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.3
Stöðuskýrsla 3 Frumgreining (Hlið 3)	Dags: 22. mars 2019
Höfundur: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís Rögn og Þórdís	Verkefnastjóri: Þórdís Rögn Jónsdóttir

2.2 Verkhættir sem unnið var í á tímabilinu

⇒ Stöðuskýrsla, verkáætlun, notendasögur, UML klasarit, kostnaðaráætlun, áhættumat og burn down rate uppfært. Unnið að innleiðingu grafík í leikinn og forritun á öllum borðum komið vel á veg. Einnig var gert sequence diagram fyrir leikinn, áætlun fyrir prófanir sett fram ásamt því að prófanir voru framkvæmdar.

3. Útgáfa í heild

Við lokafund við annað hlið, þann 13. mars síðastliðinn var gerð grein fyrir útistandandi liðum og því sem betur mátti fara. Ákveðið var að öðru hliði verkefnisins yrði lokað þar sem verkþáttum fyrir hlið tvö var lokið.

Ákveðið var eftir sprett 2 að færa leikinn alfarið frá skipanalinu yfir í grafík. Staðan í dag er sú að innleiðing á grafík og forritun á öllum borðum er komin vel á veg. Stefnt er að því að ljúka allri forritun á öllum borðum í spretti 4 ásamt því að setja kóða upp í klasa. Einnig eiga prófanir að halda áfram í spretti 4.

Flögg:

- ⇒ **Grænt:** Á áætlun. Lítil áhætta
- ⇒ **Blátt:** Fram úr áætlun. Áhætta sýnileg
- ⇒ **Rautt:** Ófyrirsjáanleg verklok. Mikil áhætta

Flagg vegna áhættumats er **Blátt**.