

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.4
Stöðuskýrsla 4 Frumgreining (Hlið 4)	Dags: 12. apríl 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís Rögn og Þórdís	Verkefnastjóri: Þórdís Tryggvadóttir

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 22.03.19 til 12.04.19

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

- ⇒ Uppfæra kostnaðaráætlun, verkáætlun, stöðuskýrslu og áhættumat
- ⇒ Laga hnökra í forritun og klára lokaútgáfu leiksins
- ⇒ Burn down rate fyrir sprint 4
- ⇒ Uppfæra sequence diagram
- ⇒ Kerfisprófanir og halda áfram með viðskiptaprófanir
- ⇒ Lokaskýrsla
- ⇒ Kynningu á verkefninu

Hér að neðan er listi yfir verkþætti sem er ólokið:

- ⇒ Skipta kóðanum upp í klasa
- ⇒ SQL

2.1 Staða helstu verkhluta

- ⇒ Notendasögum lokið: x1(100%), x2(100%), x3(100%), x4(100%), x5(100%), x6(100%), x7(100%), x8(100%).
- ⇒ Umfangsmat lokið: x1(100%), x2(100%), x3(100%), x4(100%), x5(100%), x6(100%), x7(100%), x8(100%).

2.2 Verkþættir sem unnið var í á tímabilinu

- ⇒ Stöðuskýrsla, verkáætlun, kostnaðaráætlun, sequence diagram, prófanaskýrsla, áhættumat og burn down rate uppfært. Hnókrar í forriti voru lagaðir ásamt því að framkvæma

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.4
Stöðuskýrsla 4 Frumgreining (Hlið 4)	Dags: 12. apríl 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís Rögn og Þórdís	Verkefnastjóri: Þórdís Tryggvadóttir

kerfisprófanir og fleiri viðskiptaprófanir. Einnig var lokaskýrsla verkefnisins skrifuð og lokaútgáfa leiksins kláruð.

3. Útgáfa í heild

Við lokafund við þriðja hlið, þann 3. apríl síðastliðinn var gerð grein fyrir útistandandi liðum og því sem betur mátti fara. Ákveðið var að þriðja hliði verkefnisins yrði lokað þar sem verkþáttum fyrir hlið þrjú var lokið.

Ákveðið var eftir sprett 3 að halda áfram með sömu markmið og í spretti 3, laga hnökra í forritinu og klára lokaútgáfu þess þannig að það uppfylli kröfur verkkaupa.

Staðan í dag er sú að lokaútgáfa leiksins er tilbúin og öllum markmiðum sett sett voru í upphafi hefur verið náð. Ef halda ætti áfram með þróun leiksins yrði forritunarkóðanum skipt upp í klasa og SQL innleitt fyrir “high score” töflu. Einnig væri gaman að setja inn mismunandi erfiðleikastig til að stækka markaðshópin. Hér gildir eins og annars staðar að alltaf er hægt að gera gott betra.

Flögg:

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

Flagg vegna áhættumats er **Grænt**.