

## “Gerum heiminn að betri stað”

Barnaleikur

Útgáfa 1.1 af 1.4

Sigríður Júlía Heimisdóttir

Sunneva Sól Ívarsdóttir

Þórdís Rögn Jónsdóttir

Þórdís Tryggvadóttir

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

**Verkáætlun fyrir**  
***“Gerum heiminn að betri stað”***

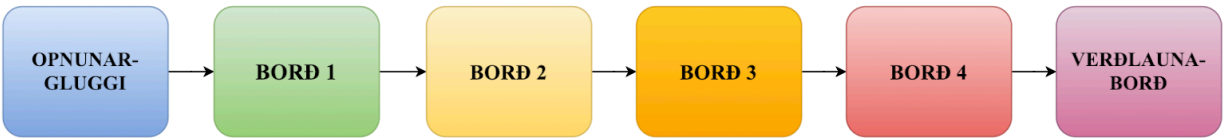
**Útgáfusaga**

Nafn	Dags	Ástæða breytinga	Útgáfa
Útgáfa 1.0	08.02.2019	Frumútgáfa við Hlið 1	1.0
Útgáfa 1.1		Uppfærð útgáfa við Hlið 2	1.1

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

# 1.Yfirlit

Markmiðið með verkefninu er að hanna tölvuleik. Verkefnið verður gert í fjórum sprettum og þessi útgáfa miðast við sprett 1. Áætlað er að fyrsti sprettur verði kláraður föstudaginn 8.febrúar 2019. Verkáætlunin samanstendur af grófri lýsingu á markmiðum verkefnis, þátttakendum verkefnisins og tíma-og kostnaðaráætlun fyrir hvern sprett. Tölvuleikurinn er ætlaður börnum á aldrinum 6 - 10 ára og á að efla vitund þeirra á umhverfinu og stuðla að betri umgengni í náttúrunni. Það skiptir miklu máli að leikurinn sé skýr og skemmtilegur, með örvandi litum og formum. Tölvuleikir í dag snúast flestir um byssur og slagsmál og því þykir þörf á nýjum og frumlegum leik sem á sama tíma fræðir börn. Leikurinn snýst um að leysa ákveðnar þrautir sem tengjast umhverfinu. Leikurinn mun innihalda 4 borð og þarf að leysa ákveðnar þrautir til að komast í næsta borð og að lokum vinna leikinn. Í hverju borði vinnur leikmaður sér inn fræ. Í lokaborðinu fær leikmaður síðan að sá öllum fræjunum sem unnin voru í hinum borðunum og þá munu tré vaxa. Kröfur fyrir vörulausnina er að hanna og búa til leik. Leikurinn verður gerður í fjórum sprettum en fyrsti spretturinn er einungis ætlaður til þess að skilgreina verkefnið og skila grófri verkáætlun og stöðuskýrslu.



Mynd 1: Grófuppsetning á leik

## 1.1 Markaðurinn

Markaðshópurinn fyrir þennann leik eru börn á aldrinum 6-10 ára.

## 2. Upplýsingar um verkefni

Áætlað er að skipta verkefninu í fjóra spretti. Í fyrsta sprettinum er sett fram áætlunargerð og farið í greiningu á verkefninu. Notendasögur eru skilgreindar og sett eru fram UML-rit fyrir fyrstu þrjár notendasögurnar (viðauki [1]), sem að lýsa þeim skipulega og einnig gera notendataasks fyrir þær. Fyrstu þrjár notendasögurnar eru um skipulag verkefnisins, borð 1 og borð 2.

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

Tafla 1: Upplýsingar um verkefni

Upplýsingar um verkefnið	
Heiti	Sprettur 1
Ábyrgðarsvið	Greining og hönnun
Verkefnanúmer	1.0
Verkefnisstjóri	Sigríður Júlía Heimisdóttir

## 2.1 Markmið

### 2.1.1 Gæði:

### 2.1.2 Verkferlar:

Markmiðið er að vinna eftir ákveðnum ferlum og hittast þrisvar í viku til að vinna að verkefninu. Ef ljóst verður að sá tími nægir ekki bætum við hittingum eða lengjum fundina.

### 2.1.3 Mannauður:

Verkefnateymið setur sér það markmið í sambandi við mannauð að upplýsingaflæði sé gott milli teymismedlima og að allir séu vel upplýstir um gang mála í gegnum allt verkefnið. Sjá mannauð verkefnis í töflu 2.

### 2.1.4 Kostnaður:

Ekki fara framúr kostnaðaráætlun og að leikurinn verði fjármagnaður af einhverskonar námsstofnun. Í fyrsta sprettinum er miðað við að hver mannauður starfi í 10 klst. Þar af leiðandi þarf að greiða laun fyrir 32 klst. alls fyrir fyrsta sprettinn.

### 2.1.5 Markaður:

Markaðshópurinn eru börn á aldrinum 6-10 ára.

### 2.1.6 Mílu Steinar (Vörður):

Við hverja vörðu er haldinn vörðufundur með verkefniseiganda (Ingólfi), verkefnastjóra og verkefnateymi verkefnisins. Á fundinum þarf verkefniseigandi ásamt verkefnastjóra að

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

samþykkja vörðuna eða leggja fram tillögur að breytingu svo hægt sé að halda áfram með verkefnið.

2.1.7 Umfang:

Markmiðið er að hafa borðin ekki fleiri en 4 talsins. Lögð verður meiri áhersla á að öll borð virki fremur en að grafiðin sé upp á 10.

2.2 Skipulag

2.2.1 Vinnumódel og verktæki:

Leikurinn verður forritaður í Python. Notast verður við Git-Hub til að halda utan um verkefnið.

2.3 Samskipti við önnur verkefni

<Verkefni sem bein samvinna verður höfð við eru... Önnur verkefni sem þurfa hafa bein samskipti við eru stoðverkefni fyrir vörumerfi sem áætla/skipuleggja næstu útgáfur af kerfum...>

2.4 Mannauður

<Hér eru listaðir þátttakendur í verkefninu og hlutverk þeirra, dæmi greining, framkvæmd og hönnun, prófanir, afhending og handbókagerð.>

Hér má sjá þáttakendur verkefnis og hlutverk þeirra í fyrsta spretti.

Tafla 2: Mannauður

Þátttakandi	Hlutverk
Sunneva Sól Ívarsdóttir	Verkefnateymi/Framkvæmd og hönnun
Sigríður Júlía Heimisdóttir	Verkefnastjóri/Afhending og handbókagerð
Þórdís Tryggvadóttir	Verkefnateymi/Prófanir
Þórdís Rögn Jónsdóttir	Verkefnateymi/Greining

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

### 3.Yfirlit yfirútgáfuna

#### 3.1 Markmið

Markmiðið með þessari útgáfu, spretti 1, er að vera búin að útbúa grófa verkátun og stöðuskýrslu fyrir tölvuleikinn “Gerum heiminn að betri stað”. Verkefnateymið er búið að setja sér þau markmið að hittast þrisvar sinnum í viku og vinna í c.a. 2 klst. í senn við gerð leiksins.

#### 3.2 Helstu eiginleikar

##### 3.2.1 <tafla>

### 4.Verkátun

<Hér er verkátun, hver gerir hvað og hvenær, ef verkátun liggur fyrir annarstaðar í verkefninu er vísað í hana hér, ekki gleyma áætluðum tíma í greiningu, hönnun, prófanir og frágang>

<Við frumgreiningu verður farið yfir heildarmyndina og lagðar línurnar fyrir framhaldið. verkefnahlið hefur kröfum enn ekki verið raðað niður en það. Við fyrsta verkefnahlið hefur kröfum enn ekki verið raðað niður en það verður hlutverk stýrihópar og verkkaupa að gera þessa niðurröðun á grundvelli upplýsinga sem verkefnið leggur fyrir stýrihópin við fyrsta verkefnahlið.>

#### 4.1 Dagsetningar fyrir verkefnið

Tafla 3: Dagsetningar

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreiningu lokið	SSÍ	08.02.19
Greiningu lokið	ÞT	
Hönnun og Framkvæmd lokið	ÞRJ	
Virknisprófunum lokið	Prófun	
Kerifsprófunum lokið	Prófun	
Viðskiptapróf lokið afhending	Prófun	

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

## 4.2 Greining

Tafla 4: Greining

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreining kröfur	SJH	08.02.19
Greining innleiðing	SSÍ	08.02.19
Prótótýpur	ÞT	

## 4.3 Hönnun og forritun

Kemur síðar...

Tafla 5: Hönnun

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Hönnun (Design Specification)	Þróun	
Prótótýpur		
Framkvæmd	Þróun	
Einingaprófun	Þróun	

## 4.4 Prófanir

Kemur síðar...

Tafla 6: Prófanir

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Greining Prófáætlun	Prófun	
Skipulagning prófana	Prófun	
Virknisprófun	Prófun	
Heildarprófanir	Prófun	

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

## 4.5 Afhending

Þetta kemur síðar...

Tafla 7: Afhending

Verkbáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Viðtökuprófanir	Prófun	
Útgáfulýsing	Þjónusta	
Uppsetning útgáfu?		
Senda upplýsingar um útgáfu, dagsetningar, breytingar, til ábyrgðaraðila		

## 4.6 Áætlun

Áætlanir í þessari útgáfu af skjalinu miðast við fyrsta fasa (Sprint 1) verkefnisins.

### 4.6.1 Verkferlar

*<Verkefnið fylgir samþykktum verkferlum sem skilgreindir hafa verið s.s í gæðahandbók. Verkefnið mun aðlagja sig að þessum ferlum og gera viðeigandi viðbætur ef þörf krefur.>*

### 4.6.2 Vörður – Sprint 1

Áætlun fyrir Mílu Steina (Vörður):

- ⇒ **MS1:** Frumgreiningu lokið. Notendasögur (kröfurgerðir), umfangsmat og verkefnaáætlanir.
- ⇒ **MS2:** Seinni hluta greiningar lokið(Tasks). Þarfagreining/Hönnunartillögur, verkefna- og prófáætlanir. Uppfæra verkefnaáætlun.
- ⇒ **MS3:** Hönnun lokið. Hönnunarskjöl, uppfæra UML klasa, sequence-diagrams, einingarprófanir og áhættumat. Framkvæmd og hluta af prófunum lokið.
- ⇒ **MS4:** Skil og viðskiptaprófunum lokið. Lokaskýrsla og skil hjá verkkaupa.
- ⇒ **MS5:** Grafík og hljóði bætt í leikinn ef tími gefst.



“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

### 4.6.3 Verkefnahlið – Sprint 1

<Uppsetning verkefnisins með skilgreindum hliðum miðast að því að hægt sé að endurmeta verkefnið á vissum tímapunkti í verkferlinu. Inntaksgögn sem notuð eru við hvert hlið afmarkast af verkþáttum sem skilgreindir eru fyrir Milu Steina hér að ofan.

Stýrihópur verkefnisins tekur afstöðu með árangursmati fyrir hvert hlið hvort verkefnið fullnægi væntingum. Ákvörðun stýrihópar er í meginatriðum tvíþætt. Í fyrsta lagi hvort halda eigi áfram með verkefnið í núverandi eða breyttri mynd og hvort væntingum fyrir hliðið hafi verið fullnægt. Stýrihópur getur þannig boðað til endurmats á fyrri ákvörðun sinni þegar unnið hefur verið úr athugasemdum frá fyrri fundum.

Samþykkt kostnaðaráætlun þarf að liggja fyrir áður en haldið er áfram inn í næsta verkhluta. Stýrihópur þarf að samþykkja kostnaðaráætlun sem verkefnið leggur fram fyrir fundinn. Ef kostnaðaráætlun verður samþykkt í breyttri mynd þarf stýrihópurinn að gera grein fyrir hvar kostnaðarbreytingar eiga sér stað.>

#### Áætlun fyrir verkefnahlið

Hlið 1: Kröfur/notendasögur tilbúnar

Hlið 2: Hönnun tilbúin

Hlið 3: Hönnun og forritun búin

Hlið 4: Viðskiptaprófanir tilbúnar og lokaskýrsla gerð

### 4.6.4 Mannauður

Sjá töflu 2.

### 4.6.5 Kostnaður

<Við gerð kostnaðaráætlunar og fjárhagsáætlunar er áætlaður heildar kostnaður verkefnisins fyrir alla fasa. Kostnaður er tvískiptur þar sem gert er grein fyrir kostnaði vegna manntíma og öðrum kostnaðar liðum. Í fjárhagsáætlun er áætlaður kostnaður (forecast) borin saman við raun kostnað (burn rate) og þeim kostnaði sem samþykkt hefur verið af stýrihópi.

Kostnaðaráætlun verkefnisins verður gert grein fyrir í sér skjali, viðauki [3] og eru upplýsingarnar trúnaðarmál.

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

#### 4.6.6 Skipulag

Kemur síðar.

#### 4.6.7 Áhættumat

Kemur síðar

#### 4.6.8 Gæði

Gæðaaætlun er ekki til staðar eins og er. Kemur síðar.

#### 4.6.9 Verkefnalok

Kemur síðar.

*<Við lok þriðja fasa verður verkefnið metið samkvæmt áhættumati og lýsing á þeim þáttum sem tókust vel og öðrum þáttum sem tókust miður vel verður gerð. Einnig verður tekið á þeim markmiðum sem hafa náðst miðað við upphaflega áætlun. Verkefnið verður í heild sinni dregið saman í lokaskýrslu.>*

### 5.Önnur málefni

Kemur síðar.

“Gerum heiminn að betri stað”	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 08. febrúar 2019
Höfundar: Sigríður Júlía, Sunneva Sól, Þórdís og Þórdís Rögn	

## 6. Viðauki

- [1] UML Rit
- [2] Notendasögur
- [3] Kostnaðaráætlun