

Preliminär planering

Philip Arvidsson

October 2015

1 Inledning

Projektet delas in i tre iterationer á två veckor. I detta tidiga skede lämnas iteration två och tre därhän, och fokus ligger istället på den första iterationen.

Vi inleder arbetet ett med en överenskommelse om systemets uppbyggnad, en övergripande arkitekturell design m.m. Under varje iteration förs protokoll i form av möten, problem som uppstår, vilka gruppmedlemmar som gjort vad etc.

2 Den första iterationen (27 okt. - 6 nov.)

I den första iterationen fokuserar vi på att skapa en preliminär planering (detta dokument), skapa en domänmodell, påbörja några use-cases samt bygga en icke-funktionell prototyp.

De use-cases vi fokuserar på i början av iteration ett är följande:

1. Login (*Player*)
2. Logout (*Player*)
3. Handle account (*User*)
4. Play game (*Player*)

För att komma igång med arbetet på ett bra sätt kommer iteration ett bestå av flera “mikro-iterationer” där vi delvis bygger upp det som krävs för att slutföra iterationen. Vid iterationens slut sammanställs alla dokument m.m. och lämnas in.

Iterationens arbete delas i övrigt upp i tre faser - analys, design och implementation - där analysfasen står för problemuppställningen, design för problemlösningen och implementation för omsättning till praktik i form av ett körbart program.

Beräknad tid för de olika faserna:

1. **Analys** - 3 dagar (27/10 - 29/10)

Under den inledande analysen ligger fokus på att förstå problemuppställningen, varför analysen inte kommer bli särskilt djuplodande.

2. **Design** - 4 dagar (30/10 - 2/11)

Den första iterationen resulterar i en preliminär design som lägger systemets grund utan detaljbeskrivningar.

3. **Implementation** - 4 dagar (3/11-6/11)

Implementationen inleds och en prototyp skapas.