

Prosjektnavn

Prosjekthåndbok

Versjon <1.0>

Dokumentet er basert på Prosjekthåndbok utarbeidet ved NTNU. Revisjon og tilpasninger til bruk ved IDER, DATA-INF utført av Carsten Gunnar Helgesen, Svein-Ivar Lillehaug og Per Christian Engdal. Dokumentet finnes også i engelsk utgave.

REVISJONSHISTORIE

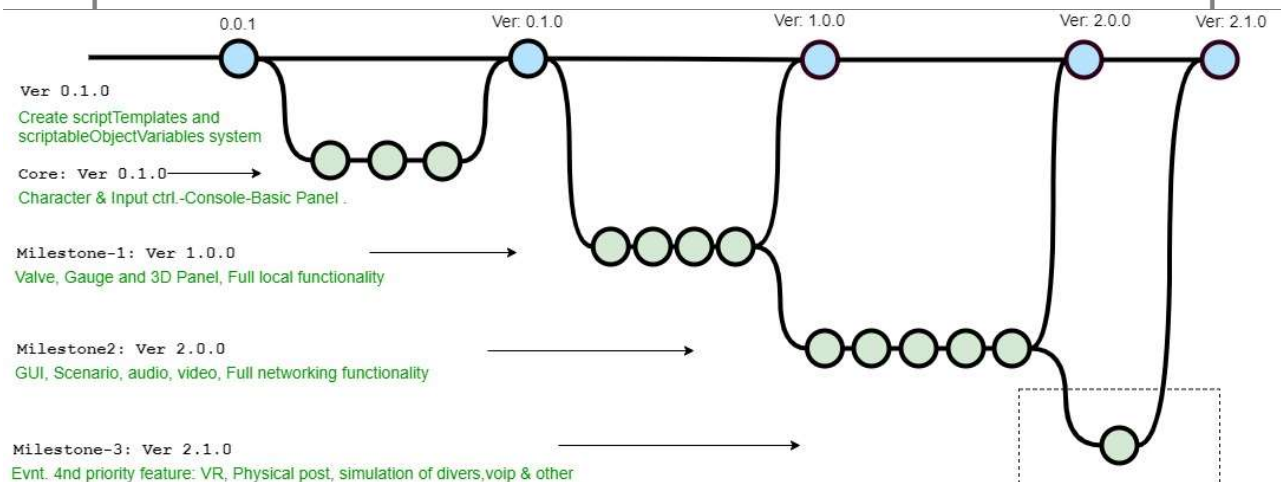
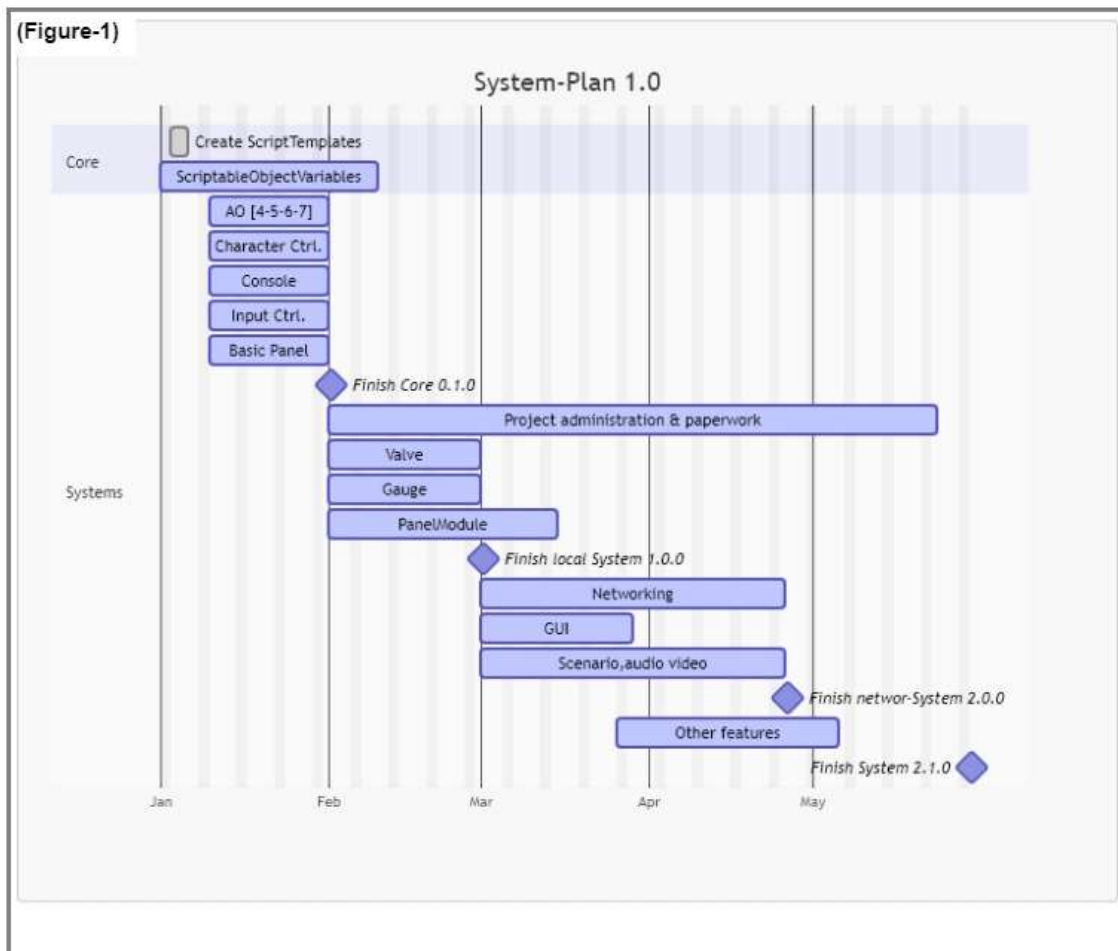
Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
27.01.22	1.0	Oppstart	Aahed Diyab

INNHOLDSFORTEGNELSE

1	Framdriftsplan – Gantt-diagram.....	1
2	Risikoanalyse.....	3
3	Møteinnkallinger og referat.....	4
4	Timelister m/statusrapporter.....	6



1 Framdriftsplan – Gantt-diagram



Her vises både System Plan og Milestone diagram som Gannt diagram (Figure-1), og her er forklaringen på alle faser og aktiviteter i dem:

Create ScriptTemplates

Den delen ble utført i slutt av desember, start av januar.

ScriptableObjectVariables

Den delen ble utført i begynnelsen av januar, or er nesten fullført pr i dag.

Project administration & paperwork

Planlegging, innlevering, timelister, fordeling av oppgaver, og ikke minst kommunikasjon med oppdragsgiver og veilederne.

AO [4-5-6-7]

Tilhører til administrasjon- og papirarbeid (Project administration & paperwork).

Systems

- **Core Fase: Version 0.1.0**
 - Console
 - Character Controller
 - Input Controller
 - Basic Panel
- **Finish local System: Version 1.0.0**
 - Valve
 - Gauge
 - PanelModule
- **Finish networking System: Version 2.0.0**
 - Networking
 - GUI
 - Scenario, audio video
- **Finish System with extra features: Version 2.1.0 (Kommer an på tid)**
 - VR controller
 - Physical panel implementation
 - Voip
 - Simulation of divers

2 Risikoanalyse

	Hendelse /Risiko	Årsak	Sannsynlighet	Konsekvens	Risiko- produkt	Tiltak
1	Applikasjonen blir ikke tatt i bruk.	Ineffektiv og lite brukervennlig GUI, og kompliserte funksjoner	Lav 2	Høy 4	8	Fokus på enkelte løsninger, og kjøre brukertesting underveis
2		Ikke dekker behovet som utdanningen krever	Middels 3	Høy 4	12	tettere samarbeid med DykkerUtdanning
3	Opplevelsen virker lite realistisk, og faller ut av bruk.	For enkel eller lite realistisk simulering	Middels 3	Middels 3	9	Implementere høyere presisjon i simulering
4		For få og lite fleksible scenarioer	Lav 2	Middels 3	6	Implementere større fleksibilitet til å lage unike scenarioer
5	Ikke nok features i produktet	For mye papirarbeid, og tid begrensning	Høy 4	Høy 4	16	Planlegging og prioritering. I tillegg til strenge frister

Sannsynlighet	Svært Høy 5	5	10	15	20	25
	Høy 4	4	8	12	16	20
	Middels 3	5	6	9	12	15
	Lav 2	6	4	6	8	10
	Svært Lav 1	1	2	3	4	5
		Svært Lav 1	Lav 2	Middels 3	Høy 4	Svært Høy 5
	Konsekvens					

3 Møteinnkallinger og referat

Innkalling til møte: Bacheloroppgave Oppstartsmøtet

Tidspunkt/sted: Onsdag 19.01.21 kl 15:00 - 14:00, Zoom online møte

Følgende personer innkalles:

- Bachelor studentene:
Aahed Diwab
Olav Pete
- Oppdragsgiver: Dykkerutdanningen ved HVL:
Johnny Jensen
Finn Hansen
- Intern veileder ved HVL:
Lars M. Kristensen
- Ekstern veileder: Turbo Tape Games:
Simon Tysland

Agenda:

- Hva er DivingEd
- Planlegging og ideer
- Arbeidsplass og utstyr
- Budsjet
- Eierforhold til resultatet
- Konfidensialitet Hensyn
- Møtefrekvens
- Andre ting

Møtet planlegges avsluttet ca kl. 14:00

Referat fra prosjektmøte bacheloroppgave Oppstart

Dato og tid: Onsdag 19.01.21 kl 15:00 - 14:00

Sted: Zoom online møte

Til stede: Aahed, Olav, Finn, Johnny, Lars og Simon

Diskusjon:

- **Hva er DivingEd:**

Studentene forklarte målet for bacheloroppgaven:

Å lage en dykkepost simulator, som kan brukes i dykkeleder utdannings prosessen. Simulatoren kalles nå for 'DivingEd', og den skal simulere kontrollpanelen som dykkelederen bruker for å holde kontroll på alle faktorene som påvirker dykkere i vannet (Trykk, temp,.. osv).

DivingEd skal kunne simulere scenarioer og utfordringer, som dykkelederen må håndtere, og logføre både problemene som oppstår, og hvordan eleven løser dem.

- **Planlegging og ideer:**

Det ble nevnt at DivingEd skal lages steg for steg, og det finnes mange praktiske muligheter som kan evt. implementeres underveis (Hvis tiden tillater det), som voip kommunikasjon med simulatoren, realistiske 3d modeller, VR kontroll, og blant annet psykisk implementering av dykker panel.

- **Arbeidsplass og utstyr:**

Dykkerutdanning har muligheten til å tilby et klasserom fra februar, der studentene kan holde seg og jobbe, dersom det trenges.

Det ble også nevnt at studentene trengte ressurser, oversikt over prosedyrer og sjekklister, som beskriver dykkeleder funksjonen.

Dykkerutdanningen kan gi tilgang til disse ressursene.



- **Budsjett:**

Studentene spurte om muligheten for å få budsjett for verktøy (Unity assets packages), og dykkerutdanningen ba om en liste over hva som Trenges.

- **Eierforhold til resultatet:**

Intern Veileder nevnte at det er HVL som har juridisk rett til produktet, sammen med studentene som skal utføre prosjektet.

- **konfidensialitetshensyn:**

Studentene spurte om muligheten å ta opp lyd og video, for bruk i DivingEd, og om det må tas hensyn til personvern. Dykkerutdanningen forklarte at det blir ikke brukt noe navn under operasjoner, men heller titler som dykker 1, dykker 2 og dykkeleder.

- **møtefrekvens:**

Studentene bør informere om behov for møte på forhånd.

Dykkerutdanningen kan møte studentene 1-2 ganger i måneden.

Intern veileder kan møte studentene ved behov.

Ekstern Veileder kan sette opp 30 - 60 min pr uke, for veiledning hvis det Trenges.

- **Andre ting:**

Elevene spurte om muligheten til å bruke panel tegninger, og dykkerutdanningen kommer til å undersøke det med firma som lager Panelene.

Elevene spurte om hvor viktig det er med realistiske 3d-modeller, og intern veileder understreket at funksjonaliteten er viktigere enn design, for bacheloroppgavens vurdering.

4 Timelister m/statusrapporter

Timeliste med statusrapport

Prosjekt: DivingEd

Uke nr.: 3 - 4

Timeliste:

Aktivitet (fra Gannt-diagrammet)	Aahed	Olav	Ukesum aktivitet	Total akk. SUM
Create ScriptTemplates	2	10	12	
ScriptableObjectVariables	3	6	9	
Project administration & paperwork	37	29	66	
Console	2	5	7	
Character Controller	1	1	2	
Input Controller	0	1	1	
Planning and other	30	25	55	
Ukesum	75	77		
Akkumulert hittil i år				

Statusrapport/Ukerapport

Forklaring av feltene:

	Aahed	Olav
Gjennomført	Planlegging og diagram ScriptableObjectVariables Variabler(Int) Møtereferat og prosjekthåndbok	ScriptTemplates ScriptableObjectVariables Console Project administration, paperwork and planning Visjonsdukoment
Prosjektstatus	Resultat: ➤ Tid (kalender): ➤ Økonomi (timer): ➤ Samarbeid: ➤	Resultat: ➤ Tid (kalender): ➤ Økonomi (timer): ➤ Samarbeid: ➤
Problemer	Det oppleves at det er en stor mengde med dokumentasjon, som hindrer at man setter seg i koden, og jobber med selve prosjektet, som blir større og større.	
Tiltak	Å jobbe parallelt med det teoretiske, slik at det settes til siden før det blir komplisert å følge med.	

Oppgaver neste uke	Console Simulation Panel	Console Simulation Panel
--------------------	--------------------------------	--------------------------------