Projektisuunnitelma

Sisällys

[Projektin perustiedot 2](#_Toc10693739)

[1.1 Projektin nimi 2](#_Toc10693740)

[1.2 Tehtävä 2](#_Toc10693741)

[1.3 Tavoitteet 2](#_Toc10693742)

[1.4 Rajaukset 2](#_Toc10693743)

[1.5 Projektin jäsenet 2](#_Toc10693744)

[1.6 Projektin vetäjä 2](#_Toc10693745)

[Projektin suunnittelu ja toteutus 2](#_Toc10693746)

[2.1 Aikaraja 2](#_Toc10693747)

[2.1.1 Suunnittelu 2](#_Toc10693748)

[2.1.2 Toteutus 2](#_Toc10693749)

[2.2 Työpanos 2](#_Toc10693750)

[2.3 Kustannukset 2](#_Toc10693751)

[2.4 Koodi 2](#_Toc10693752)

[2.5 Grafiikka 2](#_Toc10693753)

[2.6 Musiikki 3](#_Toc10693754)

[Työvaiheet 3](#_Toc10693755)

[Työmenetelmät, kuvaaminen ja tiedottaminen 3](#_Toc10693756)

[3.1 Dokumentit 3](#_Toc10693757)

[3.2 Tallennukset 3](#_Toc10693758)

[Riskit ja keskeyttämiskriteerit 3](#_Toc10693759)

[4.1 Laitteisiin liittyvät riskit 3](#_Toc10693760)

[4.2 Keskeyttäminen 4](#_Toc10693761)

# Projektin perustiedot

## Projektin nimi

Pelin nimeä ei ole vielä keksitty

## Tehtävä

2019 Kesäprojektin tehtävänä on tehdä Unityllä simppeli 2D RPG (Roleplaying game) peli.

## Tavoitteet

Tavoitteena on saada tehtyä toimiva peli. Pelissä tulisi olla toimiva AI, Pelattavalla hahmolla toimivat animaatiot ja taistelu mekaniikat, Toimiva Kauppa ja toimiva raha systeemi.

## 1.4 Rajaukset

Projektiin ei kuulu ääninäyttely.

## 1.5 Projektin jäsenet

Projektin ainoa jäsen on Veeti Salminen

## 1.6 Projektin vetäjä

Projektin vetäjä on Veeti Salminen

# Projektin suunnittelu ja toteutus

## 2.1 Aikaraja

Projekti aloitetaan viikolla 23 (Kesäkuun ensimmäinen viikko) ja lopetetaan viikolla 32. Viikolla 32 projekti esitetään muille ja pidetään loppupalaveri.

### 2.1.1 Suunnittelu

Projektin suunnittelu alkaa viikolla 23.

### 2.1.2 Toteutus

Projektin toteuttaminen alkaa viikolla 24.

## 2.2 Työpanos

Työpanos on Min. 70 tuntia.

## 2.3 Kustannukset

Photoshop 25 euroa/kk

Muita kustannuksia voi tulla, mutta todennäköisesti ei tule.

## 2.4 Koodi

Projektissa käytetään C# Kieltä.

## 2.5 Grafiikka

Grafiikka tehdään Photoshopilla. Grafiikka piirretään/luodaan itse.

## 2.6 Musiikki

Musiikki tehdään FL Studio ohjelmalla.

# Työvaiheet

|  |  |
| --- | --- |
| 3.6.2019 | Projektin aloitus |
| 3.6.2019 | Projekti esityksen tekeminen |
| 3.6.2019 | Tuntilistan tekeminen |
| 3.6.2019-9.6.2019 | Projektisuunnitelman tekeminen |
| 3.6.2019-9.6.2019 | Projektin suunnittelu |
| 10.6.2019 | Projektin toteutuksen aloittaminen |
| 10.6.2019-23.6.2019 | Grafiikan tekeminen |
| 23.6.2019 | Pelimekaniikkojen tekeminen alkaa |
| 15.7.2019 | Musiikin tekeminen alkaa |
| 20.7.2019 | Pelin Testaus |
| 21.7.2019 | Bugejen korjaaminen |

# Työmenetelmät, kuvaaminen ja tiedottaminen

## 3.1 Dokumentit

Projektiesitys

Projektisuunnitelma

Loppuraportti

## 3.2 Tallennukset

Documentit tallennetaan omaan OneDrive kansioon ja omalle GitHub sivulle.

# Riskit ja keskeyttämiskriteerit

## 4.1 Laitteisiin liittyvät riskit

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Riski | Vakavuus | Todennäköisyys | Ensioire | Miten välttää | Miten selviä riskin toteutuessa |
| Projekti tiedostojen korruptoituminen | 5 | 1 | Osa projektin tiedot ovat korruptoituneita | Ottaa Projektista varmuuskopio | Käyttämällä projektin varmuuskopiota projektin jatkamiseen. |

## 4.2 Keskeyttäminen

Projekti keskeytetään jos projektin tiedot korruptoituu ja projektista ei ole jostain syystä tehty varmuuskopiota.

# Laatu

Dokumentoinnissa pyritään selkeyteen ja luettavuuteen

Projektin etenemistä, tuntikertymää ja riskien toteutumista seurataan ohjauspisteissä, niissä esitetään edistymisraportti, joka ottaa näihin seikkoihin kantaa. Projektipäällikkö seuraa viikoittain tuntilistoista resurssien käyttöä.