



Prosjektplan Gruppe 25

Kiet Nguyen, Alf Henrik Roksvaag, Even Magnus Ofstad , Marius Ibenfeldt Myhre

12. oktober 2016

Innhold

1. Innledning.....	2
2. Sammendrag.....	2
3. Prosjektbegrunnelse	3
3.1 Effektmål	3
3.2 Resultatmål	3
4. Prosjektgjennomføring	3
4.1 Arbeidsoppgaver og aktiviteter	3
4.2 Samarbeid og ansvar	4
4.3 Tidsplan og milepæler	4
5. Prosjektkontroll	5
5.1 Risikovurdering	5
5.2 Kvalitetskontroll	5
6 Prosjektbemanning.....	5
7 Prosjektøkonomi.....	6

1. Innledning

Dette dokumentet er en plan vi kan forholde oss til når vi skal arbeide med teamarbeidprosjektet som skal leveres inn. Planen er laget av Team 25, og er vedtatt 12/10/2016

2. Sammendrag

Vi har gjennom denne halvdelen av semesteret lært nok Visual Basic til å kunne lage et spill, og har kompetanse innen teamarbeid til å kunne gjennomføre et prosjekt der vi lager et spill. Gruppen har blitt enige om å lage hangman. Prosjektet skal modelleres grundig før koding begynner. Hver uke skal det jobbes 30 timer med prosjektet, gjennom faste møter som alle deltakere skal være med på.

3. Prosjektbegrunnelse

3.1 EFFEKTMÅL

Vi ønsker å få utvidet vår kompetanse innen Visual Basic. Vi ønsker videre å få erfaring med å jobbe i team. Kunnskapen kan vi ta med oss videre inn i arbeidslivet. Gjennom teamarbeid lærer vi å opptrene fleksibilitet og løsnings orientert adferd.

3.2 RESULTATMÅL

Vi vil levere et velfungerende spill, med en omfattende rapport.

4. Prosjektgjennomføring

4.1 ARBEIDSOPPGAVER OG AKTIVITETER

Fase 1, prosjektplanlegging

- Modellere hvordan spillet skal bli seende ut
 - Aktivitetsdiagram, use case
 - Sketsj av GUI

Fase 2, gjennomføring

- Revidering av prosjektplan underveis
- Programmere spillet
 - Lage de forskjellige delene av spillet
 - Debugging

Fase 3, slutfase

- Lage prosjektrapport

4.2 SAMARBEID OG ANSVAR

Ansvarsfordeling kommer senere når vi er ferdige med modelleringen av programmet, og kan delegere oppgaver til medlemmene av teamet.

4.3 Tidsplan og milepæler

Ukentlig framgangsmøte hver mandag klokken 10:15

Ukentlig arbeidsmøte hver onsdag klokken 10:15

UKE 41: Levert prosjektplan innen fredag 14.10.2016

UKE 42: Ferdig fase 1

UKE 43: Ferdig fase 2

UKE 44: Begynnelse fase 3

UKE 45: Innlevering

UKE 46: Fremføring

Navn	Planlagt tidsbruk (ukesverk) i høst-16
Prosjektleder: Kiet Nguyen	Ukentlig Plan
Andre medarbeidere: Alf Henrik Roksvaag Even Magnus Ofstad Marius Myhre	Mandag: Etter forelesning Onsdag: Etter forelesning. Fredag: Etter forelesning.

5. Prosjektkontroll

5.1 RISIKOVURDERING

Suksessfaktorer	S	K	RF	Konsekvens	Tiltak
Utviklingstid	2	4	8	Får ikke fullført prosjektet	Sette av faste timer å jobbe på
Teknisk feil	3	3	9	Spillet blir ubrukelig	Betatesting
Læringskurve	2	5	15	Vi får ikke til det vi vil gjøre	Spørre om hjelp, google godt
Tilgang på hjelp	1	3	3	Vi må google problemet/spør lærer	Jobbe med alternativer til hjelp kommer
Hardwaresvikt	2	6	12	Vi mister arbeid vi har gjort	Gode backups, mange backups
Oppmøte	2	9	18	Vi kommer ingen vei om ingen møter opp	Profesjonell instilling, alle på teamet er med.

5.2 KVALITETSKONTROLL

Alle bruker tid etter hver ferdige blokk med kode, til å sjekke for mulige kræsje og feil. På framgangsmøter, gå gjennom koden, og se etter mulige feil.

6 Prosjektbemanning

Deltakere

- Kiet Nguyen
- Henrik Roksvaag
- Even Magnus Ofstad
- Marius Myhre

7 Prosjektøkonomi

150 timer totalt brukt, 30 timer hver uke.

<i>Fordeling av timesarbeid per pers per uke</i>	Antall timer
Framgangsmøte	2
Arbeidsmøte	5,5

8 Signatur

Kiet Ngyuen

Kiet Ngyuen

Henrik Roksvaag

Henrik Roksvaag

Marius Ibenfeldt Myhre

Marius Ibenfeldt Myhre

Even Magnus Ofstad

Even Magnus Ofstad