

Individuell reflektionsrapport: förstudie, grupp 5

Max Danielsson

20 November 2013

Introduktion

Denna rapport är en respons på de följande frågorna. Frågorna har besvarats kategoriskt i samma följdordning som frågorna är ställda.

- Vad ser ni som mest viktigt att få till i början av ert projekt och hur kommer ni använda er av detta?
- Hur har ni satt ihop er grupp?
- På vilket sett kommer er grupp att vara effektiv?
- Hur har ni kommit fram till de mål ni har med ert projekt?
- Hur kommer ni att kunna säga i slutet om ni uppnått era mål?
- Hur kommer ni se till att ert projekt håller en kvalitet som behövs för marknaden?

Projektplanering

Vad vi känner är viktigast är att först fastställa spelets designmål och vad spelet behöver tekniskt för att realiseras. För detta så skriver vi ett speldesignsdokument som definierar spelet som det är tänkt att vara. Vissa aspekter av spelet som vi sedan tidigt inser är kärnan till spelupplevelsen och det mest tekniskt utmanande eller tekniskt okänt är det som kräver störst kunskap om hur det kan implementeras. Sedan så skriver vi tekniska rapporter på de aspekter som vi känner kräver en förstudie för att lättare få en känsla av hur stor eller utmanande en viss feature kan tänkas vara. Rapporten försöker utforska hur problemet bäst löses och ger en kort sammanfattning med ett förslag på hur problemet bör tacklas inom projektets ramar och vad det kan innebära samt möjliga fallbacks om lösningen visar sig att vara för svår eller omöjlig.

Med vissa gameplay features så räcker inte en rapport utan de vill helst prototypas för att få en idé om spelet kommer att realiseras på det sätt vi tänker oss och snabbt se om det är roligt”. Det kan vara en bra metod för att snabbt avverka vissa idéer innan vi ens har påbörjat utvecklingen av spelmotorn vilket i bästa fall resulterar i att utvecklingsplanen får en bättre startriktning. Detta är viktigt då spelmotorn väntas vara den mest tidskrävande aspekten av utvecklingsfasen.

Denna tidigare nämnda dokumentation kommer förhoppningsvis att underlätta planering och synkronisering i arbetet, både arkitekturellt och tidsmässigt. Det kommer även ha klarlagt för alla medlemmar vad som förväntas byggas och ungefär hur det kommer se ut i slutändan för att underlätta sammansättning av resultat samt användning av olika moduler i systemet.

Genom projektets gång så kommer vi använda oss av scrum som vi kombinerat med kanban där vi taget flödet från kanban och infört det i barbetningen av tasks för att skapa en struktur på arbetet. Från programmerarens perspektiv så är flödet för tillfället indelat i tre steg, Design, Test Development och Development. Alla medlemmar är sedan tidigare ovana vid att följa TDD tankegången vilket är anledningen till att de två första stegen är explicita i flödet. Tanken med Design och Test Development -stegen är för att lite smått tvinga in ett nytt tankesätt baserat på TDD. Vi skall försöka ha en tydlig plan och någon snarare färdiga tester innan vi faktiskt börjar utveckla något, mest för att hålla kvalitén

på projektet högt när vi närmar oss de senare utvecklingsstadierna. Detta tros behövas då vi aldrig tidigare jobbat i ett projekt av denna skala och tidslängd och vi har sedan tidigare erfårit att kod snabbt ruttnar om man inte aktivt motarbetar det, redan under ganska korta tidperioder.

Det finns även en speciell pipeline för content generering där stegen är lite mer flertaliga och uppdelade i de olika faserna som Art Lead med resten av TA gruppen anser är vettiga för konstruktion av saker som modeller, animationer, texturer, etc.

Gruppuppsättning

Tidigt så lade vi ett värde på att införa roller i projektet, mest för att fastställa så att det finns någon ansvarig i de olika aspekterna av projektet, men även för att kunna underlätta arbetsflödet genom att garantera att vissa personer har viss temaspecifik fokus under projektets gång. Projektet anses vara för stort för att en individ skall kunna hålla koll på helheten, även om det bara handlar om en medeldjup nivå.

De roller vi infört är följande.

Projektledare (Alexander Vestman): Ansvarig för projektet som helhet, han agerar lite som en producent i det att han ser till så att projektet är realistiskt, ifrågasätter allt för ambitiösa idéer, försöker hålla kvalitén hög som produkt. Han försöker även se till att milstolpar och deadlines möts, följer upp på planer som skall genomföras och har en yttlig helhetsbild av hela projektet.

Game Designer (Tim Henriksson): Ansvarig för att dokumentera speldesignen, skall hålla i och förespråka spelets vision så att alla medlemmarna jobbar mot samma mål. Skall ha en god översikt på hur spelet skall fungera och kännas när det spelas.

Lead Artist (Lukas Orsvärn): Ansvarar för all produktion av art, dvs modeller, animation, texturer, koncept-art och dylikt. Ser till så att alla artister håller en homogen stil och hög kvalitetsnivå. Håller i alla tidsplaneringsmöten för art. Har mandat att säga sista ordet i ett beslut angående art utseende och känsla.

Lead Programmer (Max Danielsson): Ansvarar för all produktion och kvalitet av mjukvara och teknik, dvs programkod, script, arkitekturell design, användning av tekniker och bibliotek. Håller i tidplaneringar för all programmering. Har mandat att säga sista ordet i beslut angående tekniska lösningar och val. Ansvarar för att tillräcklig dokumentation av systemet finns för att möjliggöra effektivt arbete.

Övriga medlemmar har ingen explicit roll mer än medarbetare. Våra roller inte inte tänkta att vara heltidsjobb, men vi inser att de kommer ta en del tid från andra ansvar vilket vi måste bearbeta då det är tänkt från kursens perspektiv att alla medlemmar skall vara lika mycket aktiva i den faktiska utvecklingen (programmering etc.)

Effektivitet

Det finns stora förhoppningar om att våra roller samt förplaneringen av projektet med dokumentation av lagom grad samt scrummetoden med tasks placerade

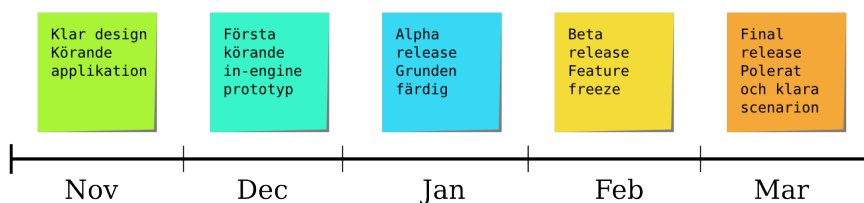
på domänspecifika individer skall tillåta oss att lättare kunna fokusera på vårt specifika arbete. Jag har av egen anekdotisk erfarenhet kommit fram till att projekt av sin natur har väldigt många frågor som måste ges svar på, frågor som kanske bör ställas till övriga medlemmar och påverkar deras arbetsflöde, många gånger så riskerar svaret eller lösningen på en sådan fråga i att projektet bryter av huvudspåret om individen inte har samma helhetsbild av projektet som resten av gruppen. Därför är förplanering och diskussioner om viktiga, det ger en delad vision som minimerar antalet frågor under utvecklingens gång. Hur saker och ting faktiskt kommer att lösas i detalj är däremot svårt att svara på i förväg och det finns inga förhoppningar om att planering på den nivån kommer att ge något om den utförs för långt i förväg.

Projektmål

Vi har ambitionen att vårt spel skall vara tillräckligt, unikt, roligt och intressant för att potentiellt bli nominerade till Swedish Game Awards. Vi har även försökt ta hänsyn till gruppen uppbyggnad för att arbeta på en spelidé som matchar våra förkunskaper samt tillåter oss som individer att utvecklas genom att testa nya tekniker och lösningar utan att det hotar spelets kärna.

Med dessa aspekter i åtanke så konstruerade vi en spelidé som har en liten enkel kärna som vi prioriterar som viktigast i projektet. Denna kärna har vi redan nu prototypat i viss mån för att få en så tydlig bild som möjligt av hur kärnan kan upplevas och fungera i slutprodukten. Utöver den centrala biten så har vi andra övriga features som utökar spelets kvalitet men som kan tas bort om de inte anses möjliga eller tidseffektiva, eller rent av inte är tillräckligt tekniskt utmanande för kursen krav.

Figur 1: Grova projektmilstolpar



Projektmålskriterier

Det finns inte för tillfället några starka kriterier för vad som definierar att projektet är färdig. Det finns en lös vision som sannolikt kommer att mogna och utvecklas under projektets gång. På en bredare basis så är projektens utgångsmål uppnådda om spelet har en sådan kvalitet och spelbarhet att det går att direkt jämföra med tidigare års kandidater till Swedish Game Awards, men denna jämförelse kan vara förrädisk och svår att genomföra.

Mer exakta projektmål kan komma att etableras som faktiskt specificerar vad som krävs för att just denna spelidé och detta projekt uppnår en nivå som

är färdig. Det är direkt användbart om man vill ha ett väldigt tydligt slutmål när projektplaneringen genomförs i lite större detalj.

Projektkvalitetsmål

Tanken är att de fyra roller skall tillsammans försöka se till så att hela projektet uppnår en kvalité som hela gruppen samt kursexaminatorer är nöjda med. Genom att ge var roll ett specifikt domänområde så kan de individerna fokusera på att finna sätt att se till så kvalitén är hög inom just deras domän och kan således gå betydligt djupare, det ger även en fin naturlig konflikt mellan rollerna där de alla tydligt uttrycker sin egna domäns kvalitetskrav vilket förhoppningsvis gör diskussionerna lite mer färgade.

En stor del av att se till så en viss kvalité uppnås är genom att vi först försöker inse vad kvalité innebär för vår domän. Mycket handlar om att ytligt jämföra produkten med andra liknande produkter på marknaden för att se om det finns något marknadspotential. Syftet med att ha Swedish Game Awards som mål för projektet bemöter detta kvalitets krav genom att tvinga oss till att försöka uppnå ett relativt tydligt mål och specifikt ideal inom en viss domän istället för något bredare som kan vara svårare att definiera.

Min specifika roll som är teknisk handlar om att försöka uppnå en kvalitet av verktygen och de tekniska arbetsmiljöerna som möjliggör att medarbetare underlättas i sitt arbete för att uppnå denna marknadsstandard.