# مدیریت نرم افزار:

## متدولوژی:

برای مدیریت انجام این پروژه از چارچوب[[1]](#footnote-1) اسکرام(scrum) که یک متدولوژی چابک(agile) است استفاده خواهیم کرد.

اسکرام (Scurm) یک متدولوژی افزایشی (Incremental) برای مدیریت پروژه های نرم افزاری است، تعداد اعضای تیمی که از چارچوب اسکرام استفاده می کنند خیلی زیاد نیست (حداکثر 9 نقر) .

این چارچوب فراگیرترین متدولوژی مورد استفاده برای مدیریت پروژه های تولید بازی است.

برای انجام دادن اسکرام در حال حاضر از ابزار asana به آدرس <https://asana.com> استفاده می کنیم.

ممکن است در آینده از jira-greenhopper نیز استفاده کنیم.

## فازهای انجام پروژه:

مراحل طراحی و تولید یک بازی به قسم زیر است:

* طراحی: طراحی محتوا و قوانین بازی.
* پیاده سازی : پیاده سازی قسمت های اصلی و کلیدی بازی و ایجاد یک نسخه اولیه
  + پیاده سازی گرافیک بازی
  + پیاده سازی فیزیک بازی و موتور بازی

1. بنابر تعریف مبدع این روش، scrum یک چارچوب (framwork) است نه یک متدولوژی. [↑](#footnote-ref-1)