

**Управління проектом**

**RUN AND FIRE**

**Розробники**

Шатохін Максим

Бухало Михайло

КИЇВ-2020

## ЗМІСТ

1.	Загальний опис задачі .....	3
2.	Аналіз ризиків:.....	3
3.	Розбиття проекту на етапи. Визначення контрольних відміток: .....	4
4.	Графік розробки: .....	5
5.	Механізми моніторингу:.....	6

## 1. Загальний опис задачі

Кінцевий продукт – гра у жанрі platformer з елементами run and gun.

Ціллю гри є дійти до останнього рівня перемагаючи на своєму шляху ворожих НПС та долаючи різноманітні перешкоди та головоломки. На кожен рівень надається певний час, за який потрібно перейти на наступний. Час можна отримати за перемогу над супротивником, або відшукавши особливі предмети на карті. При змаганні із іншими гравцями пермагає той, що заощадить якомога більше часу.

Для розробки гри обрано безкоштовно-поширювану бібліотеку SFML та мову C++.

## 2. Аналіз ризиків:

Ризики	Ймовірність виникнення	Ступінь збитків	Стратегія мінімізації впливу
Нестача виділеного часу на розробку	Дуже висока	Катастрофічний	Збільшення навантаження на розробників. Переробітки.
Хвороба учасника команди	Середня	Катастрофічний	Збільшення навантаження на працездатних розробників. Переробітки.
Збій техніки	Низька	Терпимий	Запозичення техніки у товаришів
Нестача часу на розробку повноцінного багатокористувацького режиму	Середня	Терпимий	Відмова від режиму у даній версії додатку

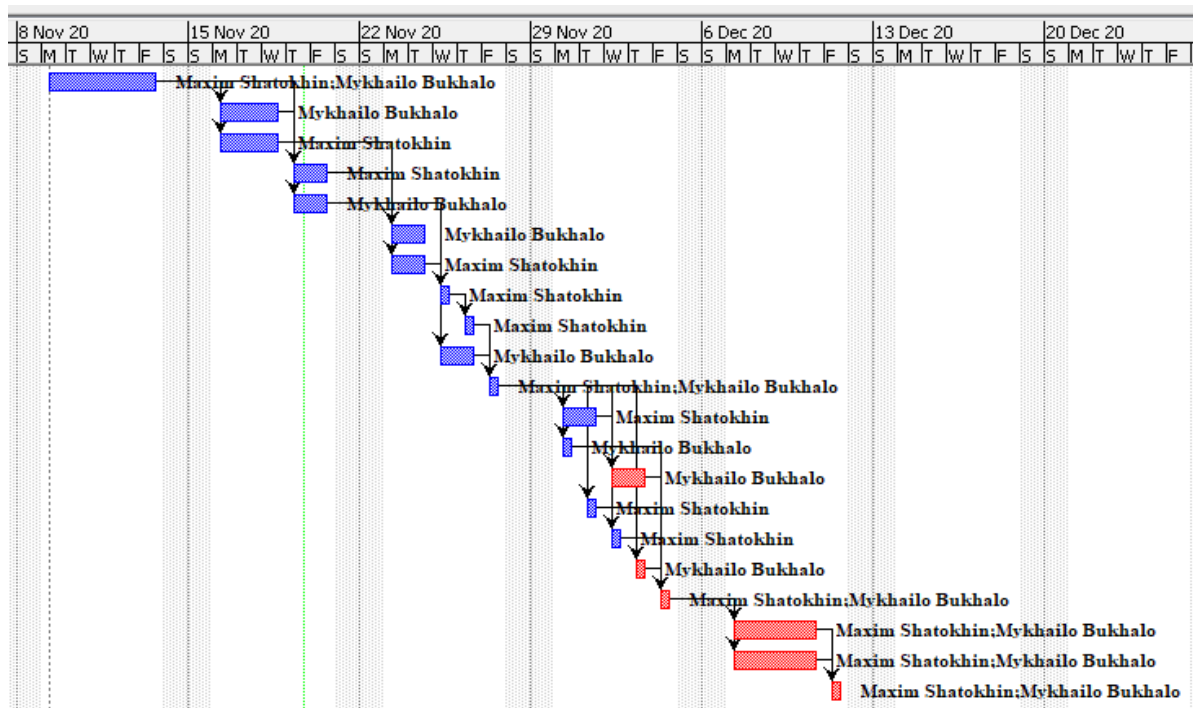
### 3. Розбиття проекту на етапи. Визначення контрольних відміток:

Розробка розподілена на три етапи. Перший довжиною у два тижні, інші два по одному, через брак часу. На першому періоді створюється грабельна частина гри з її базовим функціоналом. На другому етапі йде покращення реалізованих елементів гри, та на третьому – баги та тестування. Буфер у тиждень на полішинг у третьому етапі дає можливість встигнути доробити борги попередніх етапів, якщо такі виникнуть.

Етап	Опис етапу	Тривалість етапу
Перший	Планування архітектури проекту. Розподіл обов'язків. Створення базового функціоналу: розробка гравця, мапи, штучного інтелекту у початковому вигляді.	9.11.2020 – 27.11.2020
Другий	Впровадження багатокористувацького режиму. Додавання звуку, покращення та доробка елементів гри.	30.11.2020 – 4.12.2020
Третій	Полішинг проекту, доробка незакінченого функціоналу у попередніх етапах. Полагодження багів та тестування.	7.12.2020 – 11.12.2020

#### 4. Графік розробки:

		Name	Duration	Start	Finish	Predecessors	Resource Names
1		Setup project	5 days	11/9/20 8:00 AM	11/13/20 5:00 PM		Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo
2		Event System	3 days	11/16/20 8:00 AM	11/18/20 5:00 PM	1	Mykhailo Bukhalo
3		Config System	3 days	11/16/20 8:00 AM	11/18/20 5:00 PM	1	Maxim Shatokhin
4		Physics System	2 days	11/19/20 8:00 AM	11/20/20 5:00 PM	1	Maxim Shatokhin
5		Input Manager	2 days	11/19/20 8:00 AM	11/20/20 5:00 PM	2	Mykhailo Bukhalo
6		Movable character	2 days	11/23/20 8:00 AM	11/24/20 5:00 PM	3;4;5	Mykhailo Bukhalo
7		Map support	2 days	11/23/20 8:00 AM	11/24/20 5:00 PM	4	Maxim Shatokhin
8		AI Manager	1 day	11/25/20 8:00 AM	11/25/20 5:00 PM	7	Maxim Shatokhin
9		NPC Base	1 day	11/26/20 8:00 AM	11/26/20 5:00 PM	8	Maxim Shatokhin
10		UI Base	2 days	11/25/20 8:00 AM	11/26/20 5:00 PM	5	Mykhailo Bukhalo
11		Version 1	1 day	11/27/20 8:00 AM	11/27/20 5:00 PM	9;10	Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo
12		Improving AI	2 days	11/30/20 8:00 AM	12/1/20 5:00 PM	11	Maxim Shatokhin
13		Improving Map	1 day	11/30/20 8:00 AM	11/30/20 5:00 PM	11	Mykhailo Bukhalo
14		Local multiplayer	2 days	12/2/20 8:00 AM	12/3/20 5:00 PM	11	Mykhailo Bukhalo
15		Sound Manager	1 day	12/1/20 8:00 AM	12/1/20 5:00 PM	11	Maxim Shatokhin
16		new NPCs	1 day	12/2/20 8:00 AM	12/2/20 5:00 PM	12	Maxim Shatokhin
17		Improving UI	1 day	12/3/20 8:00 AM	12/3/20 5:00 PM	11	Mykhailo Bukhalo
18		Version 2	1 day	12/4/20 8:00 AM	12/4/20 5:00 PM	13;14;15;16;17	Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo
19		Polishing product	4 days	12/7/20 8:00 AM	12/10/20 5:00 PM	18	Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo
20		Testing and Bug fixed	4 days	12/7/20 8:00 AM	12/10/20 5:00 PM	18	Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo
21		Final Version	1 day	12/11/20 8:00 AM	12/11/20 5:00 PM	19;20	Maxim Shatokhin;Mykhailo Bukhalo



## **5. Механізми моніторингу:**

Для моніторингу обрано ProjectLibre та GitHub Project. ProjectLibre – використаний для зручного відображення та контролювання запланованих задач. GitHub Project – використовується, щоб розподіляти задачі між розробниками, та керування їх завчасного виконання, або затримок.