**Управління проектом**

**RUN AND FIRE**

**Розробники**

Шатохін Максим  
Бухало Михайло

КИЇВ-2020

**ЗМІСТ**

[1. Загальний опис задачі 3](#_Toc56713972)

[2. Аналіз ризиків: 3](#_Toc56713973)

[3. Розбиття проекту на етапи.  
Визначення контрольних відміток: 4](#_Toc56713974)

[4. Графік розробки: 5](#_Toc56713975)

[5. Механізми моніторингу: 6](#_Toc56713976)

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 перемагає той, що заощадить якомога більше часу.

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

1. Аналіз ризиків:

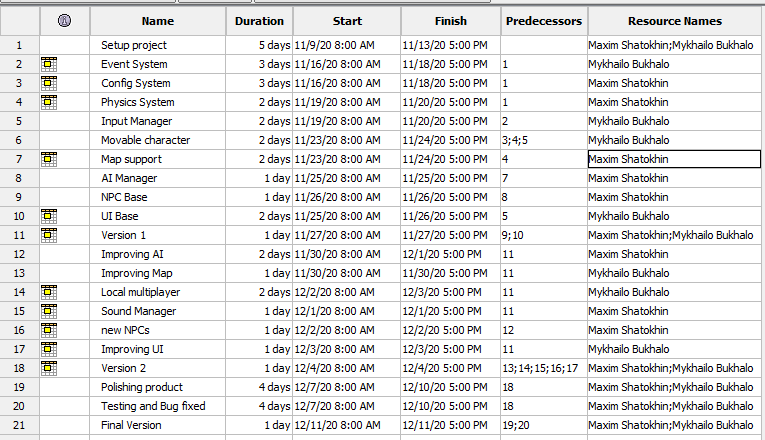
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ризики | Ймовірність виникнення | Ступінь збитків | Стратегія мінімізації впливу |
| Нестача виділеного часу на розробку | Дуже висока | Катастрофічний | Збільшення навантаження на розробників. Переробітки. |
| Хвороба учасника команди | Середня | Катастрофічний | 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 |

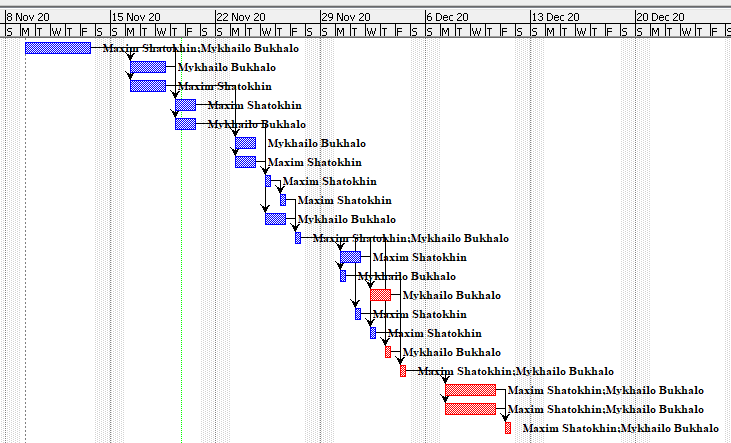
1. Розбиття проекту на етапи. Визначення контрольних відміток:

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 – 27.112020 |
| 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 |

1. Графік розробки:





1. 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.