

---

# STÖÐUSKÝRSLA VIÐ HLIÐ 3

## LEIKURINN Highburn Fortress

## I. INNGANGUR

Ákveðið var að gera tölvuleik með kastalaþema og unnið var að frumhugmynd fyrir hann. Í fyrsta sprettinum var velt upp hugmyndum hvernig leikurinn yrði byggður upp og hvernig viðmótið væri, uppsetning leiksins og hvernig hann liti út þegar grafík kæmi inn í myndina. Jafnframt var gerð kostnaðaráætlun, tímaáætlun, voru gerðar notendasögur til að forgangsraða verkefnum og klasarit eða UML. Notendasögur fyrir spretti 2, 3 og 4 voru áætlaðar með fyrirvara um breytingar. Vörður voru gerðar til að halda betur utan um hvað væri eftir og hvar verkefnið væri statt. Einnig var gert „burndown“ sem lýsir hver staða verkefnisins er, loknir verkþættir á móti óloknum þáttum (sjá excel skjal).

Í spretti 3 var unnið að því að klára MainMenu skjáinn, sett inn að hægt er að miða á óvinninn, óvinurinn meiðir leikmann, bogi er kominn inn (fyrir borð 3). Grafík á óvin sett inn, þ.e. að hann labbi. Borð 2 var klárað og undirbúningur fyrir borð 3 og 4 var gerður. Unit test voru jafnframt framkvæmd.

## II. FRUMGREINING

### II.I STAÐA HELSTU VERKHLUTA

Verkþættirnir eru:

- Ræða við verkkaupa (13/12)
- Klára verkefnaáætlun (10,5/20)
- Búa til klasa (21/27)
- Skilgreina föll (28/30)
- Klára upphafsviðmót (11/10)
- Klára borð 1 (10/10)
- Klára borð 2 (8,25/10)
- Klára borð 3 (3/10)
- Klára borð 4 (endaborð) (3/15)
- Innleiða grafík (8/30)
- Gera GameOver skjá (4/6)
- Prófanir (1,5/3)

Teymið þurfti að ræða við verkkaupa varðandi það að bæta við verkþætti, en ekki hafði verið gert ráð fyrir GameOver skjá sem teyminu fannst nauðsynlegur fyrir leikinn. Verkkaupi féllst á að bæta við 6 klst ofan. Því er heildartími verkefnis nú 183 klst og nú eru 45,75 eftir að verkefninu, sem er aðeins fyrir ofan það sem áætlað er í burndown rate. Engu að síður er það ekki áhyggjuefni þar sem verkefnið er komið vel á veg og allt það sem átti að vera lokið er lokið. Jafnframt voru teknir 3 klst úr verkþættinum „búa til klasa“ og sett í nýjan verkþátt – „prófanir“, en hefur þessi breyting þar af leiðandi ekki áhrif á heildartíma verkefnis. Hugsanlegt er að ofreiknun hafi verið í verkþættinum „innleiða grafík“ þar sem einungis hafa

8 klst af 30 klst en það útskýrist vegna þess að innleiðingin á sér stað meðfram öllu öðru í raun og fer því ekki mikill tími einvörðungu í það. Í tveimur verkþáttum fór áætlun 1 klst fram yfir en það kemur ekki að sök þar sem aðrir verkþættir eru undir áætlun.

## II.II VERKÞÆTTIR SEM UNNIÐ VAR Í Á TÍMABILINU

Verkþátturinn „borð 2“ var kláraður ásamt „Upphafsviðmót“, unnið var í „borð 3“, „innleiða grafík“, „Gera GameOver skjá“, „Prófanir“, „Skilgreina föll“, „Búa til klasa“. Jafnframt var rætt við verkkaupa klst aukalega til að hagræða áætluninni.

## III. ÚTGÁFA Í HEILD

Á fundi teymisins þann 24. mars 2019 var ákveðið að hliði 2 gæti verið lokað þar sem allir verkþættir og undirbúningur þeirra er viðunandi.

1. Undirbúningur **Grænt**
2. Lokanotendasögur **Grænt**
3. Kostnaðaráætlun **Grænt**
4. Tímaáætlun (burndown rate) **Gult**
5. Prófanir **Grænt**

Eins og sjá má í viðhenginu með kostnaðaráætluninni erum við örlítið undir henni sem er frábært þar sem við lok síðasta sprett vorum við aðeins framúr henni. Því hefur teyminu tekist að komast aftur á rétt skrið í kostnaði og tímanýtingu. Tímaáætlun er gul vegna þess að við erum aðeins yfir áætlun (þ.e. eigum fleiri tíma eftir en lagt var upp með). Í ljós mun koma hvort það endi ekki svo að verkefnið taki skemmri tíma en áætlað var – eða hvort teymið fari aðeins yfir áætlunina.

(Sjá önnur skjöl).