



## Hönnun tölvuleikja

Highburn fortress

**Útgáfa 1.2 af 1.4**

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

## Verkáætlun fyrir <Nafn á verkefni>

### Útgáfusaga

Nafn	Dags	Ástæða breytinga	Útgáfa
Útgáfa 1.0	8 febr	Frumútgáfa við Hlið 1	1.0
Útgáfa 2.0		Fyrsta keyrslhæfa hluta lausn við Hlið 2	2.0

### Viðheft gögn

1. Tímaáætlun
2. Skipurit verkefnis (ekki krafa)
3. Upplýsingar og samskipti (ekki krafa)

### Samantekt

#### Sprint 2

Áhættugreinging er að finna í viðauka [1]  
Notendasögur er að finan í viðauka [2]  
Tímaáætlun er að fina í viðauka [3]  
Sjá má kostnaðaráætlun í viðauka [4]

**Ath.** Texti innan hornklofa (<>) er leiðbeinandi og þarf að aðlaga að verkáætlun eða fjarlægja og bæta inn í staðinn eiginna texta. Fyllið út viðeigandi töflur.

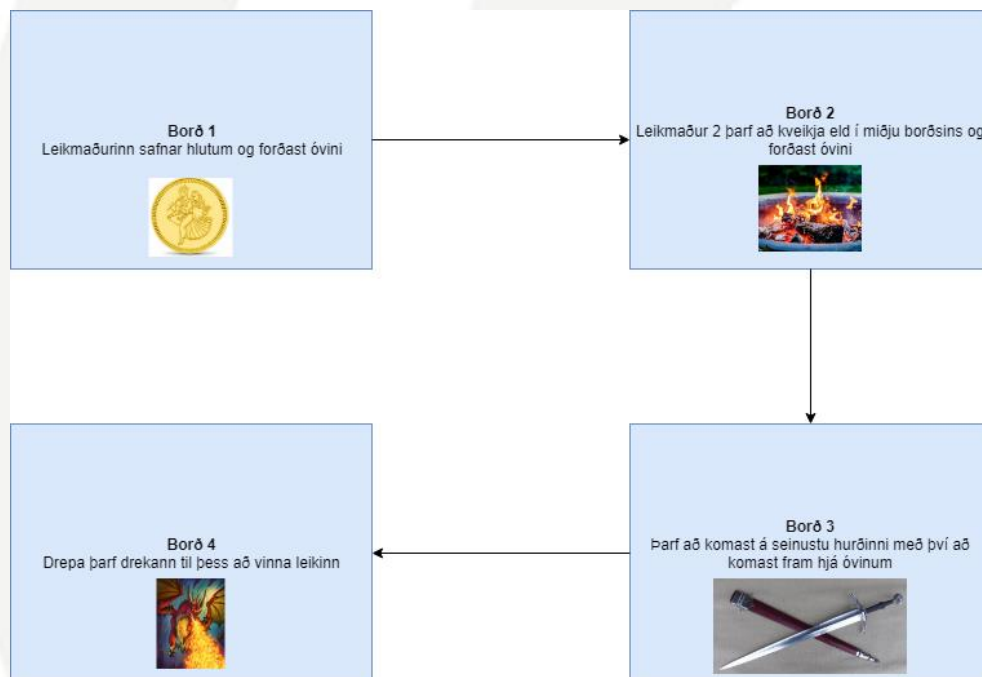
Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

## 1. Yfirlit

Kastalaleikur með 4 borðum. Til þess að halda áfram á næsta borð þarf að klára verkefni núverandi borðs. Til að komast í næsta borð þarf að klára verkefni borðsins og fara að næstu dyrum. Þá opnast nýtt borð.

1. borð - safna hlutum og forðast/drepa óvini.
2. borð - kveikja eld í miðju borðsins og forðast/drepa óvini.
3. borð - þarf að komast að seinustu hurðinni með því að komast fram hjá óvinum, einnig eru vopn. sem að hægt er að sækja, en er ekki nauðsynlegt.
4. borð - drepa drekann til þess að bjarga prinsinum.

Sprint 2 er áætlað að klárast sunnudaginn 2. mars 2019 þegar annari útgáfu þessarar verkáætlunar er skilað.



Mynd 1. Myndin sýnir skematískt hvernig kerifslausnin er samansett

Mynd 1 sýnir hvað gerist í hverju borði og hvernig þau tengjast saman

### 1.1 Markaðurinn

Þegar markaðurinn er gaumgæfilega skoðaður þá má sjá að það er ekki mikil vöntun á leik sem þessum. Leikjasniðið er vel þekkt en engu að síður er það alltaf vinsælt.

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkátun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

## 2. Upplýsingar um verkefnið

Ef horft er á mynd 1 sem að er kerfismynd af verkefninu þá snýst sá sprettur sem að er að klárast núna, sprettur 2, um forritun á borði 1 og 2

Upplýsingar um verkefnið	
Heiti	Highburn Fortress
Ábyrgðarsvið	Verkefnisteymið Hakkarar
Verkefnanúmer	
Verkefnisstjóri	Lovísa Rut Tjörvadóttir

### 2.1 Markmið

Markmið verkefnisins er að búa til frumgerð af tölvuleik með kastalaþema. Söguþráður leiksins sækir innblástur í hefðbundnar þjóðsögur sem eiga uppruna í vestur-Evrópu.

#### 2.1.1 Gæði

Gæði leiksins er mikilvægt en viðmót leiksins á að vera gott og auðvelt og mikilvægi grafíkarinnar kemur þar á eftir.

#### 2.1.2 Verkferlar

Þeir verkferlar sem að við notum við gerð verkefnisins er Agile, (Scrum)

#### 2.1.3 Mannauður

Þrír starfsmenn eru í teyminu sem ber heitið „Hakkararnir“ og eru það Lovísa Rut Tjörvadóttir (verkefnisstjóri), Jessý Jónsdóttir (listrænn stjórnandi) og Davíð Hringur Ágústsson (aðalforritari).

#### 2.1.4 Kostnaður

Heildar kostnaður verkefnisins eru 768.000kr en nánari útreikninga á honum má sjá í kafla 4.6.5.

#### 2.1.5 Markaður

Óskandi er að leikurinn henti sem breiðasta aldursbili en þó gert ráð fyrir að aðalmarkhópurinn sé 10-12 ára. Framtíðarsýn leiksins er að fleiri en einn geti spilað leikinn í einu sem og að fá inngöngu inn á Leikjanet.is.

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

### 2.1.6 Mílu Steinar (Vörður)



### 2.1.7 Umfang

Fjöldi klasa er áætlaður 15 klasar með 60 föllum og tímarnir sem varið verður í verkefnið verður í kringum 64 klst á hvern starfsmann ( $0.2 \cdot 8 \cdot 5 \cdot 8$ ).

## 2.2 Skipulag

### 2.2.1 Vinnumódel og verktæki

---

## 2.3 Samskipti við önnur verkefni

Ekki er gert ráð fyrir því að önnur verkefni komi að gerð þessa verkefnis.

## 2.4 Mannauður

<b>Þátttakandi</b>	<b>Hlutverk</b>
Lovísa Rut Tjörvadóttir	Verkefnisstjóri
Jessý Jónsdóttir	Listrænn Stjórnandi
Davíð Hringur Ágústsson	Aðalforritari

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

### 3. Yfirlit yfir útgáfuna

#### 3.1 Markmið

Þessi önnur útgáfa er sniðin að þörfum viðskiptavinarins sem lýst er í notendasögum sem má í viðauka 2. Markmið útgáfunnar er að gera keyrsluhæfa útgáfu af fyrstu 2 borðunum í tölvuleik með kastalapema þar sem leikmaður mun fara í gegnum fjögur leikborð með vopn og drepur óvininn og leysir þrautir.

#### 3.2 Helstu eiginleikar

Sjá má töflu með notendasögum í viðhengi.

### 4. Verkáætlun

#### 4.1 Dagsetningar fyrir verkefnið

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreiningu lokið	Verkefnastjóri	8. febrúar
Greiningu lokið	Aðalforritari	8. febrúar
Hönnun og Framkvæmd lokið	Verkefnisteymi	28. febrúar
Virknisprófunum lokið	Listrænn stjórnandi	10. mars
Kerifsprófunum lokið	Aðalforritari	22. mars
Viðskiptapróf lokið afhending	Verkefnisteymi	4. apríl

#### 4.2 Greining

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreining kröfur	Verkefnisstjóri	8. febrúar
Greining innleiðing	Aðalforritari	1. mars
Prótótýpur	Listrænn stjórnandi	29. mars

#### 4.3 Hönnun og Forritun

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Hönnun (Design Specification) Protótýpur	Listrænn stjórnandi	20. febrúar
Framkvæmd	Verkefnisstjóri	15. mars
Einingaprófun	Aðalforritari	25. mars

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

#### 4.4 Prófanir

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Greining Prófáætlun	Aðalforritari	28. mars
Skipulagning prófana	Verkefnisstjóri	29. mars
Virknisprófun	Aðalforritari	30. mars
Heildarprófanir	Aðalforritari	31. mars

#### 4.5 Afhending

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Viðtökuprófanir	Listrænn stjórnandi	17. mars
Útgáfulýsing	Listrænn stjórnandi	26. mars
Uppsetning útgáfu?	Listrænn stjórnandi	27. mars
Sendu upplýsingar um útgáfu, dagsetnignar, breytingar, til ábyrgðaraðila	Verkefnisstjóri	30. mars

#### 4.6 Áætlun

Áætlanir í þessari útgáfu af skjalinu miðast við annan fasa (Sprint 2) verkefnisins.

##### 4.6.1 Verkferlar

Samkvæmt áætlun höfum við notað agile verkferla við gerð verkefnisins.

##### 4.6.2 Mílu Stein 1 (Sprint 2)

Áætlun með undirvörðum fyrir Mílu Stein 1.

MS2.1. – Notendasögur fyrir Sprint 2

MS2.2. – Finna og forrita leikmann og sverð

MS2.3. – Forrita Main fall

MS2.4. – Forrita borð 1

MS2.3 – Forrita borð 2

Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

#### 4.6.3 Verkefnahlið (Sprint 2)

Áætlun fyrir verkefnahlið. Dagsetningar miðast við fund kennara og verkhópsins eftir endurgjöf á skilum fyrir hvern sprett.

Hlið 1: 8. febrúar  
Hlið 2: 3. mars  
Hlið 3: 22. mars  
Hlið 4: 29. mars  
Hlið 5: 12. apríl

#### 4.6.4 Mannauður

Í næsta spretti er áætlað að hver starfsmaður vinni 16.25 klst og sé vinnutíminn þá 50.25 klst

#### 4.6.5 Kostnaður

Sjá má kostnaðaráætlunina í viðauka 4

#### 4.6.6 Skipulag

---

#### 4.6.7 Áhættumat

Sjá má áhættumat í viðauka 1

#### 4.6.8 Gæði

---

#### 4.6.9 Verkefna lok

### 5. Önnur málefni

-



Highburn fortress	Útgáfa: 1.2 af 1.5
Verkáætlun	Dags: 03.03.2019
Höfundur: Lovísa Rut Tjörvadóttir, Jessý Jónsdóttir og Davíð Hringur Ágústsson	

## 6. Viðauki

- |     |                |   |
|-----|----------------|---|
| [1] | Áhættugreining | /Miðast við lok sprint 3                                |
| [2] | Notendasögur   | /Sameiginleg sýn verkkaupa og verkeigenda/verktaka      |
| [3] | Burndownrate   | /Tímaáætlun   |
| [4] | Fjárhagsáætlun | / Áætlaður- vers. Raunkostnaður. Uppfært við hvert hlið |