
STÖÐUSKÝRSLA VIÐ HLIÐ 2

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 2 var unnið að leikborði 1 og 2 sem og byrjunarskjá leiksins. Eiginleg forritun hófst í þessum spretti og var jarðvegurinn fyrir allan leikin lagður.

II. FRUMGREINING

II.I STAÐA HELSTU VERKHLUTA

Verkþættirnir eru:

- Ræða við verkkaupa (12/12)
- Klára verkefnaáætlun (4,5/20)
- Búa til klasa (10,5/30)
- Skilgreina föll (25/30)
- Klára upphafsviðmót (6/10)
- Klára borð 1 (10/10)
- Klára borð 2 (8,25/10)
- Klára borð 3
- Klára borð 4 (endaborð)
- Innleiða grafík (5/30)

Betur má sjá stöðu verkefnis og áætlaðan tíma í excelskjalinu með burndown. Heildartími verkefnis er áætlaður sem 177 klukkustundir og miðað við stöðuna núna, við lok hliðs tvö er staðan ágæt. Hugsanlegt er að farið verði framúr tímaáætlun í liðnum „skilgreina föll“, en aftur á móti þar sem innleiðing grafíkkinnar fer fram jafnóðum þá gæti sá liður hafa verið ofreiknaður, en staðan á honum er 5/30. Útlitið er því nokkuð gott eins og stendur.

II.II VERKÞÆTTIR SEM UNNIÐ VAR Í Á TÍMABILINU

Þegar spretti 1 var lokið var hugmyndin orðin nokkuð skýr og hægt að hefjast handa við eiginlega smíði leiksins, en uppbyggingu hans má sjá í kerfismyndinni í verkáætlun. Unnið var í að búa til klasa, skilgreina föll, klára upphafsviðmót, klára borð 1 og klára borð 2 og í raun innleiða grafík líka þar sem það gerist jafnóðum við smíði leiksins.

III. ÚTGÁFA Í HEILD

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

1. Undirbúningur **Grænt**
2. Drög að lokanotendasögum **Grænt**
3. Notendasögur fyrir sprett 2 listaðar **Grænt**
4. Kostnaðaráætlun **Grænt**

Eins og sjá má í viðhenginu með kostnaðaráætluninni erum við örlítið yfir henni svo kapp verður lagt á í næsta spretti að komast á áætlun.

(Sjá önnur skjöl).