Stöðuskýrsla við Hlið 1

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).

# II. Frumgreining

## II.I Staða helstu verkhluta

Verkþættirnir eru:

* Ræða við verkkaupa (12/12)
* Klára verkefnaáætlun (12/20)
* Búa til klasa (2,5/3)
* Skilgreina föll
* Klára upphafsviðmót
* Klára borð 1
* Klára borð 2
* Klára borð 3
* Klára borð 4 (endaborð)
* Innleiða grafík

Betur má sjá stöðu verkefnis og áætlaðan tíma í excelskjalinu með burndown. Heildartími verkefnis er áætlaður sem 177 klukkustundir og miðað við stöðu verkefnis við lok fyrsta hliðs eru 165 klukkustundir eftir, sem er örlítið á eftir áætlun en það er engin áhætta enn.

## II.II Verkþættir sem unnið var í á tímabilinu

Sprettur 1 fór að miklu leyti í undirbúnings- og hugmyndavinnu sem fólst í „ræða við verkkaupa“ verkþáttinn. Stofnuð var GitHub síða fyrir verkefnið, og ákveðið var umgjörð leiksins. Þegar sprett 1 er lokið er hugmyndin orðin nokkuð skýr og hægt að hefjast handa við eiginlega smíði leiksins, en uppbyggingu hans má sjá í kerfismyndinni í verkáætlun.

# III. Útgáfa í heild

Á fundi teymisins þann 8. febrúar 2019 var ákveðið að hliði 1 gæti verið lokað þar sem allir verkþættir og undirbúningur þeirra er viðunandi.

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