



Project initiatie document

PTS3 - SKRRRT

Groep 3



INHOUD

Managementsamenvatting	2
Doel van dit document	2
Aanleiding	2
Globale aanpak	2
Globale kosten en doorlooptijd	2
1 Projectdefinitie	2
Projectdoelstellingen	2
Gekozen oplossing of aanpak	2
Producten c.q. eindresultaat	2
Uitsluitingen	2
Budget	Error! Bookmark not defined.
Project Organisatiestructuur	3
Projectleider	3
Secretaris	3
Rapporteur	3
Kwaliteitsmanager	3
Requirements engineer	3
Product decompositie structuur	Error! Bookmark not defined.
Planning	4
Communicatie afspraken	4

MANAGEMENTSAMENVATTING

DOEL VAN DIT DOCUMENT

In dit document wordt onze aanpak uitgelegd wat betreft het project. Wij gaan voor dit project werken aan het maken van een top-down multiplayer race game vergelijkbaar met mario kart. Hiervoor hebben we gekozen om met libGDX te werken.

AANLEIDING

De reden voor het maken van dit document is zodat wij duidelijk kunnen maken aan de projectleiding en klant wat ons doel, aanpak en planning is.

GLOBALE AANPAK

Het project wordt afgewerkt m.b.v. de scrum methode. Elk onderdeel van het project wordt opgeknipt en onderverdeeld onder de groepsleden. Beginnend met de analysefase, ontwerpfase en daarna de implementatie. Na het afronden van elk hoofdonderdeel wordt er om feedback gevraagd aan de opdrachtgever.

GLOBALE KOSTEN EN DOORLOOPTIJD

We werken aan dit project tot het einde van week 18. Kosten zijn in dit geval niet van toepassing omdat het een schoolproject is en alle gebruikte software gratis is om te gebruiken.

1 PROJECTDEFINITIE

1.1 PROJECTDOELSTELLINGEN

Het project, de java applicatie die we voor de opdrachtgever samengesteld hebben, wordt gedocumenteerd en gerealiseerd. De applicatie moet de mogelijkheid hebben om multiplayer gespeeld te worden.

1.2 GEKOZEN OPLOSSING OF AANPAK

We maken gebruik van java en libGDX om de applicatie te maken. We hebben voor libGDX gekozen als onze grafische engine omdat deze veel documentatie heeft, goed te gebruiken is voor 2d games en veel tutorials heeft.

1.3 PRODUCTEN C.Q. EINDRESULTAAT

Het eindresultaat is een desktop applicatie game met de functionaliteit zoals beschreven in het MoSCoW document. een documentatie bestaand uit een analyse, ontwerp document en testplan.

1.4 UITSLUITINGEN

Het spel wordt gemaakt in 2d, niet 3d. dit vanwege de grote hoeveelheid werk die komt kijken bij het uitbreiden tot een 3d applicatie.

1.5 BUDGET

2 PROJECT ORGANISATIESTRUCTUUR

2.1 PROJECTLEIDER

De projectleider zorgt dat het totale project en groepsverband soepel verloopt. Hij is ook het aanspreekpunt tussen de opdrachtgever en de groep.

- De trekker van het project.
- Heeft het overzicht.
- Verdeelt taken over de projectleden.
- Bespreekt de taken met de projectleden.
- Stemt de taken op elkaar af.
- Stelt actiepunten vast.
- Controleert de voortgang
- Verzorgt agenda's voor vergadering.

2.2 SECRETARIS

De secretaris is verantwoordelijk voor het inplannen van afspraken met de groep en met derden. Hij maakt de notulen en upload deze op de drive.

- Legt afspraken vast.
- Maakt gespreksverslagen met o.a. opdrachtgever, consultant en extern bedrijf.
- Zorgt voor afspraken en communicatie met derden.
- Organiseert overleggen
- Zorgt voor agenda en notulen in overleg met de projectleider.

2.3 RAPPORTEUR

De rapporteur is verantwoordelijk voor het maken van de documentatie en zorgt voor de oplevering.

- Koppelt de opgeleverde documentatie terug naar de groep.
- Is verantwoordelijk voor de opleveringen
- Eindredacteur van de documentatie
- Vergelijkt de documentatie met de opleverings criteria.
- Maakt een plan voor de oplevering.

2.4 KWALITEITSMANAGER

De kwaliteitsmanager is verantwoordelijk voor het controleren van de documentatie en de code. Hij spreekt mensen aan als dit niet in orde is.

- Is eindverantwoordelijk voor de kwaliteit van de code en commentaar.
- Is eindverantwoordelijk voor de ontwerpen.
- Zorgt voor een codeerstijl en bewaakt deze.
- Zorgt voor een consistentie tussen ontwerpen en implementatie.
- Zorgt voor een versiebeheersysteem.

2.5 REQUIREMENTS ENGINEER

De requirements engineer is verantwoordelijk voor het opstellen en controleren van de requirements. Hij controleert of alle requirements in de build zitten.

- Onderhoudt en documenteert de requirements (eisen).
- Bewaakt de requirements tijdens het ontwikkelproces.
- Stemt de requirements af met opdrachtgever en/of productmanager.
- Zorgt voor consistentie tussen requirements, usecases, scenario, code en testen.

3 PLANNING

https://portal.fhict.nl/Studententplein/LMC/1718nj/Software%20engineering/Kernfase/S3%20Distributed%20Software%20Engineering/PTS3%20Proftaak%20S3/Planning/S3%20-%20Sporboekje.pdf?authToken=eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiIsIng1dCI6IktFX1R6alEwaTRELS12d2FKeV9zVDRzLXJwUSJ9.eyJhdWQiOiJ1cm46QXBwUHJveHk6Y29tliwiaXNzIjoiaHR0cDovL2xvZ2uLmZoaWN0Lm5sL2FkZnMvc2VydmljZXMvdHJ1c3Q1LCJpYXQyOiE1MDkxOTkyNTIzImlvV4cCI6MTUwOTIwMjg1MiwiwVseWluZ3BhcnR5dHJ1c3RpZC16IjE5ODRIMTQzLWJhNjctZTcxMS04MzdmLTAwNTA1NmE3N2NjNCIsInVwbiI6ImkzNjAwODIAZmhpY3QubmwiLCJibGllbnRyZXFpZC16ImM1NjlkYmJlLTQ4NDk0MDAwMS00ZDkwLTQ2YzY0MTQ4ZDMwMSIsImF1dGhtZXRob2QiOiJ1cm46b2FzaXNM6bmFtZXM6dGM6U0FNTDoyLjA6YWM6Y2xhc3Nlc3pQYXNzd29yZFB5b3RlY3RlZFRyYW5zcG9ydCIsImF1dGhfdGltZSI6IjIwMTctMTAtMjhUMTM6MzY6NDcuNTIyWilsInZlcil6IjEuMCJ9.Y94ty3oeFQMI6TXAQqU3nFZbdh_oefctmQfCAwNK3tD6CvROAyy3G8sjf-L1hr2cJp5G1oRNQ4_47llwPJG6kQSiTeskhhvJamS0_cE_Ytf8i1FKpBPCtnM8IHjSULwAA16vVNgzLOBPE72oRXvDU7CK1c1Zt1zkmeT3jHvQf354pOLQIMK_aPx6GuW_kn77XKJs0Y9PyXokBR7q6aa45NtSNz9A1T-oP14Ga-Q9P0z-49QVzG4VXU1zggQGzU3nSJoIAKbB6WxrKbwN53utpSpv17XsMBobx3a2AuUQOHZlHvqIPGlc_tTak_ZwFTBaTrbCYK72gOMF7_h5C4yw&client-request-id=c569dbbb-4841-0001-4d90-46c64148d301

We houden ons aan de door school gegeven planning in het spoorboekje.

4 COMMUNICATIE AFSPRAKEN

De communicatie zal voornamelijk verlopen via vergaderingen en whatsapp. Communicatie tussen de opdrachtgever en de groep zal voornamelijk verlopen door middel van de projectleider en/of secretaris.

Om de producten bij elkaar te kunnen leggen en er samen aan te kunnen werken gebruiken we google drive en github.