Projektplan - Three Angry Dwarves

Inledning

<https://docs.google.com/document/d/1_4NxMXPs4SIjtu3t6LgBrGS8luEFNl8r-kqwgJHVZB0/edit#>

# Kund

Tobias Ohlsson - Kursansvarig, examinator och handledare.

E-post: tobias.ohlsson@lnu.se.

Skype: tobias\_ohlsson\_hik\_ikd.

# Uppdragstagare & Rollfördelning

* Emil Dannberger (ed222an) - Projektledare / Grafiker (Spel)
* Hampus Karlsson (hk222gn) - Tekniskt ansvarig (Spel)
* Kevin Madsen (km222ew) - Produktansvarig / Kodare (Spel)
* Emil Karlsson (ek222mw) - Testansvarig / Kodare (Community)
* Mikael Edberg (me222rs) - Tekniskt ansvarig / Grafiker (Community)

Rollbeskrivning

Projektledaren ska se till att projektet flyter på som förväntat och att delmål uppfylls. Den tekniskt ansvariga är ansvarig för given kodstandard följs och alla andra delar som programmering innehåller. Produkt ansvarig är ansvarig för att när produkten levereras att den levereras som kunden har förväntat sig att den ska vara. Test ansvarig är ansvarig för att tester utförs och att testerna är kvalitativa.

# Bakgrund

Gruppmedlemmarna är alla intresserade av spel och kände att det skulle vara roligt och utmanande att skapa ett spel med en community i ett grupparbete.

# Syfte

Syftet med det här projektet är att utveckla våra kunskaper av olika utvecklingsverktyg och grupparbeten, samt att testa våra förmågor och kunna framställa en färdig produkt.

# Målsättning

Några mål som vi har med projektet är att:

* Skapa en färdig produkt som är redo att lanseras.
* Skapa en tydlig koppling mellan community och spel.
* Hålla vår tidsplanering

Arbetsprocess

Projektet kommer att arbetas med 5 dagar i veckan (Måndag - Fredag) ca. 8 timmar om dagen för att kunna nå upp till totaltiden 350-400 timmar per person.

# Tidsplan

Projektet kommer att arbetas med 5 dagar i veckan (Måndag - Fredag) ca. 8 timmar om dagen för att kunna nå upp till totaltiden 350-400 timmar per person.

Följa den grundläggande planeringen från kurssidan:

<https://coursepress.lnu.se/kurs/projektarbeteigrupp/projektet/projektuppgifter/>

Utöver detta så är dessa uppgifter extra viktiga:

* V.13 -2015 - Grundläggande projektplanering
* V.14 -2015 - Påbörja implementation, färdigställd projektdemo
* V.15 -2015 - Vision färdigställd, stora risker undanröjda
* V.16 -2015 - Påbörja dokumentation kring mjukvaruarkitektur/systemdesign
* V.17 -2015 - Fastställande av mjukvaruarkitektur, tekniska risker undanröjda, rutiner för testning fastställda, skicka material till referensgrupp
* V.18 -2015 - Systemets grundläggande funktionalitet visas och exekveras
* V.19 -2015 - Inga speciella mål
* V.20 -2015 - Mjukvaran utvecklad och funktionellt färdig för slutleverans, tillvägagångssätt för slutleverans fastställd, maila referensgruppens material för construction
* V.21 -2015 - Kolla feedback av referensgrupp, finslipning/förbättring/tweakning av funktionalitet.
* V.22 -2015 - Kolla feedback av referensgrupp, finslipning/förbättring/tweakning av funktionalitet.
* V.23 - 2015 -Färdigställ dokumentation, slutleverans, presentation, slutrapport, examination.

# Kommunikationsplan

Vi kommer att ha regelbundna möten med gruppmedlemmarna/handledaren. Vi kommer att använda oss av:

* Skype
* SMS-grupp
* Fysiska möten

# Versionshantering

Versionshanteringen för källkod och filer kommer att ske genom GitHub. All dokumentation sker via Google Docs.

Bestämmelser för versionshantering av projeket:

* Community och spel arbetas med i separata branches.
* En pull sker varje gång innan man börjar dagens arbete.
* Commits sker efter varje omfattande ändring.
* Gruppmedlemmar ska se till att inte arbeta i samma filer samtidigt.

# **Verktyg & Tekniker**

De verktyg och tekniker som vi vet att vi ska jobba med är:

* Unity 5 med C# som kodspråk – för spelutvecklingen.
* Photoshop – Bildredigering till både spelet och community sidan.
* HTML, PHP, CSS – grund för community sidan.
* Wordpress – front end för community sidan.
* MySQL Databas – lagring av data.
* GitHub & Google Docs – för versionshantering.
* Skype & SMSGrupp – för kommunikation mellan gruppmedlemmarna.