Iteration 0 – Inception (v.15)

**Analys av föregående iteration**

Förra iterationen så påbörjade projektplaneringen, skrev min vision, läste 3 post mortems om tidigare spelprojekt och fick lite handledning utav Emil Carlsson. Min allmänna känsla av projektet är att jag har en bra grund och ligger i fas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tidsrapport** |  |  |  |  |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
|  | Färdigställa Vision | Klar | 0,5 | 0,1 |
|  | Påbörja Kravspecifikation | Klar | 2 | 1 |
| K3 | Unity introduktion | Klar | 12 | 8 |
| K1 | Grundläggande karaktärsdesign | Klar | 8 | 6 |
| K1 | Grundläggande leveldesign | Klar | 5 | 2 |
|  | Skapa iterationsplan 1 | Klar | 1 | 1 |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - | 4,5 |
|  |  | Summa | 28,5 | 22,6 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 5,7 |
|  |  | Total tid |  | 28,3 |

**Mål**

Målet med denna iteration är att skapa en bra karaktärs- och leveldesign, skissa grunderna för dessa och rita dem i Photoshop, samt introducera mig själv för spelmotorn Unity. Dokumentationsmässigt skall visionen färdigställas och kravspecifikationen påbörjas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Krav** | **Uppgift** | **Status** | **Skattad tid** | **Verklig tid** |
|  | Färdigställa Vision | Klar | 0,5 |  |
|  | Påbörja Kravspecifikation | Klar | 2 |  |
| K3 | Unity introduktion | Klar | 12 |  |
| K1 | Grundläggande karaktärsdesign | Klar | 8 |  |
| K1 | Grundläggande leveldesign | Klar | 5 |  |
|  | Skapa interationsplan 1 | Klar | 1 |  |
|  | Övrig dokumentation | Fortlöpande | - |  |
|  |  | Summa | 28,5 | 22,6 |
|  |  | Tid f.g. iteration |  | 5,7 |
|  |  | Total tid |  | 28,3 |