

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji



Projekt i realizacja gry w przestrzeni nieeuklidesowej

Autor: Michał Flak (294309)

Opiekun: dr. inż. Witold Alda

Dokument procesowy

Analiza ryzyka

RYZYKO	OPIS	METODA REDUKCJI
Niedotrzymanie terminów	Niedostarczenie kluczowych funkcjonalności na czas - średnie	Ograniczenie rozmiaru „rdzenia” projektu względem planowanych opcjonalnych funkcjonalności, żeby mieć margines do obciążenia zakresu Estymacja czasu zadań, konfrontowanie estymacji z rzeczywistością
Przesadna złożoność projektu	Złożoność projektu przerastająca możliwości autora - niskie	Wykonanie proof-of-concept najtrudniejszej części - zrobione
Słabe skalowanie	Projekt zakłada wykonywanie dość złożonych obliczeń co klatkę, możliwe że będzie to sprawiać problemy przy większych światach	Ograniczenie rozmiaru świata, optymalizacja algorytmów

Plan rzeczowy

Planowana kolejność prac nad projektem:

- Wykonanie proof of concept
- Skonkretyzowanie wizji rozwiązania
- Stworzenie silnika gry
- Zaprojektowanie formatu przechowywania świata gry
- Stworzenie edytora poziomów
- Stworzenie przykładowych poziomów
- Stworzenie interfejsu użytkownika

- Przygotowanie dokumentacji użytkownika

Dziennik projektu

DATA	DZIAŁANIA	CZAS TRWANIA
1.10.2020	Wykonanie proof of concept	2 tygodnie
24.04.2021	Konsultacja z opiekunem projektu	1 dzień
05.06.2021	Wykonanie szczegółowej dokumentacji stanu faktycznego, planowanie dalszych działań, naniesienie wcześniej skonsultowanych poprawek	1 dzień
14.06.2021	Konsultacja z opiekunem projektu	1 dzień
18-20.07.2021	Programowanie	10 godzin