

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

War of Mages

Predlog projektnog zadatka

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

Pregled izmena

Datum	Verzija	Opis	Autor
10.3.2017	1.0	Inicijalna verzija	Dušan Malinov, Aleksandar Jakovljević, Petar Maksimović, Jovan Pešić
25.03.2017.	2.0	Izmena u pogledu dodavanja novog člana	Dušan Malinov, Aleksandar Jakovljević, Petar Maksimović, Jovan Pešić

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

Sadržaj

Predlog projektnog zadatka.....	5
1. Cilj dokumenta	5
2. Opseg dokumenta	5
3. Reference	5
4. Projektni zadatak	5
4.1. Naziv projekta	5
4.2. Projektni zadatak	5
4.3. Domen problema	6
4.4. Obrazloženje izbora projektnog zadatka	6
4.5. Korisnici sistema	6
5. Izbor tima.....	6
5.1. Potrebne kvalifikacije i sastav tima.....	6
5.2. Naziv tima i detalji o svakom članu	7
5.3. Cilj tima.....	7
5.4. Vođa tima	8
5.5. Rad tima	8
5.6. Način komunikacije i razmene podataka među članovima tima.....	8
5.7. Donošenje odluka i vođenje evidencije.....	8

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

Predlog projektnog zadatka

1. Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadatka koji će se razvijati tokom kursa Softversko inženjerstvo u školskoj godini 2016/2017 - War of Mages od strane tima Biser2.

2. Opseg dokumenta

Dokument opisuje opšti plan sistema koji se želi razviti u datom projektnom zadatku od strane tima Biser2.

3. Reference

Ovaj dokument ne referencira druge dokumente.

4. Projektni zadatak

4.1. Naziv projekta

Naziv projektnog zadatka koji će biti razvijen od strane tima Biser2 je War of Mages.

4.2. Projektni zadatak

Cilj projektnog zadatka je razviti **2D MOBA** (Massive Online Battle Arena) igricu u kojoj će igrač moći samostalno da igra protiv jednog igrača (1v1) ili zajedno sa 1 do 3 igrača igrati protiv drugog tima sastavljenog od istog broja

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

igrača (2v2, 3v3, 4v4) upravljanjem jednog heroja (čarobnjaka). Drugi deo zadatka predstavlja razvijanje **web aplikacije** u vidu društvene mreže, gde korisnik kreiranjem naloga dobija profil na kome se prikazuje njegova statistika iz igre, iteme koje poseduje, kao i lista svih prijatelja, sa kojima može komunicirati slanjem poruka.

U cilju postizanja kružne zavisnosti između pomenuta dva dela sistema War of Mages, da bi novi korisnik imao mogućnost igranja igre, preuzimanje instalacije je moguće ukoliko korisnik kreira nalog na web aplikaciji. Takođe, zavisnost između igrice i web aplikacije se ogleda u kupovini itema, koja je moguća samo na pri web aplikaciji.

4.3. Domen problema

4.4. Obrazloženje izbora projektnog zadatka

Ovaj projektni zadatak je izabran da bi omogućio interaktivnu zabavu.

4.5. Korisnici sistema

Igra je namenjena korisnicima svih uzrasta koji uživaju u MOBA igricama sa tematikom ove vrste.

5. Izbor tima

5.1. Potrebne kvalifikacije i sastav tima

Iskustvo u razvoju web aplikacija, poznavanje pravljenja korisničkog interfejsa, iskustvo u radu sa C# programskim jezikom, iskustvo u radu sa Unity okruženjem, iskustvo u radu sa bazama podataka i poznavanje Web programiranja. U sastav tima ulaze: Jovan Pešić, Petar Maksimović i Aleksandar

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

Jakovljević i Dušan Malinov. Sastav tima je biran na osnovu dobrih odnosa među članovima i na osnovu dosadašnje zajedničke saradnje.

5.2. Naziv tima i detalji o svakom članu

Naziv tima je Biser2

Tim čine:

Jovan Pešić: Posедуje određeno iskustvo u razvoju web aplikacija, rad sa C# .NET frameworkom, takodje poseduje iskustvo u radu sa bazama podataka i poznaje osnovne koncepte izrade korisničkog interfejsa.

Jovan je tip ličnosti koja motiviše samu sebe.

Petar Maksimović : Poseduje određeno iskustvo u razvoju web aplikacija, rad sa programskim jezicima C++ i C#, bazama podataka i kreiranju serverskih aplikacija, kao i iskustvo sa razvojnim okruženjem Unity.

Petar je kombinacija tipa ličnosti motivisane zadatkom i one koja motiviše samu sebe.

Aleksandar Jakovljević: Poseduje određeno iskustvo u razvoju web aplikacija kao i u radu u C#-u i razvojnom okruženju Unity. Aleksandar je kombinacija tipa ličnosti koja motiviše samu sebe i tipa ličnosti motivisane komunikacijom.

Dušan Malinov: Poseduje određeno iskustvo u razvoju web aplikacija, kao i koncepte izrade korisničkog interfejsa.

Dušan je tip ličnosti koja motiviše samu sebe.

5.3. Cilj tima

Osnovni cilj tima je kreiranje funkcionalne i uspešne igre zarad sticanja iskustva u kreiranju gotovog proizvoda (softvera) koji se može plasirati na tržište.

Međusobno podučavanje raznim veštinama u kojima su pojedini članovi tima uspešniji od drugih.

War of Mages	Verzija: 2.0
Predlog projektnog zadatka	Datum: 25.03.2017
Biser2_WoM_predlog_projekta	

5.4. Vođa tima

Za vođu tima izabran je Aleksandar Jakovljević. Razlozi tog izbora stoje u tome što je on veoma odgovoran i dobro organizovan, predan cilju, vešt sa rečima, iskustvo u držanju govora i prezentacija, dobar motivator i dobar u objektivnom sagledavanju problema.

5.5. Rad tima

Moguće odsustvo nekog od članova tima zbog nepredviđenih okolnosti (bolesti i slično). Što se tiče broja sati koje članovi tima planiraju da utroše na izradu projekta na nedeljnom nivou, on iznosi 5 -10 sati nedeljno.

5.6. Način komunikacije i razmene podataka među članovima tima

Najčešće sastanak na fakultetu i zajednički rad kod nekog od članova grupe a ukoliko to nije moguće razmena podataka će se obaviti preko Facebooka, Skypa i mailova. Kopije svih podataka će biti uploadovane na zajednički Dropbox nalog radi back-up-a i lakšeg pristupa.

5.7. Donošenje odluka i vođenje evidencije

Tim je organizovan u vidu ohlokratije i sve odluke (o svim diskusijama, idejama i o dokumentaciji) će se donositi zajednički na sastancima tima jer u timu neće biti strogo hijerarhijske strukture.