

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

# War of Mages

## Plan realizacije projekta

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

## Pregled izmena

Datum	Verzija	Opis	Autor
18.03.2017.	1.0	Inicijalna verzija	Petar Maksimović, Jovan Pešić, Aleksandar Jakovljević
03.06.2017.	2.0	Izmena u pogledu dodavanja novog člana koji se pridružio timu kasnije	Petar Maksimović, Jovan Pešić, Aleksandar Jakovljević, Malinov Dušan

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

# Sadržaj

1. Cilj dokumenta .....	4
2. Opseg dokumenta .....	4
3. Reference .....	4
4. Plan razvojnih faza .....	5
5. Raspored aktivnosti .....	6
6. Ciljevi iteracija .....	6
7. Verzije .....	8
8. Plan korišćenja resursa .....	9
8.1. Organizaciona struktura .....	9
8.2. Kadrovska politika .....	9
8.3. Plan obuke .....	9
9. Cena realizacije projekta .....	10

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

# Plan realizacije projekta

## 1. Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje zadataka i njihovo organizovanje u faze i iteracije potrebne za implementaciju igre War of Mages od strane tima Biser2.

## 2. Opseg dokumenta

Dokument opisuje opšti plan koji će biti korišćen od strane tima Biser2 za razvoj igre "War of Mages".

Plan opisan u ovom dokumentu zasnovan je na opisu projekta koji se želi razviti u prethodno poslatom predlogu projektnog zadatka.

## 3. Reference

Spisak korišćene literature:

1. War of Mages - Predlog projektnog zadatka, V2.0, 2017, Biser2
2. War of Mages – Raspored aktivnosti, V2.0, 2017, Biser2

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

## 4. Plan razvojnih faza

Razvoj sistema će biti sproveden korišćenjem nekoliko faza sa određenim brojem iteracija u okviru svake faze. Spisak faza sa brojem iteracija i predloženim trajanjem dat je u sledećoj tabeli:

Faza	Broj iteracija	Trajanje
Planiranje	1	2 nedelje
Razrada	1	2 nedelje
Izrada	1	6 nedelja
Okončanje	1	1 nedelja

U tabeli 4.1 Prikazane su faze i odgovarajući zahtevani rezultati vezani za njihov završetak

Faza	Opis	Rezultati
Planiranje	Prva faza ima za cilj prikupljanje i definisanje funkcionalnih i određivanje nefunkcionalnih zahteva, otklanjanje kontradiktornih zahteva i nejasnoća u pogledu zahteva, analizu poslovnih mogućnosti proizvoda, predviđanje i analizu mogućih korisnika kao i određivanje ograničenja, prioriteta funkcionalnosti i navođenje zahteva u pogledu dokumentacije koju treba pripremiti za projekat War of Mages. U okviru ove faze potrebno je specificirati osnovne slučajeve korišćenja sistema.	Izrada vizije sistema. Početak izrade dokumenta o zahtevima.
Razrada	U okviru faze razrade biće detaljno analizirani zahtevi i razvijen arhitekturni prototip. Najpre će biti izvršena detaljna analiza i specifikacija svih slučajeva korišćenja. Zatim će biti obavljena izrada arhitekturnog projekta kao dokumenta koji prikazuje arhitekturu sistema za kreiranje kao seriju pogleda na sistem: pogled na slučajeve korišćenja, pogled na logičku arhitekturu sistema, pogled na procese, pogled na razmeštaj komponenti sistema i pogled na implementaciju koji će biti predstavljeni odgovarajućim UML dijagramima. Ova faza uključuje i razvoj prototipa korisničkog interfejsa.	Završetak izrade dokumenta o zahtevima. Izrada arhitekturnog projekta. Razvoj arhitekturnog prototipa. Razvoj prototipa korisničkog interfejsa.

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

Izrada	U toku faze izrade biće završeno projektovanje i počće se sa implementacijom svih komponenti sistema. Nakon implementacije svih komponenti sistema uslediće izrada plana testiranja i testiranje sistema. Po testiranju, uslediće izrada izveštaja o testiranju i po potrebi ispravka otkrivenih nedostataka sistema za kreiranje ili dorađivanje funkcionalnosti sistema, koje će biti dokumentovane. Na kraju ove faze biće završeno sa implementacijom i testiranjem konačne verzije softvera.	Izrada detaljnog projekta. Razvoj konacne verzije softvera. Izrada plana testiranja. Testiranje sistema. Izrada izveštaja o testiranju. Završetak razvoja konacne verzije softvera.
Okončanje	Faza okončanja uključuje pripremu pratećeg materijala i distribuciju softvera korisnicima. U toku ove faze biće određen tip korisničkog uputstva čija će se struktura oslanjati na ciljanu grupu korisnika i biće obavljene finalne pripreme sistema za njegovu distribuciju i instalaciju. Na kraju ove faze potrebno je imati sređenu projektnu dokumentaciju, gotovo korisničko uputstvo koje će omogućiti korisnicima da shvate primenu sistema, kao i uputstvo za instaliranje sistema.	Izrada korisničkog uputstva.

Tabela 4.1 Faze projekta i zahtevani rezultati

Svaka faza u razvoju sistema je podeljena na iteracije opisane u odeljku 6.

Gantov dijagram dat u odeljku 5 ilustruje raspored aktivnosti na realizaciji projekta kroz faze, iteracije i očekivane rezultate. Dužina projekta je procenjena na **11 nedelja**.

## 5. Raspored aktivnosti

Planirani raspored aktivnosti koji prikazuje faze, iteracije i očekivane rezultate projekta sadržan je u dokumentu Biser2\_WoM\_Raspored\_aktivnosti.

Pogledati dokument: **Biser2\_WoM\_Raspored\_aktivnosti.mpp**

## 6. Ciljevi iteracija

Svaka faza se sastoji od razvojnih iteracija u kojima se razvija određena celina sistema. U osnovi, ove iteracije treba da obezbede:

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

- smanjenje rizika sistema ili nekog njegovog dela
- ranije dobijanje funkcionalnih verzija sistema,
- maksimalnu fleksibilnost u planiranju funkcionalnosti za narednu verziju i
- eventualnu dopunu/modifikaciju opcija koje se nude korisniku.

Faza	Iteracija	Opis	Rezultati	Rizici
Planiranje	Preliminarna iteracija	Definisanje zahteva i poslovnih mogućnosti.  Modelovanje domena	<b>Vizija sistema</b>	Razjašnjavanje korisničkih zahteva na samom početku. Razvoj realističnog plana realizacija. Utvrdjivanje opravdanosti projekta sa poslovne tačke gledišta.

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

Razrada	<b>R1</b> Iteracija – Razvoj arhitekturnog prototipa	Analiza slučajeva korišćenja i arhitekturno projektovanje.  Razvoj arhitekturnog prototipa.  Razvoj prototipa korisničkog interfejsa.	<b>Dokument o zahtevima</b>  <b>Arhitekturni projekat</b>  Arhitekturni prototip  Prototip korisničkog interfejsa	Razjašnjavanje arhitekturnih nedoumica.  Ublažavanje tehničkih rizika.  Rano dobijanje prototipa koji može biti ocenjen od strane korisnika.
Izrada	<b>I1</b> Iteracija – Razvoj konačne verzije	Implementacija i testiranje softvera.  Ispravka grešaka i nedostataka uocenih testiranjem.  Razvoj konačne verzije.	<b>Detaljni projekat</b>  Verzija softvera pre testiranja  <b>Plan testiranja Izveštaj o Testiranju</b>  Konačna verzija	Implementacija svih ključnih funkcionalnosti.  Visok nivo kvaliteta proizvoda.  Umanjenje verovatnoće pojave greški.
Okončanje	<b>O1</b> Iteracija – Izlazak proizvoda	Priprema pratećeg materijala.	<b>Proizvod</b>	

## 7. Verzije

Predloženi plan zahteva izdavanje jedne verzije softvera koji se razvija. Pretpostavlja se da će se planirani sadržaj verzije menjati u toku rada na projektu usled otkrivanja nedostataka primarno definisanih zahteva. Vodiće se računa i o definisanom prioritetu funkcionalnosti.



War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

Pre konačne verzije neće biti izdata beta verzija, već će odmah biti izbačena finalna verzija softvera.

## 8. Plan korišćenja resursa

### 8.1. Organizaciona struktura

Organizaciona struktura ljudstva angažovanog na projektu prikazana je na sledećem grafikonu:



### 8.2. Kadrovska politika

Osobe identifikovane na organizacionom grafikonu u odeljku 8.1 čine tim koji će razvijati projekat War of Mages. Projektni tim se neće menjati u toku realizacije projekta.

### 8.3. Plan obuke

Za projektni tim neće biti organizovane obuke ni iz jedne oblasti, već će članovi tima sve probleme na koje naiđu tokom izrade projekta rešavati sami, uz pomoć drugih članova tima ili interneta.

War of Mages	Verzija: 2.0
Plan realizacije projekta	Datum: 03.06.2017
Biser2_WoM_plan_realizacije_projekta	

## 9. Cena realizacije projekta

Budžet definisan za projekat na osnovu preliminarnih procena je dat u nastavku:

### Budžet projekta War of Mages

#### Rad

Aktivnosti	Trud (PD)	Cena
Specifikacija zahteva	10	0.00 Din.
Analiza i projektovanje	10	0.00 Din.
Implementacija	40	0.00 Din.
Testiranje	7	0.00 Din.
<i>Ukupna trud:</i>	67	0.00 Din.
<b>UKUPNO ZA RAD:</b>		0.00 Din.
<b>Ostalo</b>		
Putovanja		0.00 Din.
Hrana		4,000.00 Din.
Napici		4,000.00 Din.
<b>UKUPNO ZA OSTALO:</b>		8,000.00 Din.
<b>UKUPAN BUDŽET:</b>		8,000.00 Din.