**War of Mages**

Plan realizacije projekta

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 18.03.2017. | 1.0 | Inicijalna verzija | Petar Maksimović, Jovan Pešić, Aleksandar Jakovljević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta .................................................................... 4
2. Opseg dokumenta ................................................................ 4
3. Reference ............................................................................. 4
4. Plan razvojnih faza .............................................................. 4
5. Raspored aktivnosti ............................................................ 6
6. Ciljevi iteracija .................................................................... 6
7. Verzije ................................................................................. 8
8. Plan korišćenja resursa ........................................................ 8

8.1. Organizaciona struktura ........................................... 8

8.2. Kadrovska politika ................................................... 8

8.3. Plan obuke ................................................................ 9

9. Cena realizacije projekta ...................................................... 9

**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.

1. **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.

1. **Reference**

Spisak korišćene literature:

1. War of Mages - Predlog projektnog zadataka, V1.0, 2017, Biser2

2. War of Mages – Raspored aktivnosti, V1.0, 2017, Biser2

1. **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 korišcenja.  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. |
| Izrada | U toku faze izrade biće završeno projektovanje i počeće  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.**

1. **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**

1. **Ciljevi iteracija**

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

* smanjenje rizika sitema 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 | **Vizija sistema** | Razjašnjavanje korisničkih zahteva na samom početku.  Razvoj realističnog plana realizacija.  Utvrđivanje opravdanosti projekta sa poslovne tačke gledišta. |
| Razrada | **R1** Iteracija – Razvoj arhitekturnog prototipa | Analiza slučajeva korišćenja i arhitekturno projektovanje.    Razvoj arhitekturnog prototipa.  Razvoj prototipa korisničkog interfejsa. | **Dokument o zahtevima**  **Arhitekturni projekat**  Arhitekturni prototip  Prototip korisničkog interfejsa | Razjašnjavanje arhitekturnih nedoumica.  Ublažavanje tehničkih rizika.    Rano dobijanje prototipa koji može biti ocenjen od strane korisnika. |
| Izrada | **I1** Iteracija – Razvoj konačne verzije | Implementacija i  testiranje softvera.  Ispravka grešaka i nedostataka uocenih testiranjem.  Razvoj konačne  verzije. | **Detaljni**  **projekat**  Verzija softvera  pre testiranja  **Plan testiranja**  **Izveštaj o**  **Testiranju**    Konačna verzija | Implementacija svih ključnih funkcionalnosti.  Visok nivo kvaliteta proizvoda.  Umanjenje verovatnoće  pojave greški. |
| Okončanje | **O1** Iteracija – Izlazak proizvoda | Priprema pratećeg materijala. | **Proizvod** |  |

1. **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.

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

1. **Plan korišćenja resursa**
   1. **Organizaciona struktura**

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

* 1. **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.

* 1. **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.

1. **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. |
|  |  | |  |
| *Ukupna trud:* | 67 | | 0.00 Din. |
| **UKUPNO ZA RAD:** | | 0.00 Din. | |
| **Ostalo** | | | |
| Putovanja | | 0.00 Din. | |
| Hrana | | 4,000.00 Din. | |
| Napici | | 4,000.00 Din. | |
| **UKUPNO ZA OSTALO:** | | 8,000.00 Din. | |
| **UKUPAN BUDŽET:** | | 8,000.00 Din. | |