# Är det ett problem att man inte kan utvärdera gameplay utan att lägga stora resurser på nätverksimplementation?

Ta reda på om det eventuella problemet genom:

* Undersöka publika forum
* Undersöka industrikällor (post mortum)
* Intervjuer och/eller enkäter

Parallelt under tiden genomföra en implementation som strävar efter att vara agil och seperera ”concerns” – det vill säga prototypa. Det som eftersträvas är en arkitektur för att seperera gameplay och nätverk. Problemet kommer att husera inom en viss genre, i detta fallet FPS. Dessutom dokumentera genomfört arbete i skriftlig form, där mantimmar nedlagda uppskattas. Viktigt att vi planerar och utvärderar veckorna.

Action research

Fungerar ens den utvecklingsmetodiken? Hela tiden ärlig validering, är problemet löst? Nya problem och generella nätverksproblem på vägen. KRITISKT tänk och objektivitet, kunna applicera andra lösningar.

Agilitet inom game development – lägga till, ta bort, features

Beviskedja, varför det blev som det blev på slutet, erfarenheter. Ett best case scenario där vi förklarar hur det optimalt ser ut när vi är klara. Bevisning generellt, först eget spel, därefter tillämpa på en befintlig produkt.

Risk: tid, rusa iväg i implementation, validitetsproblem

Nogranna commits med bra kommentarer och namn, eventuell branchning när större förändringar sker