

Stöðuskýrsla

1. Inngangur

Unnið var að frumhugmynd að tölvuleik sem hanna skal fyrir KSÍ í tengslum við Heimsmeistaramótið í knattspyrnu karla sem haldið verður í Rússlandi næstkomandi sumar. Í þessum fyrsta spretti var hugað að því hvernig leikurinn skal byggður upp og komu nokkrar hugmyndir upp á yfirborðið. Einnig þurfti að vinna að kostnaðaráætlun/tímaáætlun sem og að forgangsraða verkefnum með því að búa til notendasögur, tasks og klasarit (UML) fyrir þennan fyrsta sprett. Notendasögur fyrir næstu spretti voru síðan gróflega áætlaðar og einnig voru stofnaðar nokkrar vörður og hlið sem mun hjálpa teyminu að halda tímaáætlun.

2. Frumgreining

2.2 Verkpættir sem unnið var í á tímabilinu

Sprettur 1 hófst á þeirri undirbúningsvinnu sem þurfti að eiga sér stað til þess að verkefnið gæti hafist handa. Það sem meðal annars fólst í því var að stofna GitHub síðu. Því næst fór hugmyndavinnan af stað. Nokkrar hugmyndir koma upp á borðið og undir lok spretts nr. 1 var komin góð grunnhugmynd að uppbyggingu leiksins. Hana má sjá í formi kerfismyndar í verkáætluninni.

1. Undirbúningur **Grænt**
2. Drög að heildar Notendasögum **Grænt**
3. Lista Notendasögur fyrir Sprett 1 **Grænt**
4. Kostnaðaráætlun fyrir Sprett 1 **Grænt**