

Þróun hugbúnaðar

Útgáfa 1.1 af 1.4

09.02' 18

Verkáætlun fyrir *Ísland á HM*

Arnar Marínósson

Hörður Kristinn Örvarsson

Gunnar Francis Schram

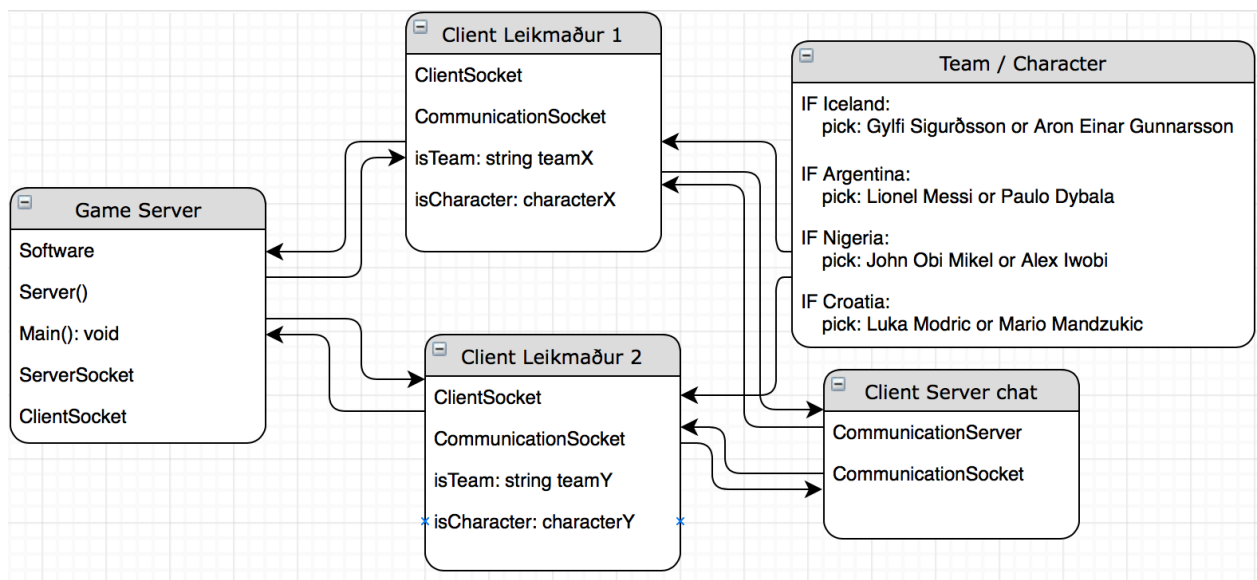
1. Yfirlit

Fyrsti fasi/sprettur verkefnisins Ísland á HM var gangsettur. Verkefnið er unnið í samstarfi við KSÍ og helstu styrktaraðila þeirra. Lagður var grunnur að leiknum og flugu hugmyndir manna á milli.

Leikurinn skal innihalda 4 þrep og skal hvert þrep innihalda þraut/leik sem skal leysa.

Notendasögur fyrsta spretts verða skilgreindar ásamt klösum (UML) og verður kostnaður einnig áætlaður fyrir þennan sprett. Notendasögur hinna sprettana verða gróflega áætlaðar og geta þær breyst í næstu ítrun.

Fyrsta hugmynd að skipulagi/hönnun leiksins má sjá í eftirfarandi kerfismynd:



Mynd 1. Myndin sýnir skematískt hvernig kerfislausnin er samansett

Fyrsta hugmynd að uppbyggingu leiksins er sú að notendur munu geta valið sér lið úr riðli íslenska landsliðsins og svo leikmann úr viðkomandi liði. Notandinn mun svo leika 3 leiki með sínu liði á móti hinum liðum riðilsins. Að lokum mun notandinn spila loka leik upp á sæti eftir því hvar hann endar í riðlinum.

2. Upplýsingar um verkefnið

KSÍ hefur haft samband við Iðnaðinn ehf. varðandi hugmynd sem hefur flöktað um höfuðstöðvar Sambandsins undanfarnar vikur. Hugmyndin er sú að búa til tölvuleik sem ætlaður er til ungu kynslóðarinnar, þó hún mætti henta fólki á öllum aldri. Markmiðið með leiknum væri að auka athygli á íslenska karlalandsliðinu sem mun taka þátt á sínu fyrsta Heimsmeistaramóti nú í sumar.

KSÍ vill auðvitað að íslenska landsliðið verði í sviðsljósi leiksins og vilja þeir að riðill Íslands verði aðalsögusvið leiksins.

Kröfurnar til leiksins eru þær að hann skal innihalda minnst 4 þrep eða þrautir og sé barnavænn, þ.e. allt frá 6 ára aldri. Markhópur leiksins ætti að vera krakkar á grunnskólaaldri.

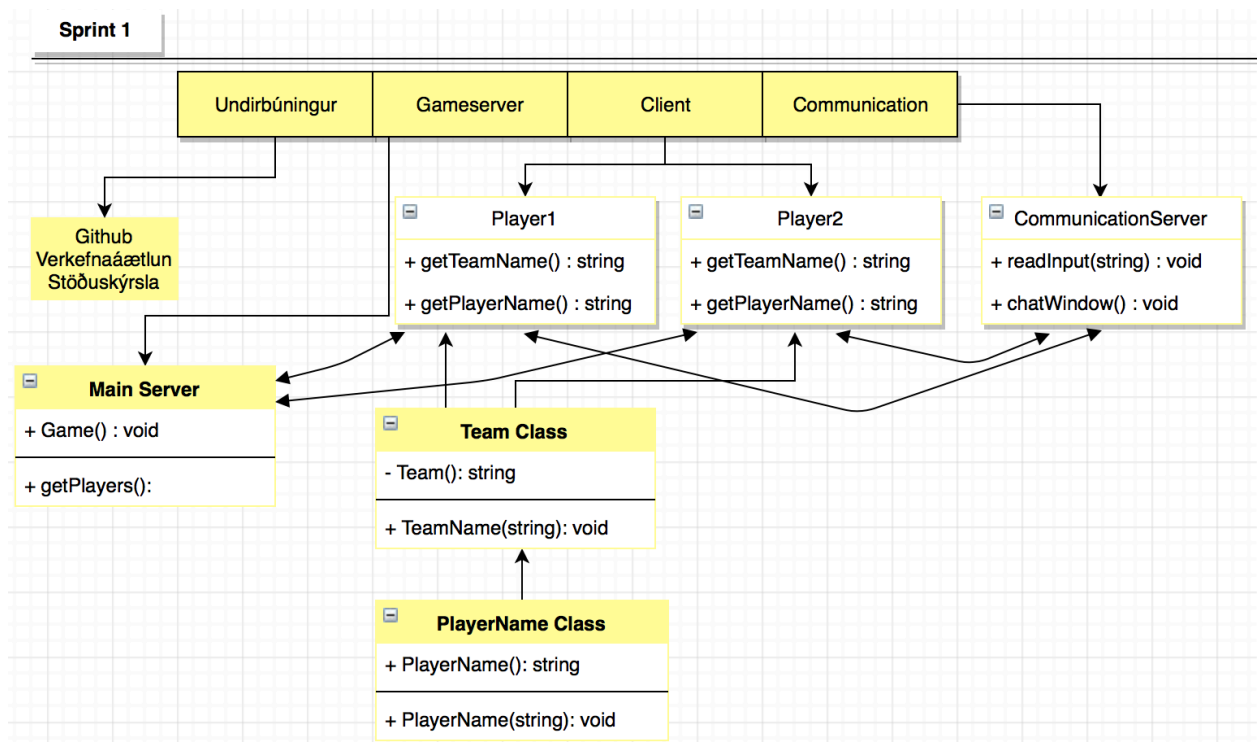
Fyrsta hugmynd að uppbyggingu leiksins er sú að notendur munu geta valið sér lið úr riðli íslenska landsliðsins og svo leikmann úr viðkomandi liði. Notandinn mun svo leika 3 leiki með sínu liði á móti hinum liðum riðilsins. Að lokum mun notandinn spila loka leik upp á sæti eftir því hvar hann endar í riðlinum.

2.1 Notendasögur

Sprettur 1	<u>Titill: Undirbúningur</u> Ymis undirbúningsvinna, til að mynda Github, hygmyndavinna og annað 4 35	<u>Titill: Kerfislausn</u> Setja upp hugmynd að kerfislausn og búa til skematíska mynd 3 30	<u>Titill: Verkdætlun</u> Búa til verkáætlun fyrir fyrsta sprett 8 25
	<u>Titill: Gameserver</u> Sjá kerfismynd 1 12	<u>Titill: Client</u> Sjá kerfismynd 2 20	<u>Titill: Communication</u> Sjá kerfismynd 2 8
Sprettur 2	<u>Titill: Frumkóðun</u> Kóðun byrjuð	<u>Titill: Klasar</u> Kóðun hefst og klasar búnir til	<u>Titill: Smiðir</u> Smiðir eru búnir til í samsæmi við klasana
	<u>Titill: Fullmótun hönnun</u> Hönnun leiksins fullmótuð		
Sprettur 3	<u>Titill: Kóðun</u> Haldið áfram með kóðun,	<u>Titill: Prófun</u> Kóðabútar prófaðir	<u>Titill: Samsetning</u> Kóði settur saman
	<u>Titill: Multiplayer</u> Hönnun kóða sem gerir tveimur leikmönnum kleift að spila saman		
Sprettur 4	<u>Titill: Client server chat</u> Búið til umhverfi þar sem leikmenn geta átt í samskipti hver við annan.	<u>Titill: Frágangur</u> Gengið frá kóðun og leikurinn fullkláraður	<u>Titill: Grafík</u> Ef tími gefst til þá verður grafíkin fullmótuð

Mynd 2. Sýnir ítarlegar notendasögur fyrir Sprett 1 ásamt grófum notendasögum fyrir spretti 2, 3 og 4.

2.2 Notendasögur fyrir Sprett 1



Mynd 3. Myndin sýnir klasarit fyrir fyrsta sprett verkefnisins

Í mynd 3 má sjá grunn hugmynd að uppbyggingu leiksins frá grunni gert. Enn er óvíst hvort samskiptagluggi milli spilara muni vera hluti af leiknum og kemur það fram seinna í verkefninu hvort það skuli vera. Stefnt er að því að hafa að minnsta kosti 2 leikmenn sem geta spilað sem sitthvort liðið í riðlinum og ef vel gengur munum við bæta við þann fjölda samsvarandi stærð riðilsins. Gameserverinn á eftir að brjóta niður í fleiri tasks sem mun koma skýrara fram í spretti 2 og 3.

3. Verkáætlun

3.1 Dagsetningar fyrir verkefnið

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Sprettur 1	Gunnar	9.2.2018
Sprettur 2	Arnar	4.3.2018
Sprettur 3	Hörður	25.3.2018
Sprettur 4	Gunnar	22.4.2018

3.2 Áætlun

Áætlanir í þessari útgáfu af skjalinu miðast við fyrsta fasa verkefnisins.

3.2.1 Vörður Fasi 1

Varða 1: lok Spretts 1

Varða 2: lok Spretts 2

Varða 3: lok Spretts 3

Varða 4: lok Spretts 4

3.2.2 Verkefnahlið Fasi 1

H1: Kröfur og notendasögur tilbúnar

H2: hönnun tilbúin (fyrir utan forritun)

H3: hönnun tilbúin ásamt forritun

H4: prófanir tilbúnar

H5: búið að setja saman allan leikinn. Kerfisprófanir tilbúnar. Virknisprófanir tilbúnar

H6: Lokaskýrsla tilbúin

Áætlun fyrir verkefnahlið

Hlið 1: 16.2.2018

Hlið 2: 20.2.2018

Hlið 3: 19.3.2018

Hlið 4: 28.3.2018

Hlið 5: 6.4.2018

Hlið 6: 22.4.2018

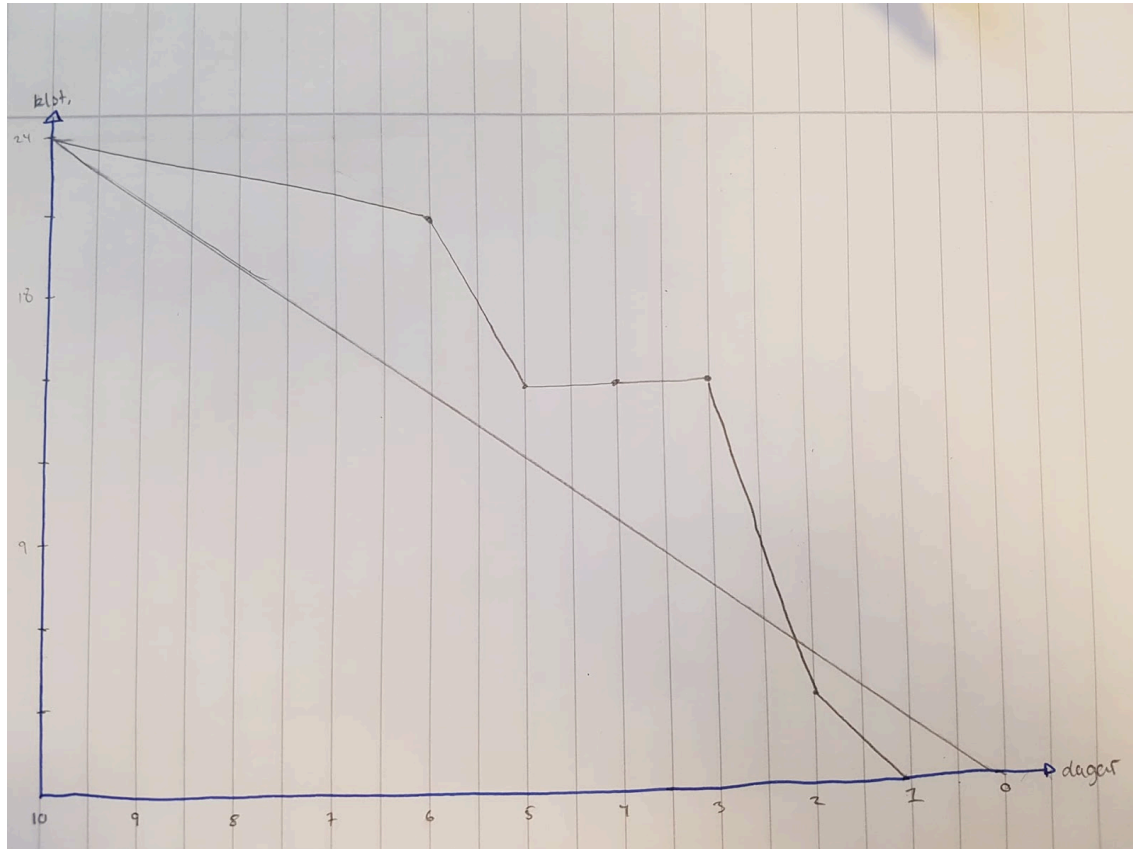
3.2.3 Kostnaður

Allur kostnaður við gerð verkefnisins í spretti 1 er einungis manntími. Spretturinn hófst 29 janúar og lauk 9 febrúar. Það gera 10 vinnudagar. Við áætlum að á degi hverjum höfum við eytt um 2 klst að meðaltali í verkefnið á mann. Svo það gera 48 klst í heildina eða um 33,6 klst raun vinnu.

Notendasögurnar fyrir sprett 1 gera ráð fyrir um 24 klst. vinnu.

Fyrstu dagar sprettsins fóru í að leggja hugann í bleyti. Allar hugmyndir sem tengdust hönnun leiksins voru ... og svo var unnið út frá þeim hugmyndum. Útkoman má sjá í formi kerfismyndar sem kom fram í byrjun verkáætlunarinnar.

Á sjöunda degi var vinna lögð í að stilla upp notendasögum og voru þær sem tengdust spretti 1 skiptar upp í klasa.



Af Burn Down grafinu má sjá að í þessum fyrsta spretti var verkefnið að megninu til á eftir áætlun. Alveg þangað til á næst seinasta degi. Því mætti byrja fyrr í næsta spretti.