

Tölvuleikur

Völundarmús

Útgáfa 1.1 af 1.4

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

Verkáætlun fyrir *Völundarmús*

Útgáfusaga

Nafn	Dags	Ástæða breytinga	Útgáfa
Útgáfa 1.1	5.febrúar	Frumútgáfa við Hlið 1	1.1

Viðheft gögn

1. Notendasögur
2. Klasarit
3. Tímaáætlun

Samantekt

Sprint 1

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

1 Yfirlit

Eftirfarandi er verkátætlun miðuð við Sprint 1 í fyrsta fasa. Í fyrsta spretti lýkur frumgreiningu og eftir hana ætti verkefnið að vera á átætlun. Sprint 1 er átælað að ljúki 8. febrúar 2019.

Leikurinn „Völundarmús“ er tölvuleikur með fjórum miserfiðum borðum sem leikmaður þarf að komast í gegnum, eitt af öðru, til að ljúka leiknum. Til að komast í næsta borð þarf að ljúka borðinu á undan. Í upphafi velur leikmaður persónu sem hann vill leika í gegnum leikinn. Í boði eru 3 litir af músum sem hægt er að velja á milli. Leikmaður byrjar í völundarhúsi sem hann þarf að komast í gegnum til þess að finna dyrnar að borði 1. Í borði 1 svarar leikmaður þremur spurningum rétt og fær þá að halda áfram í völundarhúsinu að borði 2. Borð 2 er í anda Super Mario, leikmaður þarf að safna 10 ostbitum með því að hoppa yfir hinar ýmsu hindranir. Að þessu loknu kemst hann aftur inn í völundarhúsið og að borði 3. Í borði 3 þarf leikmaður að púsla mynd á ákveðnum tíma. Að því loknu fer hann aftur í völundarhúsið og að borði 4. Í borði 4 þarf músin að flýja nokkra ketti og til þess að sleppa og vinna leikinn þarf að safna 5 pepperonisneiðum. Að þessu loknu er sigurinn í höfn og músin fær bikar í lokin.

Í hverju borði fyrir sig þá gildir að ef ekki tekst að ljúka borðinu þá byrjar leikmaður upp á nýtt á því borði.

Myndin hér að neðan lýsir skematískt vörunni sem kefislausnin byggir á. Á myndinni eru tilgreind þau kerfi sem verkefnið fæst við.



Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

1.1 Markaðurinn

Leikurinn er hannaður með börn í 1. – 4.bekk í grunnskóla í huga. Leikurinn er á íslensku og verður því á íslenskum markaði. Leikinn verður hægt að sækja frítt á netinu.

2 Upplýsingar um verkefnið

Verkefnið er skilgreint sem heildarverkefni. Þessi útgáfa af verkátun snýr að greiningarhluta verkefnisins og lýkur eftir sprett 1. Undirhópar verkefnisins á mynd 1 eru inngangur, völundarhús og borð 1 – 4. Megin áhersla er við kröfugerð, UML rit, áætlunargerð og umfangsmat fyrir ákveðna hluta verkefnisins. Þetta má sjá í töflu hér að neðan. Markmiðið með þessum verkhluta er að fá heildarmynd yfir umfang og kostnað á öllum eftirfarandi verkhlutum fram að skilum á afurð verkefnisins til viðskiptavinar.

Upplýsingar um verkefnið	
Heiti	Völundarmús
Ábyrgðarsvið	Greining
Verkefnanúmer	1
Verkefnisstjóri	Jóhanna Blöndahl

2.1 Markmið

2.1.1 Gæði

Markmið verkefnisins er að búa til notendavænan og einfaldan leik með fjórum borðum.

2.1.2 Verkferlar

Mikilvægt er að fylgja sprettum og skipulagi verkefnisins til þess að geta klárað leikinn á tilsettum tíma.

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

2.1.3 Mannauður

Starfsmenn verkefnisins eru 4 sem allir vinna jafnt að verkefninu. Verkefninu verður skipt á milli starfsmanna og er mismunandi á milli spretta.

2.1.4 Kostnaður

Áætlaður kostnaður fyrir verkefnið er einungis launakostnaður starfsmanna sem áætlaður er 1.200.000 kr.

2.1.5 Markaður

Leikurinn er hannaður fyrir börn 1. – 4. bekk í grunnskóla.

2.1.6 Vörður

Sprettur 1 - Lokadagur: 8.febrúar 2019.

Sprettur 2 - Lokadagur: 3.mars 2019.

Sprettur 3 - Lokadagur: 24.mars 2019.

Sprettur 4 - Lokadagur: 14.apríl 2019.

2.1.7 Umfang

Í spretti 1 er gert ráð fyrir 10 daga vinnu. Verkátun fyrir verkefnið er sett fram sem og drög að heildamynd tölvuleiksins þar sem borðin eru skipulögð og notendasögur settar fram. Heildarkostnaður og tími var áætlaður og viðeigandiáætlanir settar fram.

Gert var UML klasarit fyrir inngang leiksins og borð 1 sem er grunnurinn að forrituninni sem koma skal í næsta spretti.

2.2 Skipulag

2.2.1 Vinnumódel og verktæki

Þau verktæki sem notuð er í spretti 1 eru UML-rit, forrit við gerð notendasagna og Burn-down rate. Þegar líður á verkefnið verður einnig notast við Spyder.

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

2.3 Samskipti við önnur verkefni

Verkefnið er unnið sjálfstætt og ekki í samstarfi við önnur verkefni.

2.4 Mannauður

Pátttakandi	Hlutverk
Aldís Braga Eiríksdóttir	Greining
Harpa Hlíf Guðjónsdóttir	Greining
Hrafnhildur Arna Nielsen	Greining
Jóhanna Blöndahl	Greining

3 Yfirlit yfir útgáfuna

3.1 Markmið

Þessi fyrsta útgáfa er sniðin að þörfum viðskiptavinarins sem lýst er í notendasögum. Hér fer fram frumgreining verkefnisins og út frá henni ákveðið hvernig leik á að hanna.

3.2 Helstu eiginleikar

Fram að fyrsta hliði verkefnisins verður gerð frumgreining og línurnar lagðar fyrir framhaldið. Ýmsar breytingar geta komið upp í verkefnaferlinu og verða þær allar meðhöndlaðar sem breytingabeirðir. Þessar breytingar geta komið til vegna nýrra krafna viðskiptavina.

Í viðheftum gögnum er að finna notendasögur, sérsníðar fyrir verkefnið sem lýsa breytingum á milli spretta. Öllum notendasögum er forgangsraðað (hátt, miðlungs eða lágt) og er áætlað að allar kröfur sem hafa hátt forgangsstig komi með í næstu útgáfu.

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

4 Verkáætlun

Við frumgreiningu verður farið yfir heildarmynd verkefnisins og línurnar lagðar fyrir framhaldið. Við fyrsta verkhlíð hefur kröfum ekki verið raðað niður en það verður gert á grundvelli upplýsinga sem liggja fyrir eftir fyrsta verkefnahlið.

4.1 Dagsetningar fyrir verkefnið

Dagsetningar hér að neðan verða uppfærðar við öll verkefnahlið.

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreiningu lokið	Greinandi	08.02.2019
Greiningu lokið	Greinandi	
Hönnun og Framkvæmd lokið		
Virknisprófunum lokið	Prófun	
Kerifsprófunum lokið	Prófun	
Viðskiptapróf lokið afhending	Prófun	

4.2 Greining

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Frumgreining kröfur	Greinandi	08.02.2019
Greining innleiðing		
Prótótýpur		

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

4.3 Hönnun og Forritun

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Hönnun (Design Specification) Prótótýpur	Þróun	
Framkvæmd	Þróun	
Einingaprófun	Þróun	

4.4 Prófanir

Verkpáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Greining Prófátun	Prófun	
Skipulagning prófana	Prófun	
Virknisprófun	Prófun	
Heildarprófanir	Prófun	

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnildur og Jóhanna	

4.5 Afhending

Verkþáttur	Ábyrgur	Skiladagur
Viðtökuprófanir	Prófun	
Útgáfulýsing	Þjónusta	
Uppsetning útgáfu?		
Senda upplýsingar um útgáfu, dagsetnignar, breytingar, til ábyrgðaraðila		

4.6 Áætun

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

Sprint 1	Undirbúningsvinna	
Sprint 2	Borð 1	Borð 2
Sprint 3	Borð 3	Borð 4
Sprint 4	Völundarhús	Fínpússun

4.6.1 Verkferlar

Verkefnið verður unnið eftir Agile aðferðafræði. Hún felst í stuttum sprettum og reglulegum fundum þeirra sem vinna að verkefninu. Notast verður við Scrum sem er meðal algengustu aðferða innan Agile aðferðafræðinnar.

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

4.6.2 Vörður, Fasi 1

Áætlun fyrir vörður.

V1. Frumgreiningu lokið. Notendasögur, umfangsmat og verkefnaáætlanir.

V2. Seinni hluta greingar lokið. Þarfagreining og hönnunartillögur, verkefna- og prófáætlanir.

V3. Fyrri hluta hönnunar lokið. Hönnunarskjöl, UML, sequence-diagrams.

V4. -

V5. -

4.6.3 Verkefnahlið Fasi 1

Uppsetning verkefnisins með skilgreindum hliðum miðast að því að hægt sé að endurmeta verkefnið á vissum tímapunkti í verkferlinu. Inntaksgögn sem notuð eru við hvert hlið afmarkast af verkþáttum sem skilgreindir eru fyrir vörður hér að ofan.

Stýrihópur verkefnisins tekur afstöðu með árangursmati fyrir hvert hlið hvort verkefnið fullnægi væntingum. Ákvörðun stýrihóps er í megin atriðum tvíþætt. Í fyrsta lagi hvort halda eigi áfram með verkefnið í núverandi eða breyttri mynd og hvort væntingum fyrir hliðið hafi verið fullnægt. Stýrihópur getur þannig boðað til endurmats á fyrri ákvörðun sinni þegar unnið hefur verið úr athugasemdum frá fyrri fundum.

Samþykkt kostnaðaráætlun þarf að liggja fyrir áður en haldið er áfram inn í næsta verkhluta. Stýrihópur þarf að samþykkja kostnaðaráætlun sem verkefnið leggur fram fyrir fundinn. Ef kostnaðaráætlun verður samþykkt í breyttri mynd þarf stýrihópurinn að gera grein fyrir hvaða kostnaðarbreytingar eiga sér stað.

Áætlun fyrir verkefnahlið

Hlið 1: Kröfur og notendasögur, 08.02.2019.

Hlið 2: Hönnun leiks tilbúin.

Hlið 3: Forritun leiks tilbúin.

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkátun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

Hlið 4: Virknisprófun lokið.

Hlið 5: Kerfisprófun lokið.

Hlið 6: Lokaskýrsla.

4.6.4 Mannauður

Sjá kafla 2.1.3 – 2.1.4.

4.6.5 Kostnaður

Kostnaður við verkefnið er einungis launakostnaður. Starfsmenn fá greiddar 10.000 kr á klukkustund. Stefnt er að því að verkið taki 120 klukkustundir og er áætlaður heildarkostnaður því 1.200.000 kr. Þessi launakostnaður dreifist á fjóra starfsmenn. Ekki gert ráð fyrir öðrum kostnaðarliðum við verkefnið.

4.6.6 Skipulag

Sjá Dan Pilone & Russ Miles, Head First Software Development.

4.6.7 Áhættumat

-

4.6.8 Gæði

-

4.6.9 Verkefna lok

-

Völundarmús	Útgáfa: 1.1 af 1.4
Verkáætlun	Dags: 5.febrúar
Höfundur: Aldís, Harpa, Hrafnhildur og Jóhanna	

5 Önnur málefni

-

6 Viðauki

- [1] Notendasögur
- [2] Klasarit
- [3] Tímaáætlun