

Organisering av Oblig 4

Utviklingsmetode

Vi har valgt den smidige utviklingsmetoden SCRUM, og gjennomføre det som normalt. Vi kommer til å ha hyppige Sprints, hvor vi forteller om fremgang og videre plan, for å holde styr på hvordan folk ligger an, og for å eventuelt kunne reallokere arbeidskraft.

Oppdeling i grupper

Vi ønsker å dele opp teamet i grupper, hvor en gruppe utvikler backend, en gruppe lager GUI, osv.

Evaluering av fremgang

Vi kommer til å evaluere fremgang og forutse gjenstående arbeid ved hjelp av en burn-down chart som vil bli oppdatert ved hver Sprint.

Risikoanalyse

Hvis vi skulle møte på problemer som f.eks. at folk slutter, eller ikke møter opp, vil vi først se på muligheten om å reallokere arbeidskraft, og hvis det ikke går vil vi prøve å fjerne trivielle funksjoner fra spillene. Hvis det ikke går vil vi felles avgjøre et spill som ikke blir implementert.

Felles funksjonalitet

Felles egenskaper for alle spillene inkluderer GUI, innhenting av åpen data (værr) og elementer i spillet. Disse elementene inkluderer highscore, items og andre objekter i spillene.

Vanskelighetsgradvurdering

For å definere de viktigste/vanskeligste delene av implementasjonen kommer vi til ha en planning poker i starten av Oblig 4. Dette vil være lettere å definere i plenum.