

## 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

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.