

PREDLOG PROJEKTA

Softversko inženjerstvo – *Ad Gloriam*

Sadržaj

Uvod.....	2
Zadaci projekta.....	2
Glavni zadaci.....	2
Dodatni zadaci.....	3
Doseg problema.....	3
Korisnici sistema.....	3
Tim.....	3
Karakteristike članova.....	3
Članovi tima.....	4
Cilj.....	4
Izbor vođe tima.....	4
Rad tima.....	5
Komunikacija i razmena podataka.....	5
Donošenje odluka.....	5

Uvod

Ad Gloriam je potezna strateška igra na tabli za 2 igrača. Projekat je nastao sa idejom da se unapredi postojeći model igre. Zadatak projekta je da se stvori platforma za zajednicu igrača koji mogu da igraju međusobno i razmenjuju korisnička iskustva. *Ad Gloriam* treba da omogućava igračima da igraju preko interneta ili protiv računara. Članovi zajednice aktivno učestvuju u razvoju igre jer će biti omogućena podrška za prilagođavanje, odnosno menjanje igre (*customization, modding*), prijavljuju greške (*bugs*) i šalju primedbe ili sugestije (*feedback*).

Opis igre: Cilj igre je da se osvoji tabla dimenzija 8x8. Pomeranjem figura na slobodno polje vrši se konverzija svih protivničkih figura koje se nalaze na susednim poljima u odnosu na pomerenu figuru. Pomeranje figure za jedno polje stvara novu prijateljsku figuru. Postoji mogućnost skoka gde se figura pomera za 2 polja (preskače polje koje može biti zauzeto) ali ne stvara novu prijateljsku figuru.

Zadaci projekta

Glavni zadaci

- Mogućnost da igrači igraju međusobno na više načina: na istom računaru (*hotseat*), u lan mreži ili preko internet konekcije
- Mod za jednog igrača gde se korisnik bori protiv veštačke inteligencije kako bi unapredio veštinu igranja ukoliko nije upoznat sa igrom
- Podrška za prilagođavanje korisničkog interfejsa potrebama igrača. Resursi koji se koriste u igri (slike i zvučni efekti) su otvoreni tako da korisnik može da ih zameni svojim resursima i na taj način stvori novi izgled (*theme, skin*)

Dodatni zadaci

- U cilju boljeg igračkog doživljaja treba omogućiti komunikaciju u vidu ćaskanja (*chat, instant messaging*)
- Treba da se izradi *web* sajt koji vrši distribuciju već napravljenih skinova od strane drugih korisnika

Doseg problema

- Igre sa sličnom tematikom ne poseduju mogućnost da igrači međusobno igraju preko mreže već isključivo na istom računaru
- Okupljanje ljubitelja logičkih igara u jednu veliku zajednicu
- Promovisanje video igara koje povoljno utiču na perceptivne i kognitivne sposobnosti igrača, pored zabavnog karaktera

Korisnici sistema

- Ljubitelji strateških i poteznih igara
- Igrači koji vole logičke izazove
- Zbog mogućnosti prilagođavanja korisničkog interfejsa korisnici mogu biti grafički dizajneri koji se bave pravljenjem tema i skinova

Tim

Tim se sastoji od 2 člana

Karakteristike članova

- Iskustvo u izradi aplikacija korišćenjem programskog jezika C# i poznavanje Visual Studio
- Poznavanje osnovnih algoritama iz oblasti veštačke inteligencije za potrebe poteznih igara
- Iskustvo u razvoju *web* sajtova
- Grafički dizajn

- *Network Programming*

Članovi tima

- Stevica Stojković (vođa tima) – *ličnost motivisana zadatkom*
 - Iskusan C# programer
 - Dobar *Web* developer
 - Iskusan u vođenju projekata
 - Malo iskustva za rad veštačkom inteligencijom
 - Malo iskustva za *network programming*
 - Malo iskustva u radu sa SQL bazama
 - Motivacija: sticanje iskustva u vođenju projekta, rada sa veštačkom inteligencijom i razvoju softvera koji funkcioniše na nivou mreže
- Marko Vučković (dizajner) – *ličnost koja se sama motiviše*
 - Iskusan grafički dizajner
 - Iskusan *Web* dizajner
 - Dobre prezentacione veštine
 - Malo iskusan C# programer
 - Malo iskustva za *network programming*
 - Malo iskustva za rad veštačkom inteligencijom
 - Malo iskustva u radu sa SQL bazama
 - Motivacija: unapređenje znanja iz oblasti veštačke inteligencije i sticanje iskustva u grupnim projektima

Cilj

Osnovni cilj tima je da razvije solidan i potpuno funkcionalan softver.

Izbor vođe tima

Za vođu tima je izabran član koji već ima iskustva u vođenju projekata i više iskustva u zadatim tehnologijama i okruženju.

Rad tima

Članovi tima se sastaju jednom u 3 dana kako bi razmotrili rešene probleme, odnosno trenutno stanje projekta i kako bi se dogovorili za buduće zadatke.

Planirani rad članova tima:

- Stevica Stojković – u proseku 5 časova nedeljno
- Marko Vučković – u proseku 5 časova nedeljno

Planirano odsustvo članova tima:

- Stevica Stojković – dani pre i tokom ispita u ispitnom i kolokvijumskom roku
- Marko Vučković – dani pre i tokom ispita u ispitnom i kolokvijumskom roku

Komunikacija i razmena podataka

Članovi tima su sarađivali od ranije i upoznati su sa tehnikama i alatima za komunikaciju i kontrolu koda. Komunikacija se obavlja pomoću softvera za kooperaciju timova *Slack*, softvera za video poziv *Skype* ili uživo, a podaci se razmenjuju koristeći *git* repozitorijume. Za razvoj projekta tim se služi servisom *Trello*, koji omogućava raspodelu zadataka i vođenje evidencije o aktivnostima svakog člana tima.

Donošenje odluka

Tim donosi odluku po dogovoru. Vođa tima je formalna pozicija koja služi kao interfejs prema događajima i ličnostima vezanim za projekat. Ukoliko ne dođe do dogovora u određenom roku, odluku donosi osoba iskusnija u oblasti koja je relevantna. Odluke će biti beležene u *Decision Log* dokumentu. To je tabela koja sadrži ključne odluke. Informacije od značaja su datum donešene odluke, opis odluke i ko je inicijator s obzirom da se odluke obično donose dogovorom.