Tölvuleikur

Mission impossible

Útgáfa 1.1 af 1.4

Verkáætlun fyrir

*Mission Impossible*

Útgáfusaga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nafn** | **Dags** | **Ástæða breytinga** | **Útgáfa** |
| Útgáfa 1.0 |  | Frumútgáfa við Hlið 1 | 1.0 |

**Viðheft gögn**

Verkáætlun fyrir sprett 1

**Samantekt**

Sprettur 1

# Yfirlit

Verkefnið snýst um að búa til tölvuleik sem skiptist niður í nokkra hluta, þá einna helst 4 þrautir sem leikmaðurinn þarf að leysa til þess að komast í gegnum leikinn. Notandinn sem spilar leikinn stjórnar leikaranum Tom Cruise og markmið leiksins er að koma Tom Cruise út úr Vísindakirkjunni. Fyrsta þraut Tom Cruise er þannig sett upp að hann þarf að vinna pong leikinn eða einhverja sérstaka útgáfu af honum. Leikurinn gæti verið byggður þannig að notandi leiksins þarf að halda út án þess að kúlan fari framhjá í einhvern ákveðin tíma. Ef að kúlan færi framhjá myndi síðan tíminn byrja frá byrjunarreit.

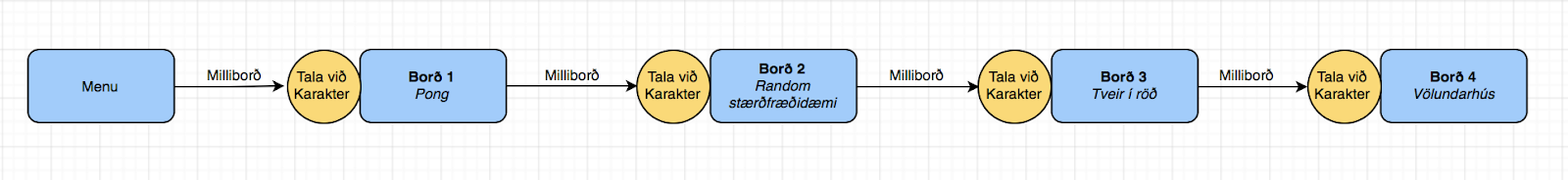
Næsta þraut Tom Cruise væri þannig að hann þarf að leysa 1-3 stærðfræðidæmi, fyrsta stærðfræðidæmið gæti verið frekar auðvelt en næstu tvö erfið. Borð númer þrjú er síðan þannig að Tom Cruise gengur að nokkrum kössum, í tveimur kössum eru verðlaun en Tom Cruise þarf að ná að finna tvo rétta kassa með verðlaununum í röð, ef honum tekst það fer hann í næsta borð.

Borð númer fjögur virkar þannig að Tom Cruise er fastur í völundarhúsi og sér aðeins rétt fyrir framan sig, markmiðið er að koma honum út úr völundarhúsinu, ef honum tekst það þá sleppur hann úr vísindakirkjunni að eilífu.

Megin kröfur og notendasögur eru eftirfarandi:

* Sem viðskiptavinur vil ég hafa fjórar þrautir í leiknum
* Sem viðskiptavinur vil ég geta stjórnað því hvernig karakterinn minn lítur út í leiknum
* Sem viðskiptavinur vil ég geta stjórnað hreyfingum hjá karakternum í leiknum
* Sem viðskiptavinur vil ég hafa tónlist í leiknum
* Sem viðskiptavinur vil ég geta haft samskipti við aðra karaktera í leiknum

Í spretti 2 ætlum við að stefna á að forrita fyrstu tvær þrautirnar og fyrstu tvö umhverfin, í spretti 3 ætlum við að klára öll umhverfin í leiknum og komast áleiðis með þraut 3 og 4. Í spretti 4 klárum við allar þrautir og hönnum grafík fyrir allan leikinn.



Mynd 1. Myndin sýnir skematískt hvernig kerfislausnin er samansett

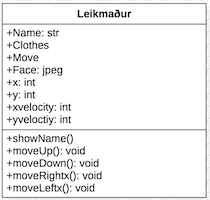
## Markaðurinn

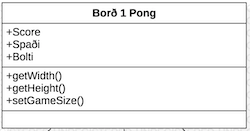
Tölvuleikurinn er hugsaður fyrir fólk 16 ára og eldri. Ástæðan fyrir því er einna helst stærðfræðidæmin sem að koma fyrir í leiknum, ekki er ætlast til að fólk yngra en 16 ára geti leyst þau.

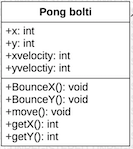
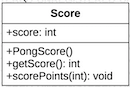
# Upplýsingar um verkefnið

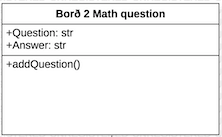
Þessi útgáfa af verkáætlun snýr að greiningarhlutanum. Megin áhersla er við kröfugerð (notendasögur) og grófa hönnun á UML ritum. Áætlunargerð og umfangsmat fyrir þennan hluta verkefnisins má sjá hér að neðan. Markmiðið með þessum verkhluta er að fá heildarmynd yfir umfang og kostnað á öllum eftirfarandi verkhlutum fram að skilum á afurð verkefnisins til viðskiptavinar. Einnig verður heildarmynd yfir umfang og kostnað á öllum eftirfarandi verkhlutum fram að skilum á afurð verkefnisins til viðskiptavinar gróflega metin.

|  |  |
| --- | --- |
| **Upplýsingar um verkefnið** |  |
| Heiti | Mission Impossilbe |
| Ábirgðarsvið | Umfang verkefnis, UML rit, notendasögur |
| Verkefnanúmer | 1 |
| Verkefnisstjóri | Kristján Gíslason |

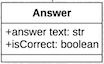












## Markmið

Markmið verkefnisins er að búa til notendavænan leik fyrir fólk á öllum aldri með sem fæstum hnjökrum. Í leiknum eiga að vera fjórar þrautir með milliborð inn á milli og mikilvægt er að hafa gott flæði í gegnum allan leikinn svo að hann sé sem notenda vænastur. Markmið hópsins er að dragast ekki aftur úr og fylgja sprettum og skipulagi verkefnis og þar með ná að klára verkefnin á tilsettum tíma. Einnig er mjög mikilvægt að vera í góðum samskiptum við viðskiptavin svo að enginn misskilningur verði á lokaskilum

### Gæði

Við framkvæmd verkefnisins verður vandvirkni í hávegum höfð. Lokaútkoman skal vera leikur sem mætir kröfum viðskiptavinarins um virkni leiksins. Skal leikurinn bæði líta vel út og virka sem skyldi. Mikið verður lagt upp úr því að vera í reglulegum og stöðugum samskiptum við viðskiptavininn og að hann sé reglulega uppfærður um stöðu verkefnisins. Leikurinn sjálfur skal vera skýr og alltaf augljóst hvað sé verið að biðja leikmanninn um.

### Verkferlar

-

### Mannauður

|  |  |
| --- | --- |
| **Þátttakandi** | **Hlutverk** |
| Kristján Gíslason | Forritari/Verkefnisstjóri |
| Máni Sveinn Þorsteinsson | Forritari |
| Ólafur Kári Melville | Forritari |
| Viktor Helgi Gizurarson | Forritari |

### Kostnaður

Kostnaður við verkefnið verður einungis launakostnaður þeirra sem vinna verkefnið.

### Markaður

Tölvuleikurinn er hannaður fyrir 16 ára og eldri.

### Mílu Steinar (Vörður)

Áætlun fyrir vörður:

**V1:** Frumgreiningu lokið, kröfur ákvarðaðar og umfang verkefnis metið.

**V2:** Seinni hluta greiningar lokið. Þarf greining/Hönnunatillögur, verkefnaáætlanir og prófáætlanir.

**V3:** Fyrri hluta hönnunar lokið. Hönnunarskjöl og Próf-skipanir.

**V4:** Framkvæmd og hluta prófunum lokið. Einingarpróf og virknispróf.

**V5:** Skil og viðskiptaprófunum lokið. Heildarprófanir og afurð skilað til viðskiptavinar.

### Umfang

-

## Skipulag

### Vinnumódel og verktæki

-

## Samskipti við önnur verkefni

-

## Mannauður

|  |  |
| --- | --- |
| **Þátttakandi** | **Hlutverk** |
| Kristján Gíslason | Forritari/Verkefnisstjóri |
| Máni Sveinn Þorsteinsson | Forritari |
| Ólafur Kári Melville | Forritari |
| Viktor Helgi Gizurarson | Forritari |

# Yfirlit yfir útgáfuna

## Markmið

Markmið í spretti 1 var að koma með góða hugmynd að fjölbreyttum tölvuleik fyrir fólk eldri en 16 ára, einnig var það markmið okkar að vinna að UML riti, vinna að notendasögum við hönnun á tölvuleiknum og gera kostnaðaráætlun, tímaáætlun og verkáætlun fyrir verkefnið.

## Helstu eiginleikar

Í sprett 1 var unnið við það að koma með hugmyndir af tölvuleiknum Mission impossible, notendasögur, UML rit, verkáætlun, tímaáætlun og kostnaðar-áætlun.

# Verkáætlun

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprettur 1 | Undirbúningsvinna | |
| Sprettur 2 | Milliborð 1, þraut 1, menu | Milliborð 2, þraut 2 |
| Sprettur 3 | Milliborð 3, þraut 3 | Milliborð 4, þraut 4 |
| Sprettur 4 | Grafík | Fínpússun |

## Dagsetningar fyrir verkefnið

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Frumgreiningu lokið |  | 08.02.2019 |
| Greiningu lokið |  | 08.02.2019 |
| Hönnun og Framkvæmd lokið |  |  |
| Virknisprófunum lokið | Prófun |  |
| Kerifsprófunum lokið | Prófun |  |
| Viðskiptapróf lokið afhending | Prófun |  |

## Greining

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Frumgreining kröfur |  | 08.02.2019 |
| Greining innleiðing |  | 08.02.2019 |
| Prótótýpur |  |  |

## Hönnun og Forritun

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Hönnun (Design Specification) Prótótýpur | Þróun |  |
| Framkvæmd | Þróun |  |
| Einingaprófun | Þróun |  |

## Prófanir

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Verkþáttur** | **Ábyrgur** | **Skiladagur** |
| Greining Prófáætlun | Prófun |  |
| Skipulagning prófana | Prófun |  |
| Virknisprófun | Prófun |  |
| Heildarprófanir | Prófun |  |

## Afhending

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

## Áætlun

Áætlanir í þessari útgáfu af skjalinu miðast við fyrsta fasa (Sprint 1) verkefnisins.

### Verkferlar

-

### Mílu Stein 1 (Sprint 1)

Áætlun með undirvörðum fyrir Mílu Stein 1.

MS1.1. Greiningu lokið. Notendasögur (kröfurgerðir), umfangsmat og   
 verkefnaáætlanir

MS1.2. Seinni hluta greingar lokið (Tasks). Þarfagreining/Hönnunarillögur,   
 verkefnaáætlanir

MS1.3. Fyrri hluta hönnunar lokið. Kerfishönnun með UML og sequence-diagrams

MS1.4. -

MS1.5. –

### Verkefnahlið (Sprint 1)

Áætlun fyrir verkefnahlið. Dagsetningar miðast við fund kennara og verkhópsins eftir endurgjöf á skilum fyrir hvern sprett.

Hlið 1: 13.02.2019

Hlið 2: 06.03.2019

Hlið 3: 27.03.2019

Hlið 4: 17.04.2019

Hlið 5: -

### Mannauður

Kristján Gíslason

Máni Sveinn Þorsteinsson

Ólafur Kári Melville

Viktor Helgi Gizurarson

### Kostnaður

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Feature | Feature2 | Feature3 | Feature4 | Feature5 | Feature6 | Feature7 | Feature8 | Feature9 |
| Undirbúningsvinna | 1 | 4 | Done | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Brainstorm sessions | 2 | 2 | Done | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Notendasögur fyrir sprint 1 | 3 | 4 | Done | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 |
| Verkáætlun | 4 | 5 | Done | 0 | 0 | 1 | 0 | 4 |
| UML diagram | 5 | 4 | Done | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 |
| Borð 1 | 6 | 0 | Backlog | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Við miðum við að hver og einn einstaklingur í hópnum sé með 10.000 kr á tímann en samkvæmt upplýsingum hér að ofan tók sprettur 1 samtals 19 klukkustundir svo heildar launakostnaður fyrir sprett 1 er 760.000 kr.

### Skipulag

-

### Áhættumat

-

### Gæði

*-*

### Verkefna lok

-

# Önnur málefni

-

# Viðauki

-