Plan van aanpak

TowerDefence

Versie 0.1

**Groep 1**

Maarten van den Hoek – 0837626

Felix van Leeuwen – 0839339

Tom Nieuwenhuys – 0840825

Andra Veraart – 0835868

Rotterdam, 25 november 2010

Inhoudsopgave

[Projectinhoud 3](#_Toc278884307)

[Achtergrond 3](#_Toc278884308)

[Probleemstelling 3](#_Toc278884309)

[Doelstelling 3](#_Toc278884310)

[Resultaat 3](#_Toc278884311)

[Afbakening 3](#_Toc278884312)

[Risico’s 4](#_Toc278884313)

[Het werk per fase 5](#_Toc278884314)

[De Initiatieffase 5](#_Toc278884315)

[Definitiefase 5](#_Toc278884316)

[Ontwerpfase 5](#_Toc278884317)

[Voorbereidingsfase 5](#_Toc278884318)

[Realisatiefase 6](#_Toc278884319)

[Nazorgfase 6](#_Toc278884320)

[De beheersplannen 7](#_Toc278884321)

[Tijdsplan 7](#_Toc278884322)

[Initiatieffase 7](#_Toc278884323)

[Definitiefase 7](#_Toc278884324)

[Ontwerpfase 7](#_Toc278884325)

[Voorbereidingsfase 8](#_Toc278884326)

[Realisatiefase 8](#_Toc278884327)

[Nazorgfase 8](#_Toc278884328)

[Totaal aantal uren 9](#_Toc278884329)

[Geldplan 9](#_Toc278884330)

[Kwaliteitsplan 9](#_Toc278884331)

[Informatieplan 10](#_Toc278884332)

[Organisatieplan 11](#_Toc278884333)

[Voortgangsbewaking 11](#_Toc278884334)

# Projectinhoud

In dit hoofdstuk wordt het *waarom*, *hoe*, *wat wel* en *wat niet* van dit project beschreven.

## Achtergrond

In het kader van INFPRJ02 zullen de leerlingen van INF1 in groepjes van 3 tot 5 leerlingen binnen 8 weken een game ontwikkelen.

## Probleemstelling

Mensen vervelen zich, en willen graag via internet, in hun eentje, en spelletje spelen. Wat voor spel kan er ontwikkeld worden om die verveling te verbannen?

## Doelstelling

Het streven is om een zogenaamd *mazing tower defence* spel te ontwikkelen.

## Resultaat

Aan het eind van dit project levert de projectgroep een *tower defence* spel op dat in een browser kan draaien. De afmetingen van het spel zullen maximaal 700 bij 700 pixels zijn. Bij het spel wordt een html pagina geleverd waarin het spel geplaatst wordt.

Het spel zal in Java ontwikkeld worden.

## Afbakening

De projectgroep is niet verantwoordelijk voor de server waarop het spel uiteindelijk speelbaar gaat zijn.

## Risico’s

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Risico** | **Gevolg** | **Oplossing** |
| Milestones niet halen. | Het niet halen van de opleveringsdatum | Extra tijd inplannen, in bespreking met de coach. |
| Ziekte | Taken blijven liggen. | Opvangen van taken door de teamleden, minder tijd inplannen voor andere onderdelen. |
| Onvoldoende kennis van Java, het opstellen van analyses, contracten en aan het project gerelateerde onderwerpen. | Veel tijd kan verloren gaan in het zoeken naar en verwerken van de juiste informatie. | Elkaar raadplegen, Video tutorials, Docenten raadplegen, Externe begeleider raadplegen. |
| Meer uren maken dan gepland voor een bepaald onderdeel. | Missen van de deadlines. | Opvangen door andere teamleden, minder tijd inplannen voor andere onderdelen |
| Onvoldoende communicatie tussen opdrachtgever en opdrachtnemer. | Misverstanden over het uiteindelijk op te leveren product vóór de opleveringsdatum. | Duidelijke omschrijving van het grafisch, functioneel en technisch ontwerp en de aanpassingen door tijdsdruk.  Externe begeleider raadplegen. |
| Vertraging van de door de cliënt op te leveren content. | Niet tijdig het product kunnen opleveren. | In bespreking met de opdrachtgever. |
| Programeer Fouten | Niet werkend spel | Door alle Groep`s leden programeer code te herhalen/lezen/controleren |
| Conflict tussen opdrachtgever en opdrachtnemer. | Het afnemen van motivatie bij de teamleden. | Externe begeleider raadplegen. |

# Het werk per fase

Gedurende dit project onderscheiden we drie hoofdfasen die ieder door een mijlpaal afgesloten worden. De meeste termen hebben hun oorsprong in de ontwikkeling van software die fysiek gedistribueerd wordt. Desondanks geven ze een duidelijk beeld van de verschillende stappen die doorlopen moeten worden om tot het gewenste eindresultaat te komen.

## De Initiatieffase

Toen duidelijk werd dat er een game ontwikkeld moest worden, heeft de projectgroep verschillende speltypen en -genres overwogen. Uiteindelijk is gezamenlijk gekozen voor een spel van het type *mazing tower defence*.

Verder is er, na enkele proeven met verschillende platformen, besloten te gaan ontwikkelen in Java.

## Definitiefase

Tijdens de kick-off voor dit project is duidelijk geworden dat er een spel ontwikkeld moet worden dat door één persoon gespeeld kan worden. Het spel moet kunnen functioneren als een onderdeel van een html-pagina.

Verder is uit de modulewijzer voor het vak INFPRJ02 duidelijk geworden dat het spel niet meer dan 700 bij 700 pixels groot mag zijn.

Het spel moet *meaningful play* bieden, in de vorm van vooruitgang in score, levels en/of verhaallijn. Ook worden creativiteit en het gebruik van technische oplossingen (zoals complexe wiskunde en/of kunstmatige intelligentie) meegenomen in de beoordeling.

## Ontwerpfase

De ideeën en richtlijnen die uit de eerste twee fasen naar voren zijn gekomen, zullen omgezet moeten worden in een spelontwerp. Hier in komen onder anderen de volgende zaken aan de orde: de verhaallijn, de spelregels, en ontwikkeling tijdens het spel, ontwerpschetsen en de technische architectuur van het spel.

## Voorbereidingsfase

Zodra er een spelontwerp ligt, kan er bepaald worden uit welke delen het werk zal bestaan dat tijdens de realisatiefase zal moeten worden uitgevoerd om het project tot een goed einde te brengen.

Tijdens deze fase zullen ook ontbrekende kennis of materialen aangevuld worden. Op die manier wordt er voor gezorgd dat alle benodigdheden binnen de projectgroep aanwezig zijn, vóór dat met de daadwerkelijke ontwikkeling begonnen wordt.

## Realisatiefase

Na de eerder genoemde voorbereidingen kan begonnen worden aan het ontwikkelen van het spel. Allereerst zal een prototype van het spel gemaakt worden: een versie die vooral gericht is op de technische basisprincipes waarop het spel gebaseerd is.

Vervolgens zal er naar een beta-versie toe gewerkt worden. Deze versie moet alle geplande functionaliteiten bezitten, maar er kunnen op dat moment nog fouten in het spel zitten.

Vanaf dat moment wordt er gewerkt om zoveel mogelijk fouten op te sporen, en in volgorde van noodzaak proberen op te lossen.

## Nazorgfase

Na het opleveren van het spel zal het getest worden door alle medestudenten. Tijdens deze periode zal er een trailer gemaakt worden om het spel aan te prijzen. Ook zal er een presentatie voorbereid worden, waarbij het spel aan de medestudenten en de projectdocent zal worden gedemonstreerd.

# De beheersplannen

Dit project kent verschillende facetten die ieder door een eigen beheersplan beschreven wordt.

## Tijdsplan

Het project kent een bepaald tijdsplan. Hieronder wordt per fase aangegeven welke tussenproducten de fasen op moeten leveren wanneer de fases afgerond dienen te zijn.

Begindatum project: 18 november 2010

Einddatum project (t/m realisatiefase): 28 januari 2010

### Initiatieffase

Begindatum: 18 november 2010

Einddatum: 26 november 2010

Producten binnen de initiatieffase met het benodigde aantal uren:

* samenwerkingscontract (3 uren);
* plan van aanpak (15 uur);
* (goedgekeurd) spelvoorstel (15 uren).

23 november wordt het spelvoorstel besproken met de docenten zodat er groen licht gegeven kan worden.

26 november dient het definitieve plan van aanpak ingeleverd te worden.

### Definitiefase

Begindatum: 18 november 2010

Einddatum: 23 november 2010

Het voornaamste van de definitiefase in dit project is het verzamelen van specifieke eisen voor dit project.

### Ontwerpfase

Begindatum: 23 november

Einddatum: 3 december

Producten binnen de ontwerpfase met het benodigde aantal uren:

* spelontwerp.
  + verhaallijn (5 uren);
  + spelregels (10 uren);
  + ontwikkeling tijdens het spel (15 uren);
  + ontwerpschetsen (10 uren);
  + technische architectuur van het spel (10 uren).

3 december dient het spelontwerp te worden opgeleverd.

### Voorbereidingsfase

Begindatum: 3 december 2010

Einddatum: 10 december 2010

Producten binnen de voorbereidingsfase met het benodigde aantal uren:

* document met daarin de ontleding van het spel in componenten met de specifieke eigenschappen van de componenten (40 uur).

10 december dient dit document klaar te zijn. Vanaf dan kan er begonnen worden met programmeren.

### Realisatiefase

*Deel a*

Begindatum: 10 december 2010

Einddatum: 7 januari 2011

Producten binnen de realisatiefase deel a met het benodigde aantal uren:

* beta versie van het spel (70 uren);
* demonstratie (10 uren).

7 januari dient de beta versie van het spel te worden opgeleverd door middel van een demonstratie.

*Deel b*

Begindatum: 7 januari 2011

Einddatum: 21 januari 2011

Producten binnen de realisatiefase deel b met het benodigde aantal uren:

* final versie van het spel (40 uren);
* trailer (15 uren);
* projectdossier (5 uren).

21 januari dienen alle producten te worden opgeleverd.

### Nazorgfase

Begindatum: 21 januari

Einddatum: 28 januari

Producten binnen de nazorgfase met het benodigde aantal uren:

* eindpresentatie (20 uren);
* trailer (20 uren).

28 januari wordt de eindpresentatie gehouden.

### Totaal aantal uren

Totaal aantal geplande uren: 323 uren.

Er zullen naar alle waarschijnlijkheid tot ongeveer 50 uur extra bijkomen voor vergaderingen en management.

Totaal aantal uren: 323 + ~50 = ~375 uren.

## Geldplan

Omdat er tijdens dit project geen klant betrokken is, zullen we geen kostenberaming per fase maken, maar een kostenberaming van het gehele project.

Uurtarief: €15  
Totaal aantal uur: ~375

Totale kosten: 375 uren \* € 15 = € 5625,-

## Kwaliteitsplan

Het project bevat vanuit zichzelf al een aantal eisen waaraan moet worden voldaan. Om aan deze eisen te voldoen, moeten we de eisen direct in ons spelontwerp verwerken. Voor de oplevering wordt nog een test gedaan, waaruit zal moeten blijken of aan de projecteisen is voldaan.

Voor het spel geldt dat moet worden voldaan aan het spelontwerp. Dit is makkelijk te controleren door het spelontwerp erbij te pakken.

We zullen echter een testperiode in moeten calculeren om te testen of aan alle eisen is voldaan. Deze periode zal na de oplevering van de bèta versie plaats vinden.

Tijdens het ontwikkelen van de game zullen er onverholpen fouten zitten in de code, waardoor het spel niet goed kan functioneren in bepaalde spelsituaties. Om dit te testen wordt er ook gebruik gemaakt van de testperiode na de oplevering van de bèta versie.

## Informatieplan

Er wordt gecodeerd in de programmeertaal Java. Er wordt gezorgd voor een duidelijke opmaak van de code. Daarnaast wordt geprobeerd om herhaling van code te voorkomen. Elk object dat wordt aangemaakt, krijgt zijn eigen klasse. In deze klassen heeft elk attribuut een get en een set methode, bovendien moet er bij elke methode een korte uitleg komen over de desbetreffende methode. Hiervoor wordt de JavaDoc notatie gebruikt.

Voor het opslaan van bestanden, wordt de extensie .docx gebruikt.

Er wordt gebruik gemaakt van SVN om data op een centrale server op te slaan, zo kunnen alle bestanden gemakkelijk worden gedeeld. Bovendien kan er gemakkelijk een vorige versie opgehaald worden, in geval dat het programma niet langer blijkt te werken. Er zijn echter wel een aantal regels voor het gebruik van SVN.

* Vóór het committen van een document of van code, wordt er eerst een update gedaan zodat er niks overschreven wordt;
* Code wordt pas gecommit als duidelijk is dat de nieuwe code werkt;
* Bij het committen wordt er een duidelijk omschrijving gegeven van wat er veranderd is. Op deze manier kan er gemakkelijk nagegaan worden wat er allemaal gebeurd is en kunnen fouten makkelijker gevonden worden.

## Organisatieplan

De projectgroep bestaat uit de volgende leden:

* Maarten van den Hoek
* Felix van Leeuwen
* Tom Nieuwenhuijs
* Andra Veraart – projectleider

Binnen de groep heeft iedereen zijn eigen taken en daardoor zijn eigen stukje code te schrijven. In de meeste gevallen zal dit in aparte gevallen kunnen, maar soms zal een bestaande klasse uitgebreid moeten worden.

Momenteel zijn de onderdelen verdeeld in:

* Het pathfinding algoritme, dit wordt geschreven door Felix.
* Het kunnen plaatsen en verkopen van nieuwe torens, dit wordt gedaan door Maarten en Tom.
* Het schieten van de torens, vooralsnog zonder collision detection, dit wordt gedaan door Andra.

Onderling contact verloopt via de geplande vergaderingen en contacturen. Daarbuiten zal normaal gesproken email gebruikt worden. Bij zaken die zo snel mogelijk geregeld moeten worden (minder dan 24 uur) heeft telefonisch contact of sms de voorkeur.

## Voortgangsbewaking

Bij dit project gaan we gebruik maken van voortgangsreportage`s om te controleren of de originele planning gehaald wordt. De planner gaat dit bij houden. Elke week wordt er bij de opdrachtgever een voortgangsrapportage ingeleverd en ook bij de vergaderingen wordt voortgang gecontroleerd. Dat betekent dus dat minimaal 3 keer in de week een controle plaatsvindt. De projectleider zal bij vertraging ingrijpen en eventueel bijsturen als het niet goed loopt.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Week | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Rapportage Opdrachtgever/ Rapportage  Vergadering 2 | 22 Sep ‘10 | 29 Sep ‘10 | 6 Okt ‘10 | 13 Okt ‘10 |
| Rapportage  Vergadering 1 | 20 Sep ‘10 | 27 Sep ‘10 | 3 Okt ‘10 | 10 Okt ‘10 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum/Rapportage | Rapportage Opdrachtgever | Rapportage  Vergadering |
| 20 Sep ‘10 |  | Brainstormen/PVA/ UI Schetsen |
| 22 Sep ‘10 | PVA/ UI Schetsen | PVA Corectie |
| 27 Sep ‘10 |  | PVA Corectie/ Html Codering |
| 29 Sep ‘10 | PVA Corectie/ Html Codering | Html Codering |
| 3 Okt ‘10 |  | Prototype Site/ Release Cantidat |
| 6 Okt ‘10 | Prototype Site |  |
| 10 Okt ‘10 |  | Gold Master |
| 13 Okt ‘10 | Gold Master | Presentatie |