VJEŽBE 1

1. **Definiranje projektnog tima:**

a. **Razvojni tim:**

* + **Project Manager (PM):** Treba imati znanje planiranja zadataka, upravljanja aktivnostima unutar različitih grupa zaposlenika, koordinaciju tijeka izvođenja posla, organizaciju sastanaka
  + **Programeri:** Potrebno je iskustvo u razvoju igara i poznavanje jezika Python

b. **Podrška:**

* + **Dokumentacija:** Osoba koja će biti odgovorna za dokumentiranje procesa razvoja i uputstava za krajnje korisnike
  + **Testeri:** Tim koji će se brinuti o testiranju igre i pronalaženju i rješavanju bugova
  + **Mrežni administrator:** Osoba koja će biti odgovorna za mrežnu infrastrukturu

c. **Management:**

* + **Product Marketing Manager:** Osoba zadužena za marketinšku strategiju i promociju igre
  + **Quality Assurance:** Tim koji će se baviti osiguravanjem kvalitete igre
  + **Customer Relations:** Tim koji će se baviti komunikacijom s korisnicima i rješavanjem njihovih problema

1. **Definiranje rola i odgovornosti:**
   * **Rola | Ime | Org. | Odgovornost**
   * *Project Manager (PM) | Ana | Razvojni tim | Koordinacija tima, planiranje projekta*
   * *Programer | Marko | Razvojni tim | Razvoj igre prema specifikacijama*
   * *Dokumentarist | Petra | Podrška | Dokumentiranje procesa razvoja*
   * *Tester | Ivana | Podrška | Testiranje igre i otkrivanje bugova*
   * *Mrežni administrator | Ivan | Podrška | Održavanje mrežne infrastrukture*
   * *Product Marketing Manager | Matej | Management | Razvoj marketinške strategije*
   * *Quality Assurance | Marta | Management | Osiguravanje kvalitete igre*
   * *Customer Relations | Luka | Management | Komunikacija s korisnicima i rješavanje problema*
2. **Definiranje softverskog projekta:**
   * **Opis softverskog projekta:**
     + **Vrsta softverskog proizvoda:** Igra Memory.
     + **Vizija i doseg softverskog proizvoda:** Kreirati desktop igru Memory
     + **Alati i tehnologije:** Python za programiranje, Adobe Illustrator za dizajn
     + **Ciljevi:** Razviti igru Memory koja će privući korisnike i pružiti im zadovoljavajuće iskustvo
     + **Arhitektura softverskog proizvoda:** Koristit ćemo MVC (Model-View-Controller) arhitekturu za organizaciju koda
   * **Popis aktivnosti i njihovo trajanje:**
     + *Planiranje projekta - 1 tjedan.*
     + *Izrada dizajna - 2 tjedna.*
     + *Razvoj igre - 6 tjedana.*
     + *Testiranje i ispravci - 2 tjedna.*
     + *Marketinška strategija - Paralelno s razvojem igre.*
   * **Vremenski dijagram aktivnosti:** (zasebni dokument)
   * **Dijagram alokacije ljudskih resursa:** (zasebni dokument)
3. **Model softverskog procesa:**
   * Koristit ćemo model inkrementalnog razvoja jer omogućava naknadne prilagodbe, a ujedno i dobro praćenje razvoja igrice