

Projektni načrt

INFORMACIJE

- Vodja projekta** = Matej Biberovič
- Člani skupine** = Denis Korinšek (63110055)
Primož Kerin (63110015)
Matej Biberovič (63110100)
- Opis**
 - Opis problema** = Osnovna šola je zaprosila za izdelavo Android aplikacije, ki bi učence vseh razredov skozi didaktično igro naučila oz. pomagala naučiti osnove likov pri matematiki.
 - Opis rešitve** = Izdelava didaktične aplikacije za platformo Android.

CILJI

- Olajšanje in popestritev učenja likov v nižjih razredih ter večotnikov v višjih razredih
 - Nižji razredi (liki) = Zlaganje
Prepoznavanje
Diagonale
Število stranic
 - Višji razredi (večotniki) = Koti
Obseg
Ploščina
- Dokončana aplikacija do konca leta 2013

ZAHTEVE

- Budžet** = ∞ €
- Ljudje** = razvijalec s poznavanjem platforme Android (x3)
računalnik z razvojnim okoljem za Android (x3)
- Sredstva** = mobilni telefon z Android OS (x2)
tablični računalnik z Android OS (x1)

TVEGANJA

- Odpoved strojne opreme** (računalniki, Android naprave)
 - Velik vpliv. Lahko ogrozi projekt
 - Zelo majhna verjetnost
 - Predhodno odkrivanje praktično ni možno
 - Ublažitev posledic z nakupom rezervne strojne opreme
 - Predlagana rešitev je nakup rezervne strojne opreme
- Bolezen**
 - Zboli eden ali več članov
 - Majhen vpliv, če zboli le eden od članov. Velik vpliv, če zbolijo vsi
 - Srednje velika verjetnost
 - Težko predhodno odkrivanje
 - Ublažitev posledic s čim zgodnejšim začetkom projekta
 - Predlagana rešitev je pitje veliko čaja

ČASOVNI NAČRT

- 1. FAZA**
 - Risanje likov in ikon (10 dni)
 - Načrtovanje zgodbe (4 dni)
- 2. FAZA**
 - Programiranje aplikacije (30 dni)
 - Implementacija sistema nagrajevanja za pravilni odgovor (7 dni)
- 3. FAZA**
 - Testiranje aplikacije (5 dni)
 - Izboljšave (3 dni)