



Stöðuskýrsla

Hönnun og þróun á grafískum leik
Haraldur Pottur og félagar í háska

HBV402G

Þróun Hugbúnaðar

Vor 2018

Nemendur: Kara Magnúsdóttir, Rakel Guðrún Óladóttir & Rebekka Ormslev

Leiðbeinandi: Ingólfur Hjörleifsson

Útgáfusaga

Nafn	Dags	Ástæða breytinga	Útgáfa
Útgáfa 1.1	9. febrúar 2018	Fyrsta útgáfa. Stöðufundur 1	1.1
Útgáfa 1.2	2.mars 201	Önnur útgáfa. Stöðufundur	1.2
Útgáfa 1.3	23. Mars 2018	Þriðja útgáfa. Stöðufundur 3	1.3

Inngangur

Staða verkefnisins í dag er sú að flest öll grunn forritun tölvuleiksins er fullkláruð. Fyrsta borðið er fullklárað og kynntu hópmeðlimir sér grunnhugmyndir Pygame fyrir það borð. Í samráði við viðskiptavini var borð 2 einfaldað til muna og er forritunin nú fullkláruð. Í borði 3 var notast við SQL gagnagrunn þar sem það hentaði vel því borðið er spurningaleikur sem inniheldur mikinn texta og þar af leiðandi aukið skipulag að mynda gagnagrunninn. Ekki náði að tengja borð 3 við restina af leiknum, vegna óútskýranlegra tækniörðuleika, en það verður fyrsta verk í spretti 4. Borð 4 var einnig uppfært til að mæta þörfum viðskiptavinar og er grunn forritunin fullkláruð þar. Þegar að kom að prófunum voru þau föll prófuð sem ekki innihéldu „inputs” með unittest_hp.ut.py. Hin föll voru prófuð með handvirkniþrófun, bæði af hópmeðlimum ásamt utanaðkomandi aðilum. Helstu virknisprófanir voru að spila leikinn bak og fyrir og finna viðeigandi villur.

Verkátætlunin var uppfærð ásamt „burn down rate” þar sem kemur fram að tímaátætluninni var ekki fylgt að fullu. Þrátt fyrir það áætlum við að leikurinn verði tilbúinn yfir skilafrest. Notendasögur hafa verið uppfærðar í samræmi við uppfærslur á leiknum ásamt gerð klasarita.

Kostnaðaráætlunin var uppfærð fyrir þriðju útgáfu verkátætlunar þar sem breytingar voru gerðar og nýjar hugmyndir komu fram varðandi tíma hópmeðlima og tilfallandi kostnaðar.

Frumgreining. Tímabilið 10. febrúar - 23. mars 2018

Áætlun fyrir tímabilið er listuð hérna með verkþáttum sem er lokið:

1. Notendasögur fyrir sprett 3
2. Kostnaðaráætlun endurbætt
3. Spretti 3 bætt við verkefnaáætlun
4. Klasarit útbúin fyrir borð 2, 3 & 4
5. Grunn forritun fyrir borð 2,3 & 4
6. Áhættugreining
7. Prófanir á forritum
8. Grafík og hljóðvinnsla fyrir upphaf leiks

Staða helstu verkþátta

- Notendasögum lokið: 85%
- Drög að kerfisskýrslu hefur ekki byrjað.
- Verkátætlun: 90%

Útgáfa í heild

Við lokafund 23.mars 2018 var farið yfir sprett 3, tekið saman hvað fór vel og síðasti spretturinn skipulagður. Öll verkefni sem áætluð voru fyrir sprett 3 voru kláruð, öll grunn borðin í tölvuleiknum voru forrituð, verkefnaáætlun endurbætt og farið var yfir kostnaðaráætlun ásamt „burn-down rate”. Í síðasta spretti mun vera lögð lokahönd á forritun borða, ásamt því að bæta við grafík og hljóðvinnslu. Eins og staðan er í dag er verkefnið á áætlun.

Flagg vegna áhættumats er **Grænt**

Grænt: Á áætlun. Lítil áhætta

Blátt: Fram úr áætlun. Áhætta sýnileg

Rautt: Ófyrirsjáanleg verklok. Mikil áhætta