



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2021-2022

Team Plan-v0.1

Hubris

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.	Μέλη Ομάδας.....	3
2.	Pert Chart.....	4
3.	Gantt Chart.....	10
4.	Ρόλοι.....	12
5.	Μέθοδοι Εργασίας.....	12
6.	Εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουμε.....	13

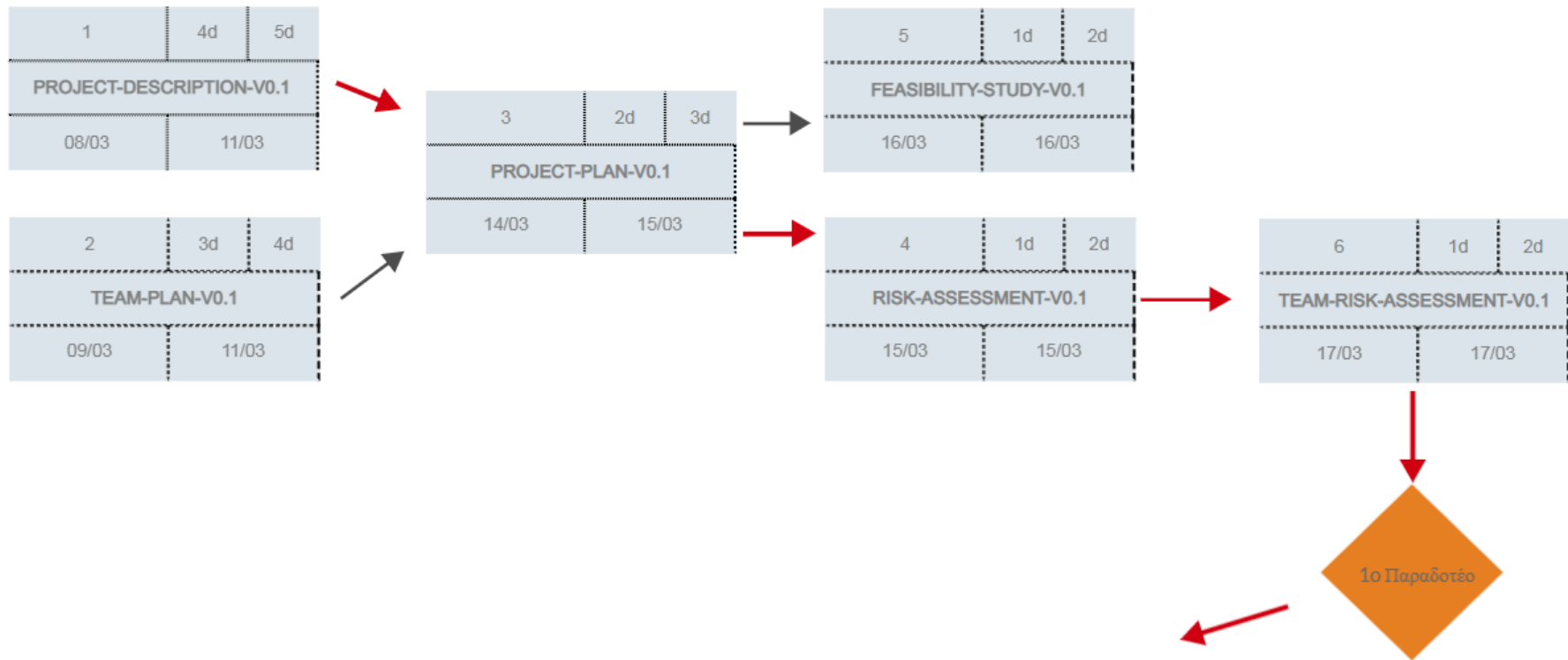
A/A	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ	ΕΤΟΣ ΦΟΙΤΗΣΗΣ
1	Βλάχος Σπύρος	1067377	4ο Έτος
2	Μαρκοδήμος Παναγιώτης	1067523	4ο Έτος
3	Φραγκούλης Χρήστος	1070776	4ο Έτος
4	Φωτεινός Εμμανουήλ	1067428	4ο Έτος
5	Χρυσανθοπούλου Αριστέα	1067483	4ο Έτος

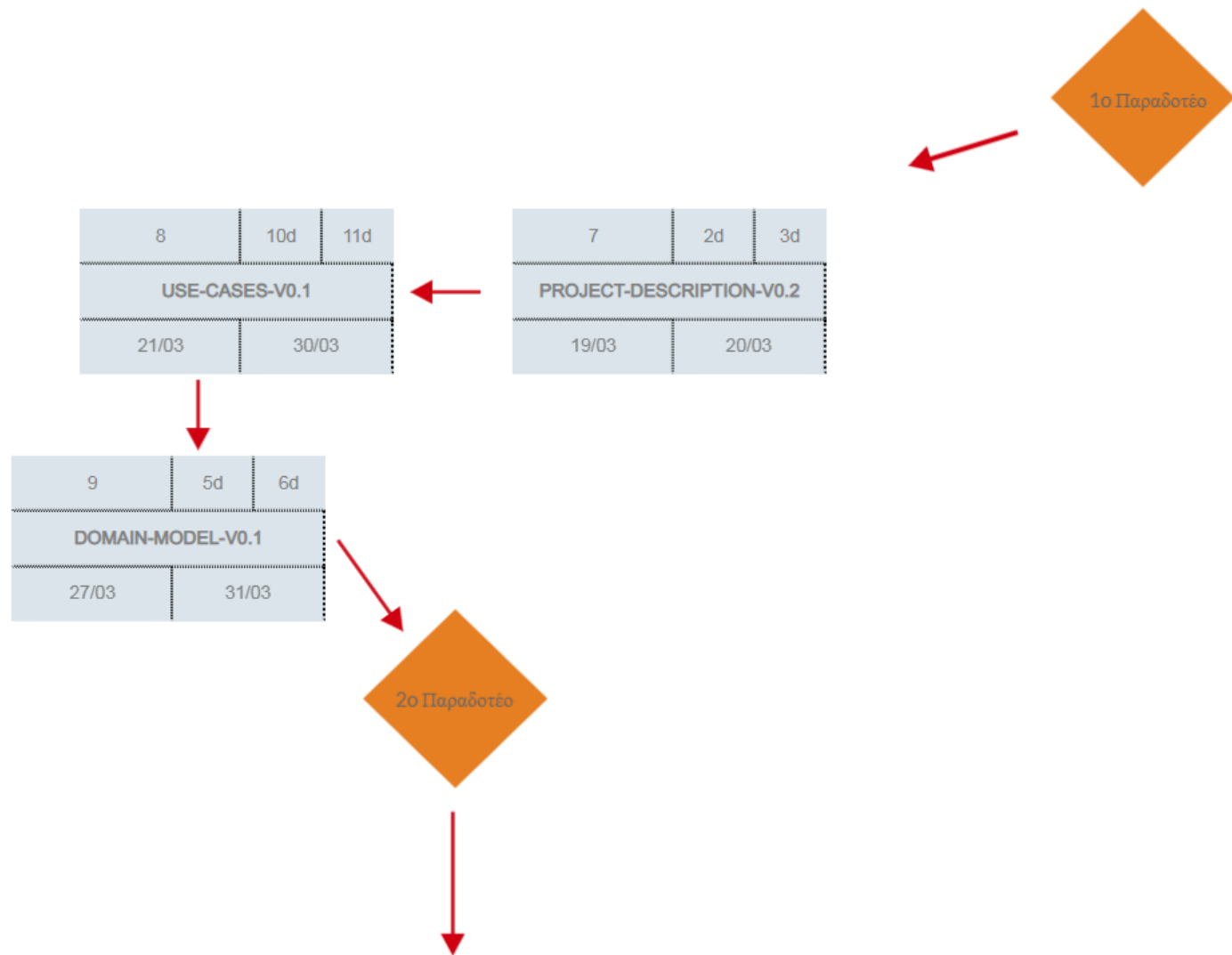
Editor:Χρυσανθοπούλου Αριστέα

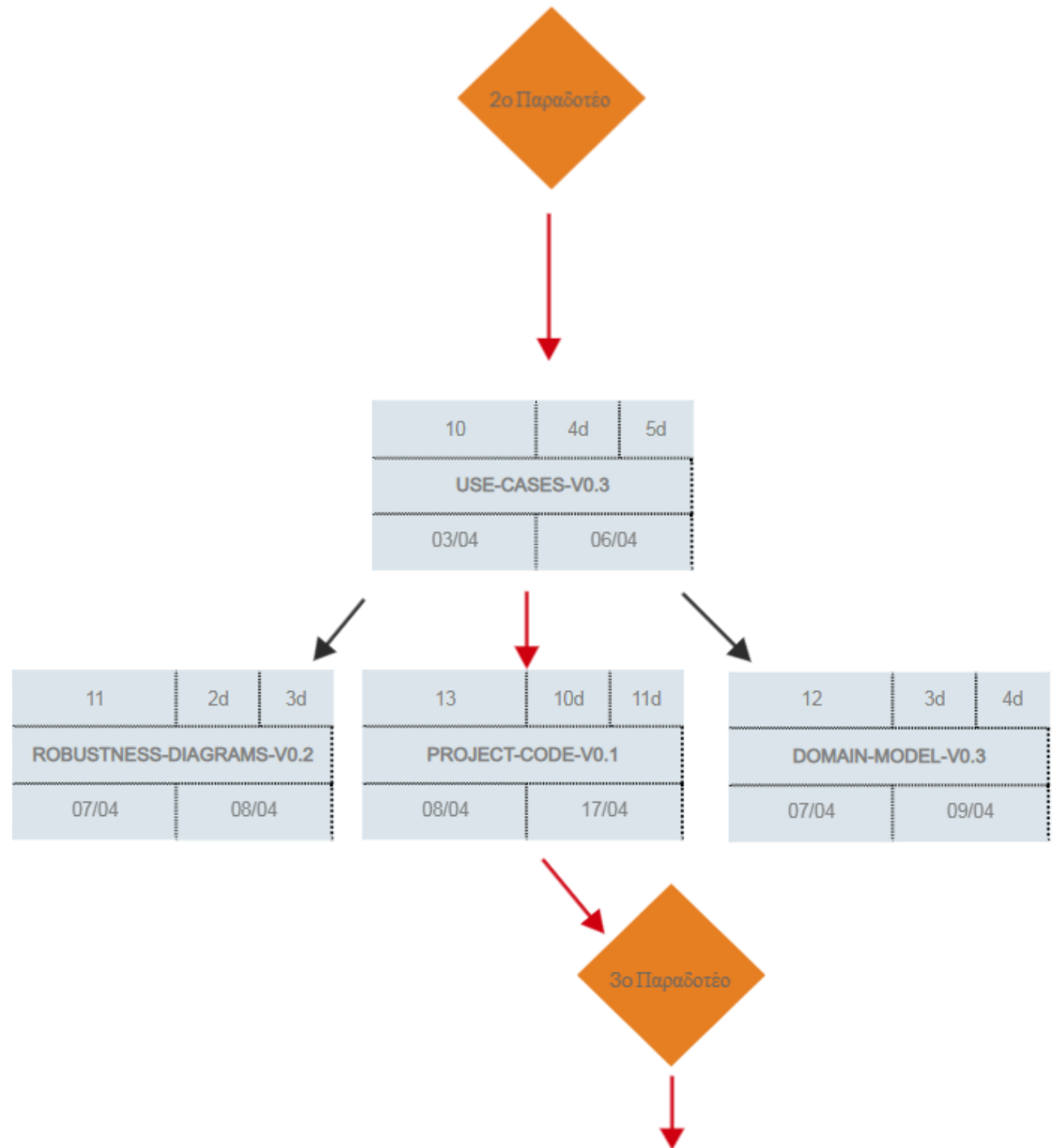
Reviewer:Μαρκοδήμος Παναγιώτης,Βλάχος Σπύρος, Φωτεινός Εμμανουήλ,Φραγκούλης Χρήστος

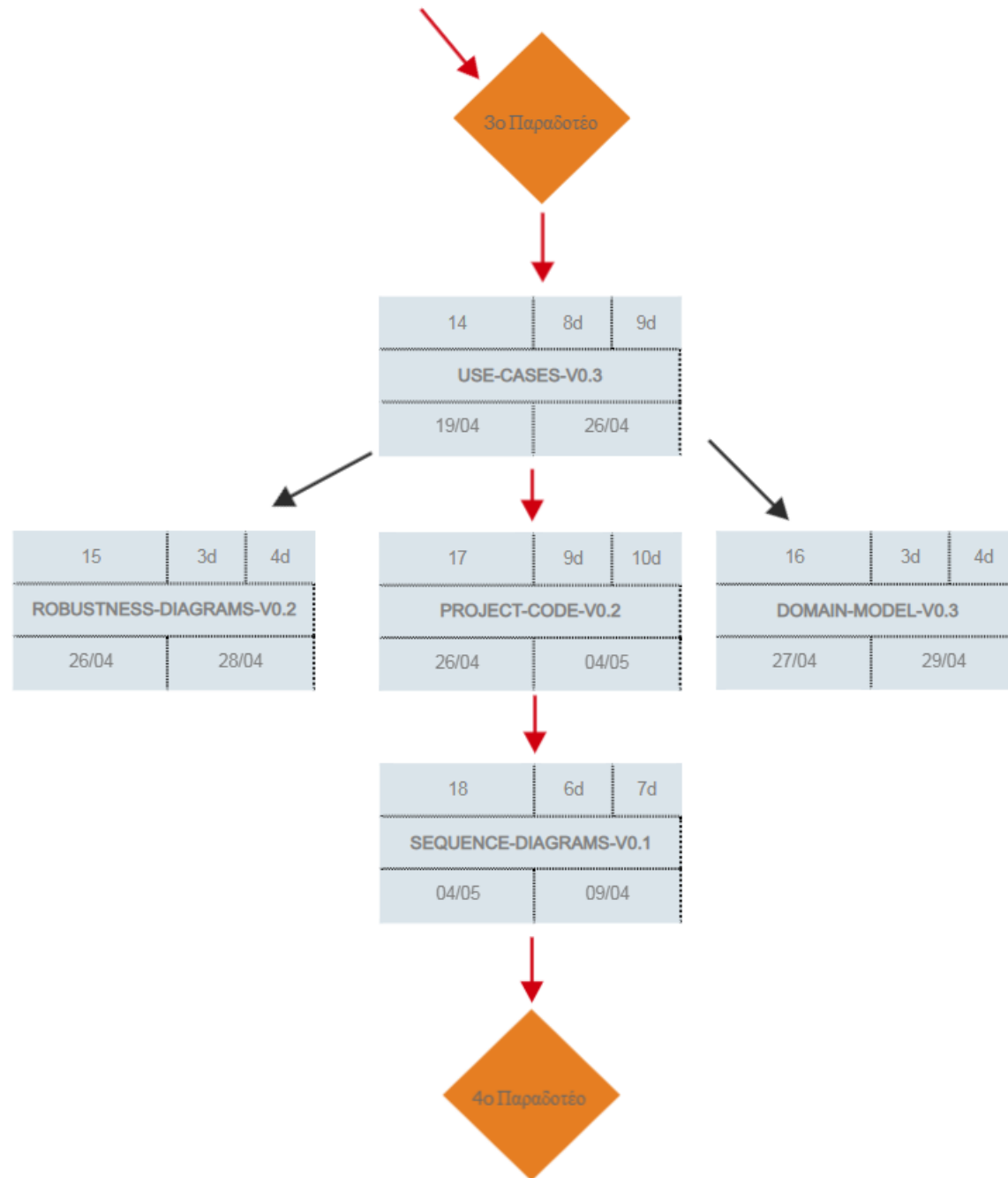
Εργαλεία: Google Docs

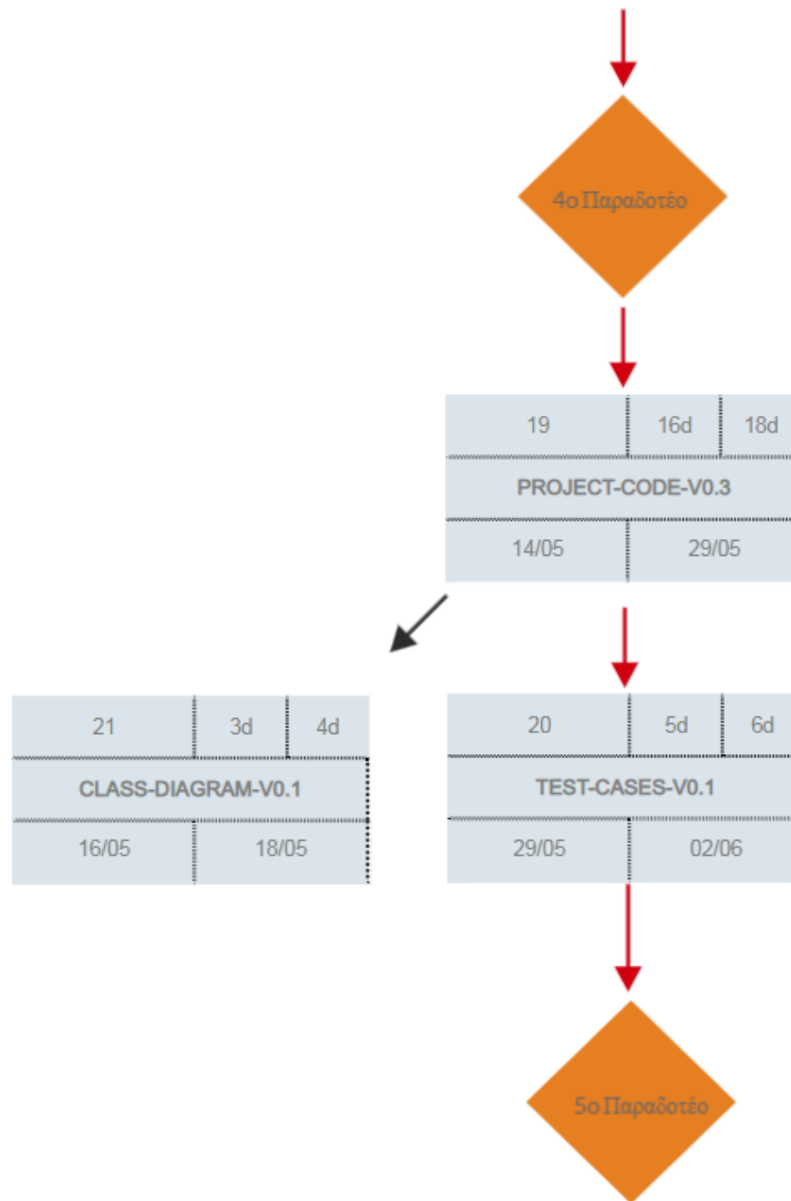
Χρονοπρογραμματισμός: Pert Chart

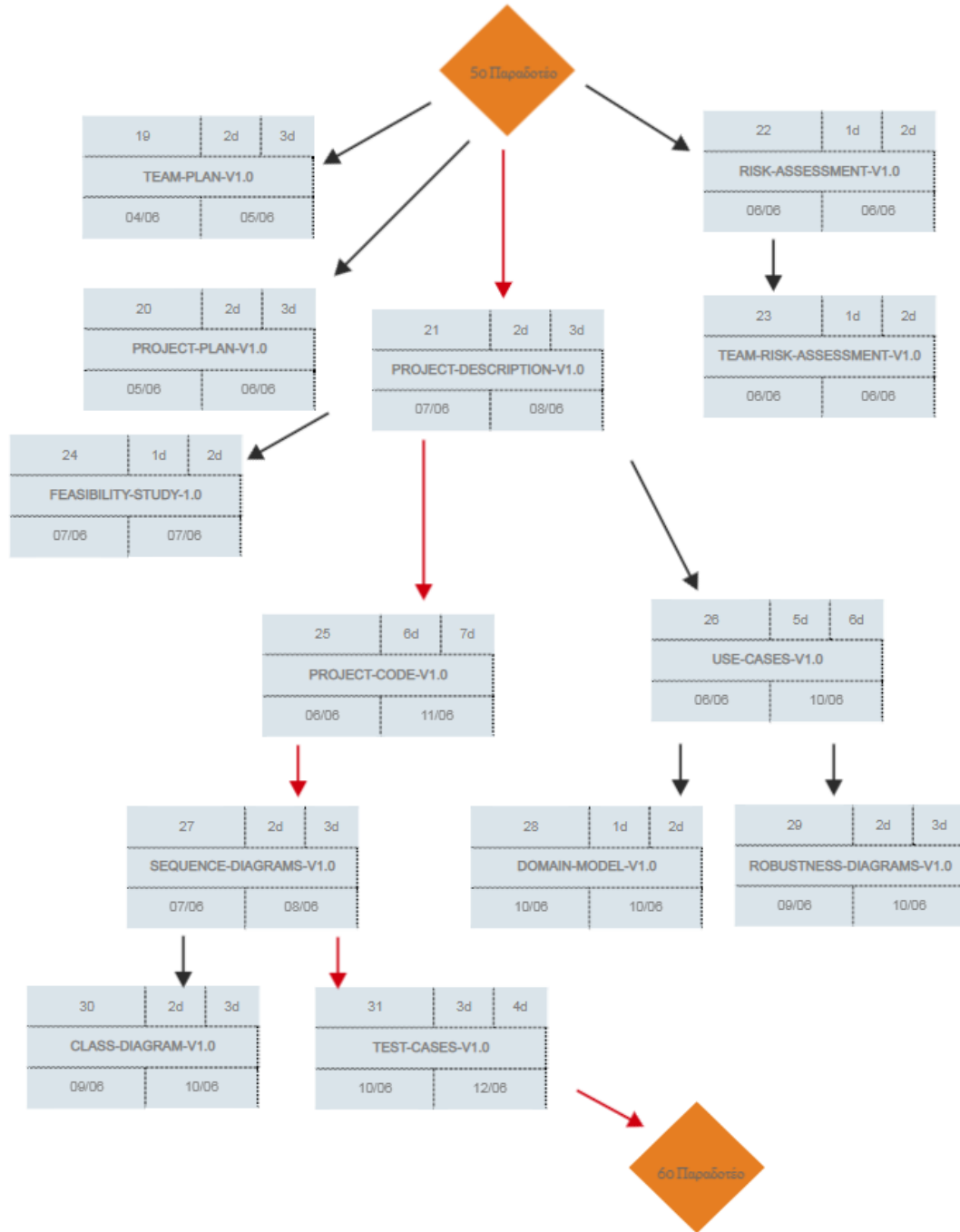




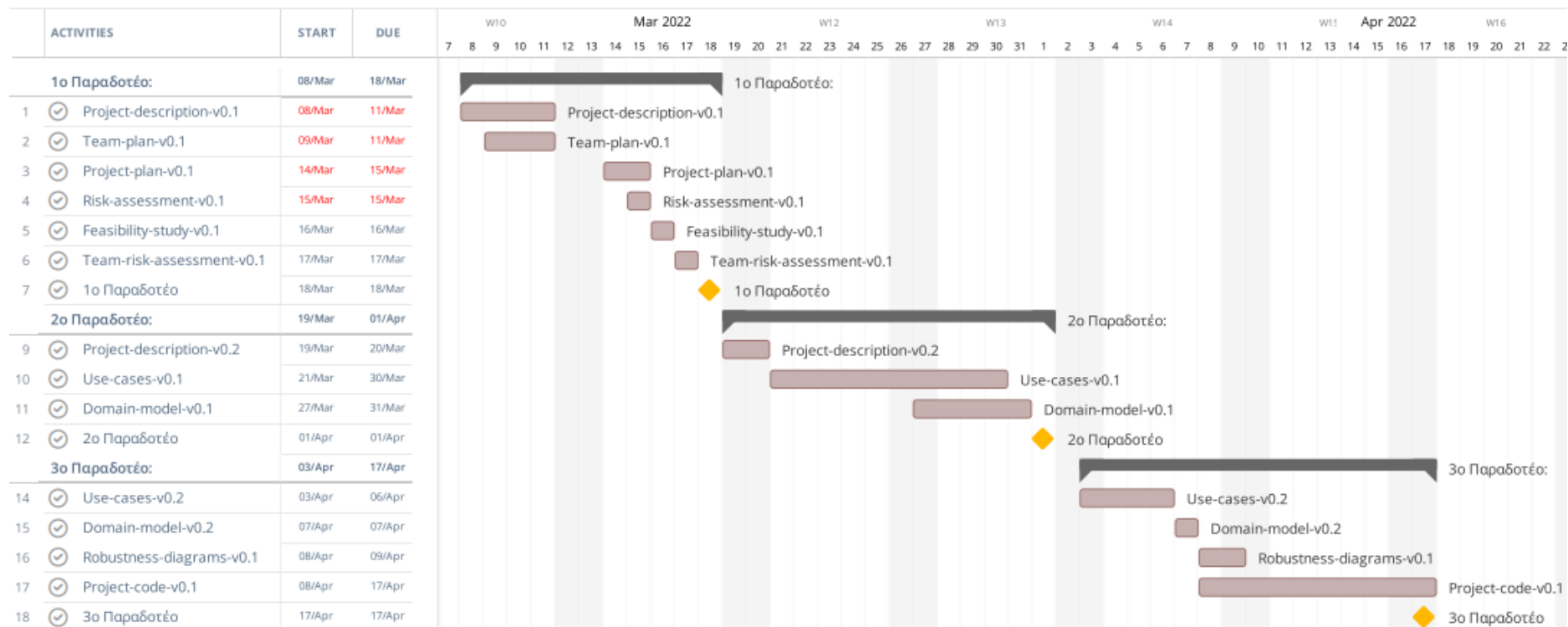


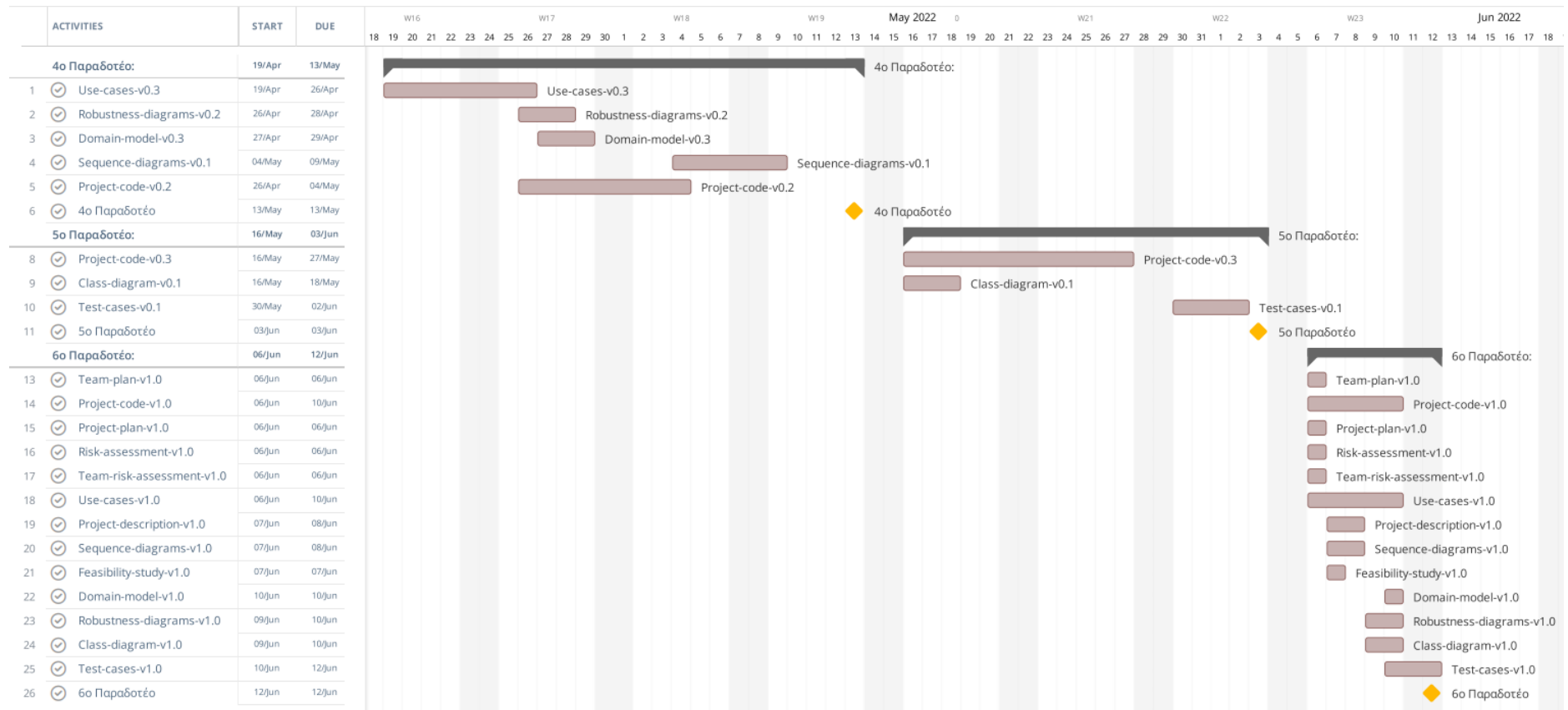






Χρονοπρογραμματισμός: Gantt Chart





Ρόλοι:

Project manager : Βλάχος Σπύρος

Quality manager : Φωτεινός Εμμανουήλ

Μέθοδο Εργασίας: που θα χρησιμοποιηθεί στο πρότζεκτ θα βασίζεται στην Kanban. Για κάθε φάση του πρότζεκτ θα υπάρχουν στήλες με βάση τα παραδοτέα που θα πρέπει να υλοποιηθούν. Πιο αναλυτικά οι στήλες θα είναι:

<u>Για εκτέλεση</u>	<u>Σε εξέλιξη</u>	<u>Για έλεγχο</u>	<u>Έτοιμα</u>

Κάθε μέλος/μέλη της ομάδας αναλαμβάνει κάποιο παραδοτέο/α. Όταν κάποιο υλοποιηθεί θα μπαίνει στην στήλη για έλεγχο όπου και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας θα ελέγχουν και θα προβαίνουν σε διορθώσεις αν αυτό είναι αναγκαίο. Μετά το πέρας του ελέγχου θα μπαίνουν στην στήλη έτοιμα όπου θα δρομολογούνται για παράδοση.

Εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουμε:

Google Docs για τη συγγραφή των τεχνικών κειμένων,

Instagantt, draw.io και Visme για τα διαγράμματα,

Adobe Photoshop και Gimp για την δημιουργία asset,

FL Studio για την δημιουργία μουσικής,

Unity ως game engine,

Microsoft Visual Studio ως IDE,

Discord και Github ως μέθοδοι επικοινωνίας και διαμοιρασμού κώδικα.