



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2021-2022

Project-Plan-v0.2

Hubris

| 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 1ου version: Φωτεινός Εμμανουήλ

Editor 2ου version: Φωτεινός Εμμανουήλ

Peer Reviewer: Βλάχος Σπύρος,Μαρκοδήμος
Παναγιώτης,Φραγκούλης Χρήστος,Χρυσανθοπούλου Αριστέα

Εργαλεία: [Instagantt](#), [Draw.io](#), Google Docs

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|------------------------------------|-----|
| 1. Τυπικά υποέργα..... | |
| 2. Gantt chart..... | 3 |
| 3. Pert chart..... | 4 |
| 4. Gantt chart ανάθεσης έργου..... | 5-7 |
| 5. Χρόνοι έργου..... | 7 |
| 6. Εκτίμηση κόστους..... | 7 |

Αλλαγές:

Αλλαγές υπάρχουν σε όλα τα κείμενα κείμενα, όχι όμως στα διαγράμματα και έχουν σημειωθεί με γαλάζιο χρώμα. Προστέθηκε μία ενότητα με την παρουσίαση των τυπικών υποέργων.

Παραδοχές:

Κάνουμε την παραδοχή ότι όλοι οι μήνες έχουν 30 μέρες και υπολογίζουμε τις αργίες και τα σαββατοκύριακα ως εργάσιμες ημέρες. Το προσωπικό δουλεύει καθημερινά 8ωρο. Επίσης, στην ανάθεση έργου, όπου υπάρχει επικάλυψη δύο ή περισσότερων tasks, υποθέτουμε ίσο διαμοιρασμό της προσπάθειας.

Τυπικά υποέργα και milestones:

TY1: Game Concept

TY2: Concept Art

TY3: Game Story

TY4: Player Mechanics

TY5: Music

TY6: Sprites

TY7: Tilesets

TY8: Enemy AI

TY9: Inventory and Item Systems

TY10: Combat Systems

TY11: User Interface

TY12: Sound Effects

TY13: Animations

TY14: Level Design

TY15: Cutscenes

TY16: Code Optimization

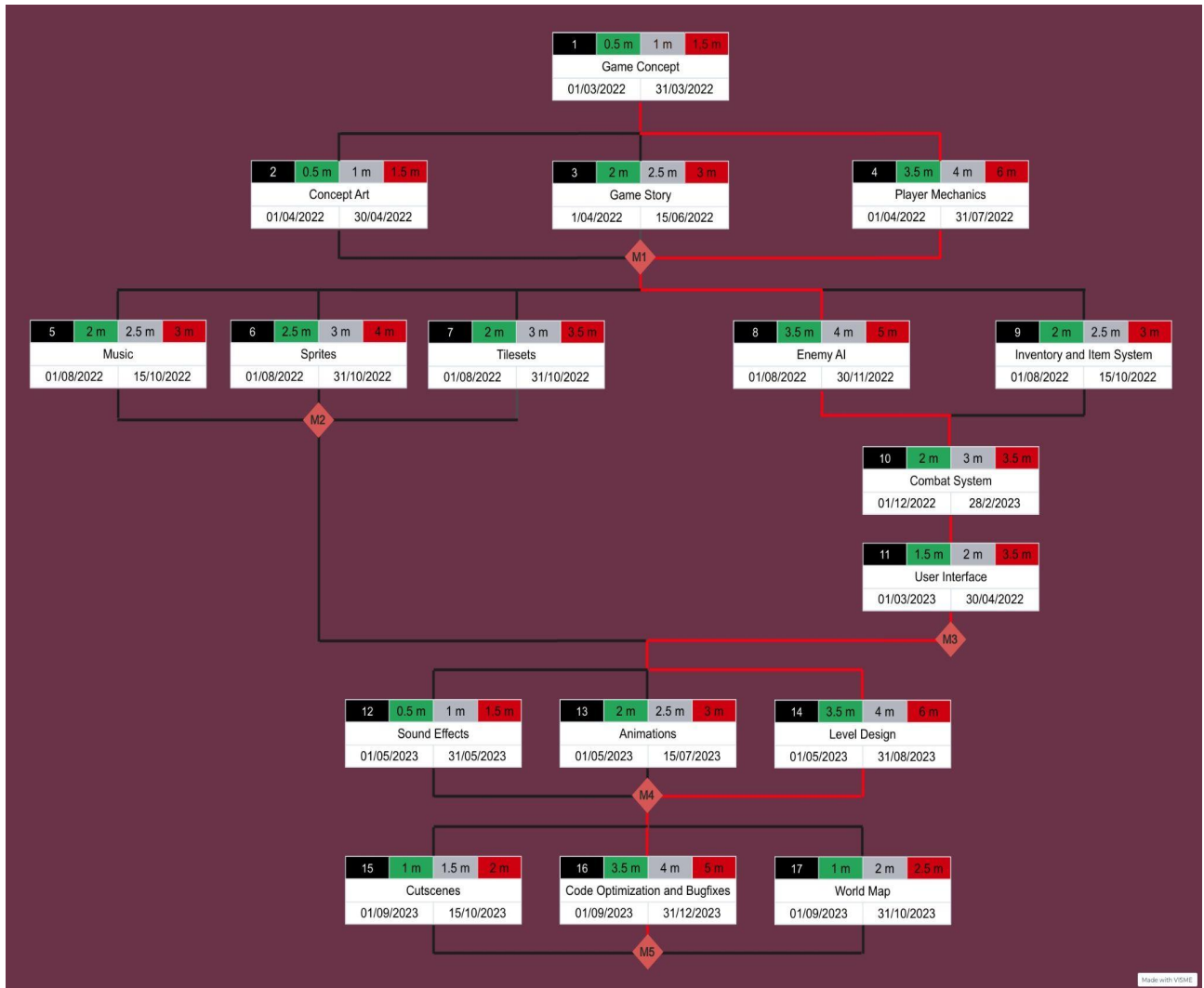
TY17: World Map

M1: Game Foundation

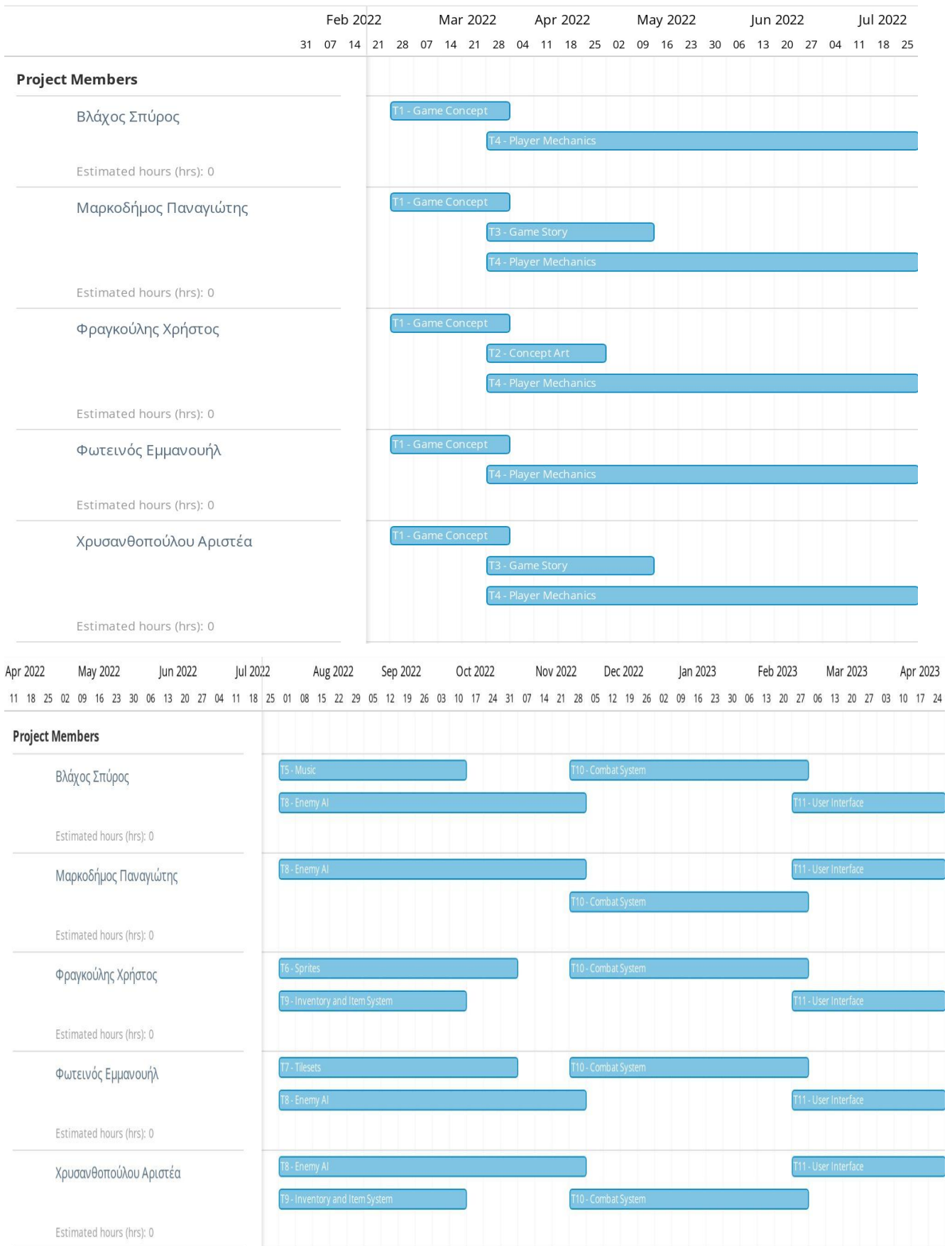
M5: Project Completion

| ACTIVITIES | | START | DUE | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------|--|--------|--------|--------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|--|--|
| | | | | 21 | 28 | 07 | 14 | 21 | 28 | 04 | 11 | 18 | 25 | 02 | 09 | 16 | 23 | 30 | 06 | 13 | 20 | 27 | 04 | 11 | 18 | 25 | 01 | 08 | 15 | 22 | 29 | | | | |
| 0 | ✔ T1 - Game Concept | 01/Mar | 31/Mar | T1 - Game Concept | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ✔ T2 - Concept Art | 01/Apr | 30/Apr | T2 - Concept Art | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ✔ T3 - Game Story | 01/Apr | 15/May | T3 - Game Story | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ✔ T4 - Player Mechanics | 01/Apr | 31/Jul | T4 - Player Mechanics | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ✔ M1 - Game Foundation | 31/Jul | 31/Jul | M1 - Game Foundation | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACTIVITIES | | START | DUE | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 25 | 01 | 08 | 15 | 22 | 29 | 05 | 12 | 19 | 26 | 03 | 10 | 17 | 24 | 31 | 07 | 14 | 21 | 28 | | | | | | | | | | | | | |
| 0 | ✔ T5 - Music | 01/Aug | 15/Oct | T5 - Music | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ✔ T6 - Sprites | 01/Aug | 31/Oct | T6 - Sprites | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ✔ T7 - Tilesets | 01/Aug | 31/Oct | T7 - Tilesets | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ✔ M2 - Main Assets | 31/Oct | 31/Oct | M2 - Main Assets | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACTIVITIES | | START | DUE | 2022 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 25 | 01 | 08 | 15 | 22 | 29 | 05 | 12 | 19 | 26 | 02 | 09 | 16 | 23 | 30 | 06 | 13 | 20 | 27 | 03 | 10 | 17 | 24 | 31 | 07 | 14 | 21 | 28 | | | | |
| 0 | ✔ T8 - Enemy AI | 01/Aug | 30/Nov | T8 - Enemy AI | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ✔ T9 - Inventory and Item System | 01/Aug | 15/Oct | T9 - Inventory and Item System | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ✔ T10 - Combat System | 01/Dec | 28/Feb | T10 - Combat System | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ✔ T11 - User Interface | 01/Mar | 30/Apr | T11 - User Interface | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ✔ M3 - Alpha Build | 30/Apr | 30/Apr | M3 - Alpha Build | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACTIVITIES | | START | DUE | 2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 24 | 01 | 08 | 15 | 22 | 29 | 05 | 12 | 19 | 26 | 02 | 09 | 16 | 23 | 30 | 06 | 13 | 20 | 27 | 03 | 10 | 17 | 24 | 31 | 07 | 14 | 21 | 28 | | | | |
| 0 | ✔ T12 - Sound Effects | 01/May | 31/May | T12 - Sound Effects | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ✔ T13 - Animations | 01/May | 15/Jul | T13 - Animations | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ✔ T14 - Level Design | 01/May | 31/Aug | T14 - Level Design | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ✔ M4 - Beta Build | 31/Aug | 31/Aug | M4 - Beta Build | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ACTIVITIES | | START | DUE | 2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 21 | 28 | 04 | 11 | 18 | 25 | 02 | 09 | 16 | 23 | 30 | 06 | 13 | 20 | 27 | 03 | 10 | 17 | 24 | 31 | 07 | 14 | 21 | 28 | 04 | 11 | 18 | 25 | | | | |
| 0 | ✔ T15 - Cutscenes | 01/Sep | 15/Oct | T15 - Cutscenes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | ✔ T16 - Code Optimization and Bugfixes | 01/Sep | 31/Dec | T16 - Code Optimization and Bugfixes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ✔ T17 - World Map | 01/Sep | 31/Oct | T17 - World Map | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ✔ M5 - Project Completion | 31/Dec | 31/Dec | M5 - Project Completion | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Pert chart έργου:

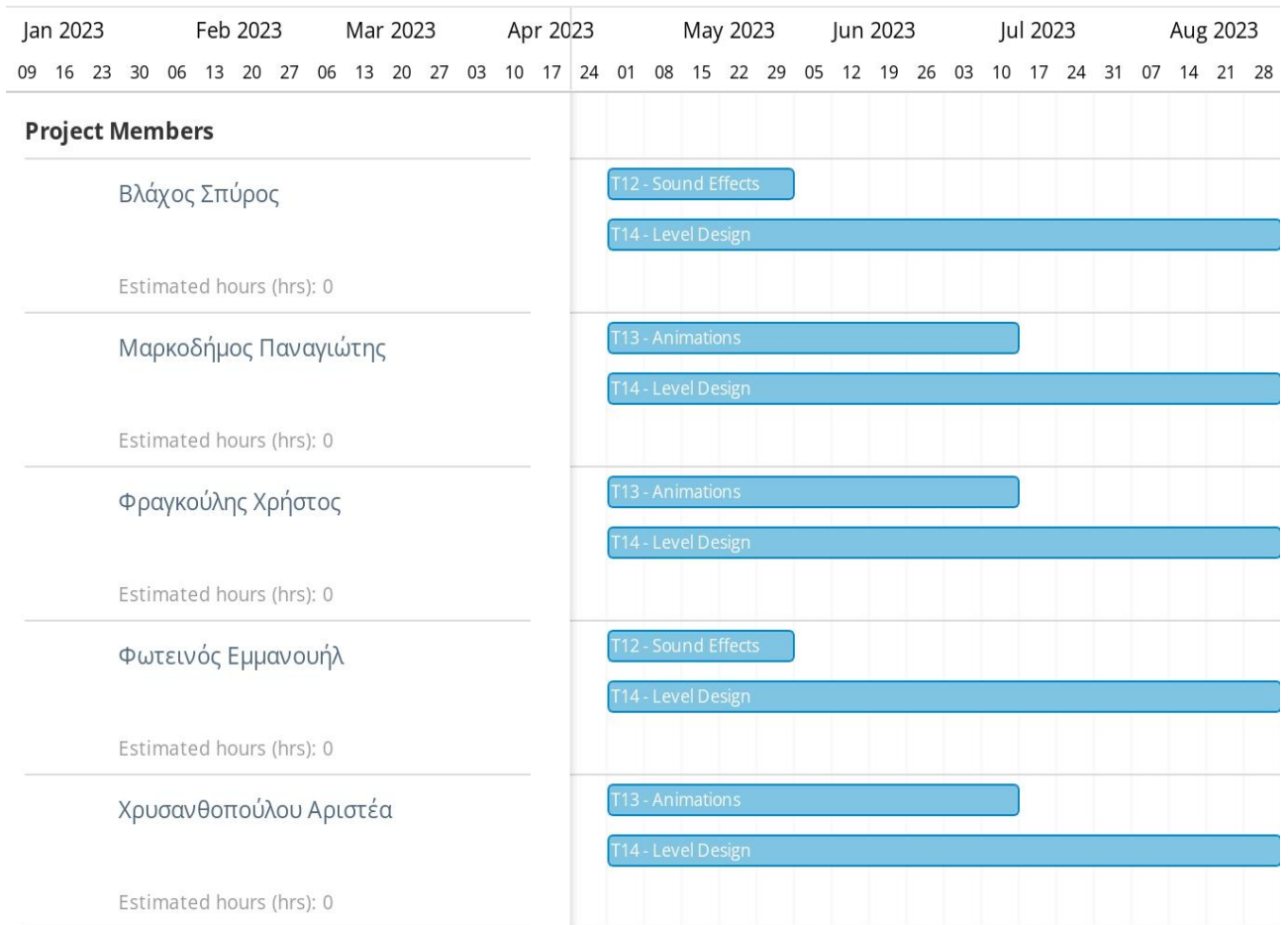


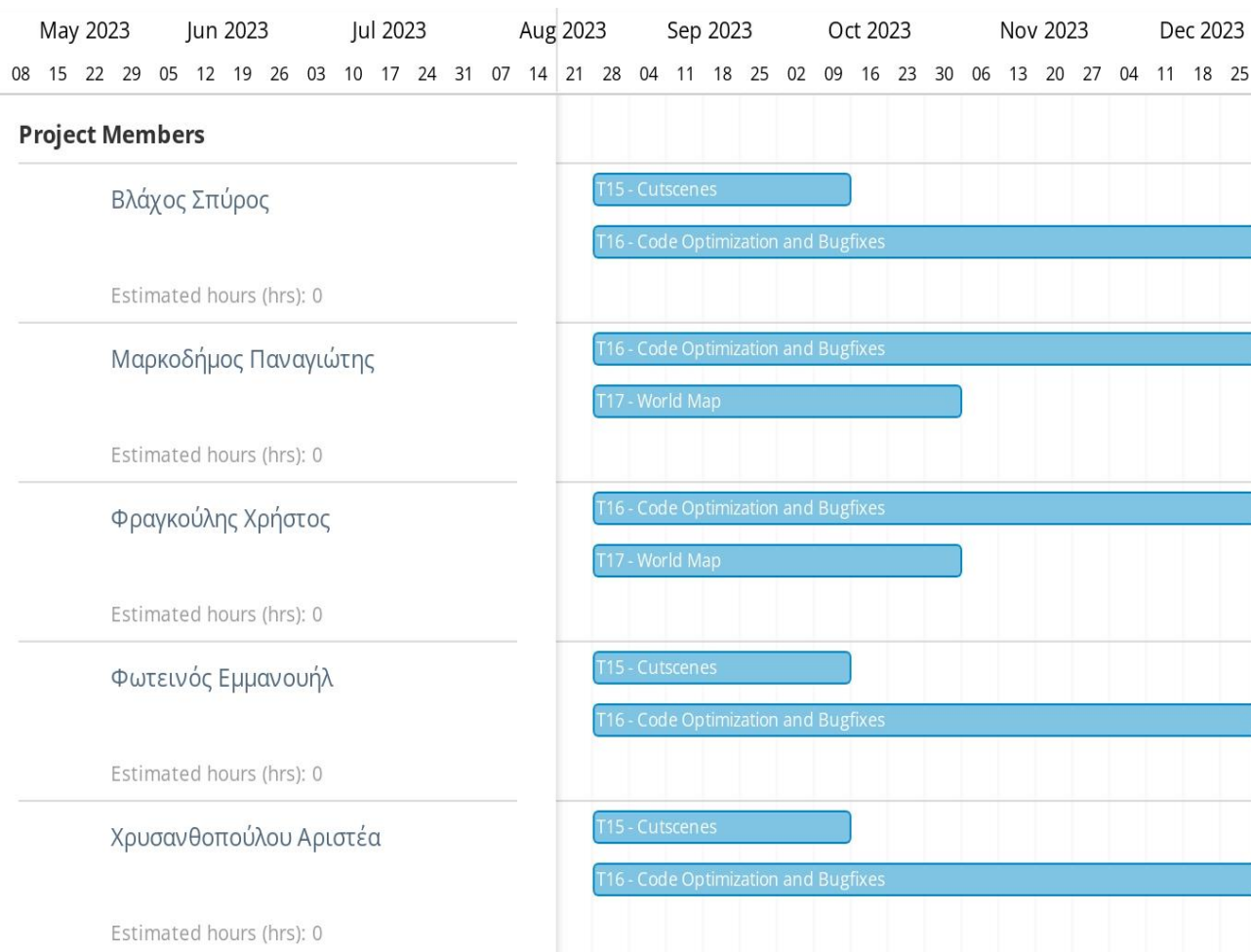
Gantt chart ανάθεσης έργου:



gant

Read-only view, generated on 18 Mar 2022





Ανάθεση Έργου:

Κάθε μέλος αναλαμβάνει πάντα το τυπικό υποέργο του κρίσιμου μονοπατιού, ώστε να εξασφαλιστεί όσο το δυνατόν μικρότερη πιθανότητα να καθυστερήσει και παράλληλα, ένα άλλο υποέργο για να υλοποιήσει, αν υπάρχει, ανάλογα με τις γνώσεις και τις ικανότητες του.

Χρόνοι Έργου:

Κρίσιμο Μονοπάτι: TY-1, TY-4, TY-8, TY-10, TY-11, TY-14, TY-16

Αναμενόμενη διάρκεια υλοποίησης έργου: 20 μήνες

Αισιόδοξη διάρκεια υλοποίησης έργου: 18 μήνες

Απαισιόδοξη διάρκεια υλοποίησης έργου: 28,5 μήνες

πηγές που βοήθησαν στην εκτίμηση χρόνου:

1: <https://greedhead.net/how-long-does-it-take-to-develop-a-game/>

2: <https://www.gamedeveloper.com/business/how-long-does-it-take-to-make-an-indie-game->

3: [https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/a5gm9g/solo indie devs how long did your last game take/](https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/a5gm9g/solo_indie_devs_how_long_did_your_last_game_take/)

Εκτίμηση κόστους:

Αμοιβή ανά ώρα εργασίας: 8 ευρώ

Μισθός ενός ατόμου: 30 ημέρες * 20 μήνες * 8 ώρες * 8 ευρώ = 38.400 ευρώ

Συνολικοί μισθοί: 5 * 38.400 = 192.000 ευρώ

Κόστη hardware εξοπλισμού (5 υπολογιστές και κόστη λειτουργίας): 13.000

ευρώ

Κόστη αδειών λογισμικού: 5.000 ευρώ

Συνολικό κόστος: 210.000 ευρώ

πηγές που βοήθησαν στην εκτίμηση:

1: <https://www.aurochdigital.com/blog/2021/8/19/how-much-does-it-cost-to-make-a-game>

2: <https://ecomputertips.com/best-desktops-for-game-development/>

3: <https://store.unity.com/compare-plans>

4: <https://www.adobe.com/creativecloud/plans.html>

5: [οι μισθοί στον κλάδο της πληροφορικής για το 2020. | Randstad Greece](#)