

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ Η/Υ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

ΕΑΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ 2021-2022

**Feasibility-Study-v0.2**

**Hubris**

| Α/Α | 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**: Μαρκοδήμος Παναγιώτης

**Peer Reviewer**: Βλάχος Σπύρος, Φραγκούλης Χρήστος, Φωτεινός Εμμανουήλ, Χρυσανθοπούλου Αριστέα

**Εργαλεία:** Google Docs

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ…………………………………3
2. Feasibility study……………………………………………………….4

**1.ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ**

ΕΡΓΟ: «COMPUTER GAME»

ΟΝΟΜΑ: «HUBRIS»

Το έργο που θα υλοποιήσουμε θα είναι ένα πλήρες παιχνίδι για υπολογιστή με την δυνατότητα εφαρμογής σε android και στο παρόν έγγραφο θα μελετήσουμε το κατα πόσο δυνατό είναι υλοποιήσιμο.

2.Feasibility study

*Σύντομη ανάλυση Έργου και Προοπτικές*

Περιγραφή Έργου

Computer + Android game – Action 2D platformer + problem solving (puzzles, riddles)

Creative gameplay – Design Emphasis – Friendly UI – Multiple character profiles –

Unique Features

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Έρευνα Αγοράς

Πληθώρα παιχνιδιών με το κύριο θέμα του έργου που επιλέξαμε. Ελάχιστα με την προσδοκούμενη δημιουργικότητα και λειτουργικότητα του Έργου που θα αναλάβει η ομάδα. Οι ιδέες που έχουν ήδη αξιοποιηθεί είναι αρκετές αλλά υπάρχει περιθώριο ανάπτυξης καινούργιων που είναι δυσεύρετες ή ανεπαρκώς αξιοποιημένες. Συμπερασματικά, οι προοπτικές ενός έργου αυτού του είδους είναι πολύ μεγάλες και σε συνδυασμό με ποιοτική ανάπτυξη και υλοποίηση θα αποδειχθεί σίγουρα κερδοφόρο.

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Feasibility Parameters*

* Legal Feasibility

Εφόσον πρόκειται για ένα ανεξάρτητο έργο που θα αρχίσει από το μηδέν και θα δοθεί έμφαση από την ομάδα στην μοναδικότητα, η δημιουργία του δεν θα προκαλέσει νομικά ζητήματα που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα άλλων εργασιών. Επιπλέον, η εφαρμογή δεν ζητά κανένα προσωπικό στοιχείο από το χρήστη οπότε η προστασία προσωπικών δεδομένων δεν θα τεθεί ποτέ σε αμφισβήτηση. Τέλος, δεν θα αποθηκεύεται το ιστορικό χρήσης της εφαρμογής παρα μόνο η πρόοδος του παιχνιδιού από το χρήστη.

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* Economic Feasibility

Ελάχιστο κόστος υλοποίησης καθώς το απαραίτητο υλικό και λογισμικό είναι ήδη στην διάθεση της ομάδας. Δεν θα υπάρξει κάποια χρηματοδότηση από εταιρία για την ενίσχυση της προσπάθειας υλοποίησης του έργου, οποιοδήποτε κέρδος θα υπάρξει ύστερα από την έγκριση και αναγνώριση των προοπτικών του τελικού αποτελέσματος.

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* Technical Feasibility

Η ομάδα αποτελείται από φοιτητές της σχολής Μηχανικών Η/Υ και Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πατρών που έχουν ασχοληθεί με τον προγραμματισμό και την υλοποίηση εκτενών εργασιών στον τομέα. Οι απαιτήσεις του έργου αποτελούν αποκλειστικά την εμπειρία και εξοικείωση στο λογισμικό κομμάτι οπότε και τα 5 μέλη της ομάδας θεωρούνται ικανά να φέρουν εις πέρας ένα τέτοιο έργο. Οποιεσδήποτε νέες γνώσεις και έρευνα απαιτηθούν, η ομάδα θα είναι σε ετοιμότητα να πράξει τα απαραίτητα καθώς έχει βρεθεί σε παρόμοιες καταστάσεις στο παρελθόν. Δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου προηγούμενη εμπειρία στην δημιουργία ενός έργου τέτοιου μεγέθους και τετοιας πολυπλοκότητας οπότε η οργάνωση και η υλοποίηση του πιθανόν να αποδειχθούν δύσκολες στα αρχικά στάδια.

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* Operational Feasibility

Η ομάδα αποτελείται από άτομα που έχουν συνεργαστεί μεταξύ τους στο παρελθόν αλλά για πρώτη φορά θα εργαστούν όλα μαζί στο ίδιο πρόγραμμα. Υπάρχει εμπιστοσύνη μεταξύ τους και έχουν πετύχει πολύ καλά αποτελέσματα σε προηγούμενα ομαδικά έργα. Άρα, η παραγωγικότητα και η αφοσίωση στο έργο θα είναι εξασφαλισμένη.

—-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* Schedule Feasibility

Η ομάδα αποτελείται από άτομα που δεν έχουν κάποια άλλη επαγγελματική ενασχόληση την χρονική περίοδο εκκίνησης του έργου που θα έχει ως αποτέλεσμα την πλήρη συγκέντρωση τους σε αυτό πέρα από οποιεσδήποτε δουλειές και ανάγκες της καθημερινότητας του κάθε ατόμου. Όσον αφορά την πιθανότητα υλοποίησης του έργου στο απαιτούμενο χρονικό πλαίσιο, οι απαιτήσεις ενός τέτοιου προγραμματος σε συνδυασμό με την έλλειψη εμπειρίας των μελών της ομάδας στο συγκεκριμένο τομέα πιθανόν να μην καθιστούν δυνατή την έγκαιρη διεκπεραίωση του και θα οδηγήσουν σε καθυστερήσεις της ολοκλήρωσης και τελειοποίησης του.

—---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Συμπέρασμα*

Από όσα ειπώθηκαν παραπάνω συμπεραίνουμε ότι η εφαρμογή είναι υλοποιήσιμη και έχει προοπτικές που θα της δίνουν την δυνατότητα να ξεχωρίσει στο είδος της. Οι δυσκολίες που θα προκύψουν στην πορεία της υλοποίησης κυρίως στα αρχικά στάδια της δημιουργίας της, λόγω της γενικότερης απειρίας της νεοσύστατης ομάδας, δεν θα σταθούν ανυπέρβλητο εμπόδιο στην υλοποίηση του έργου.