



Prosjektplanlegging

The TBC Group

Av Vidar Heltne, Ole Andre Heggdal, Niklas Flood Kandahl og Fredrik Opstad Sætran

Team Brown Cheese

Innholdsfortegnelse

The TBC Group.....	1
Prosjekt.....	3
Plan og mål for prosjekt	3
Sluttmaal	4
Gruppe medlemmer og roller	4

Prosjekt

Prosjektet er å utvikle ett enkelt spill. Spillet er beregnet på generasjonen som vokste opp med denne type "retro" spill. Spillet er inspirert av et gammelt spill "Outrun". Det er ett bilspill som vil være enkelt og underholdende for denne generasjonen.

Kort overordnet beskrivelse av spillet er at man kan velge mellom to typer biler. En hippie-versjon, der en styrer en gammel. VW-camper med en gjeng hippier, som skal prøve å komme seg til stranden for å nyte livet og surfe. Den andre er en racerbil med en 40-åring i midtlivskrise, som jager gjennom ørkenen. Samme som med hippie-versjonen må denne sjåføren unngå objekter på veien.

Spiller har tre liv. En grafisk indikasjon i spill vinduet vil vise spiller hvor mange liv som er igjen. Hvis spiller mister ett eller flere liv vil man kunne se en grafisk endring. Mister spiller alle livene, er spillet over.

Målet med spillet er å overleve lengst mulig. Dette med å unngå objekter som fører til tap av liv eller plukke opp gjenstander som gir en positiv eller negativ virking til spiller. Jo lenge spiller overlever jo høyre blir poengsummen.

Plan og mål for prosjekt

Mål	Beskrivelse	Utført av	Uke nr.
Prosjekt planlegging	Finn et spill-prosjekt å jobbe med	Vidar, Niklas, Fredrik og Ole André.	Uke 3 til uke 4
Kravspesifikasjon og prosjektplan	Gå sammen og skriv kravspesifikasjon og prosjektplan	Vidar, Niklas, Fredrik og Ole André	Uke 4 til uke 5
Generell utvikling og utforming av design.	Tegn og implementer grafisk. Biler og bakgrunn.	Vidar og Fredrik.	Uke 5 til uke 6
Generell koding	Koding av spillets funksjoner og elementer.	Ole André, Niklas, Vidar og Fredrik.	Uke 5 til uke 6
implementering av design	De tegnede elementene skal legges inn i spillet	Ole André og Niko.	Uke 6 til uke 7
Programmering av de implementerte elementene	Legge til "hitbox" på de ny implementerte figurene i spillet.	Vidar og Fredrik	Uke 7 til uke 8
Ferdigstille kode og tegninger	Ferdig med kode og tegninger. Feilsøking etter bugs i kodene	Vidar, Fredrik, Niklas og Ole André	Uke 8 til uke 9
Polishing og testing av spill.	Optimalisere kodene og rette feil.	Vidar, Fredrik, Niklas og Ole André	Uke 9 til uke 11
Presentasjon	Forbedring av prosjekt til presentasjon	Vidar, Ole André, Fredrik, Niklas	Uke 10 til uke 11

Sluttmål

Vi skal lage et spill som er underholdende og utfordrende. Målet med spillet er at folk skal bli avhengig og spille det mye. Spillet skal bli designet for å være et komisk og utfordrende spilleopplevelse.

Prosessten bak å planlegge og utvikle et prosjekt i en gruppe med personer. Erfare forskjellige prosess metodikk som Scrum og Waterfall. Være med å utvikle et spill som er morsomt og spennende for gruppen.

Vi ønsker å bli helt ferdig med spillet til sluttdato. Slik at det blir mulig for hvilken som helst å laste ned spillet og spille det på sin datamaskin.

Prosjekt medlemmer og roller

Prosjektleder

- Ole André Heggdal
 - Prosjektleders oppgave vil være å fordele informasjon mellom prosjekt medlemmene.
 - Ansvar for at målene blir gjennomført og tidsfrister holdt.
 - Delegere oppgaver i mellom prosjekt medlemmene.
 - Jobber med kode og design.

Utvikler

- Skriver kode, dokumentasjon og design.
 - Vidar Heltne
 - Fredrik Opstad Sætran
 - Niklas Flood Kandahl

Organisering

- Obligatorisk møte hver tirsdag. Hvor vi planlegger resten av uken.
- Torsdagen er prosjektdagen. Alle i gruppe jobber med de delegerte oppgavene sine.
- Resten av uken er det individuelt/samarbeid. Prosjektet blir da oppdatert gjennom Git.

