

PROJECT MANAGEMENT



PRODUCTION LOGS

Καθώς η ομάδα χρησιμοποιεί την ώρα που εργάζεται github και συγκεκριμένα Fork, παρατίθενται τα παρακάτω screenshot από τις αντίστοιχες παραγωγικές διαδικασίες. Η παραγωγή γίνεται σχεδόν σε καθημερινή βάση, με τα αντίστοιχα διαλείμματα για ξεκούραση μεταξύ των ημερών.

Γεράσιμος Φιλιππάκος: Player Logic και κεντρικές λειτουργίες του παιχνιδιού

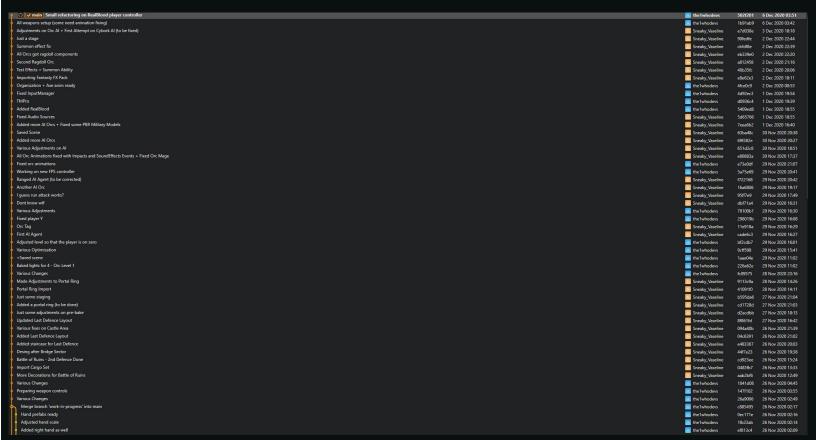
Βασίλειος Δημητρακάς: Level Design και Al Logic

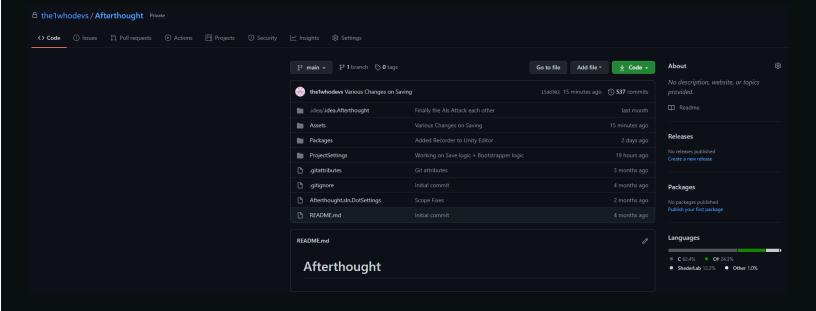
Σε γενικές γραμμές καθώς η ομάδα αποτελείται από 2 άτομα, οι ιδέες και οποιαδήποτε προσθήκη γίνεται κατά κύριο λόγο συνεργατικά.

Η ανασκόπηση του GitHub repository μπορεί να γίνει κατόπιν επικοινωνίας στα εξής E-mail:

13-12608@saeinstitute.edu

13-12698@saeinstitute.edu





MEETING LOGS

Στην ομάδα υπάρχουν τουλάχιστον 2-3 φορές συναντήσεις μέσω Discord, αλλά και καθημερινή επικοινωνία για την εξέλιξη του project αλλά και προσθήκη τυχόν ιδεών που μπορεί να προκύψουν.

GANTT CHART

		Weeks Timeline																			
V	Task Name	Week 1	Week 2	Week 3	Milestone #1	Week 4	Milestone #2	Week 5	Week 6	Week 7	Week 8	Week 9	Milestone #3	Week 10	Week 11	Week 12	Week 13	Milestone #4	Week 14	Week 15	Deadline
4	Player Movement Basic Setup																				
V	Player Shooting Basic Setup																				
V	First Design of Battle of Ruins																				
$\overline{\mathbf{Q}}$	Orc Al Setup																				
$\overline{\mathbf{Q}}$	Damaging AI																				
$\overline{\mathbf{A}}$	Training Level Setup																				
Ø	Loadout Setup (Primary/Secondary)																				
\square	Loadout Setup (Talents/Magic)																				
V	Optimizing Player Animations																				
$\overline{\mathbf{V}}$	Military Al Setup																				
	Dungeon Level Setup																				

V	Main Menu										
V	Refactoring AI										
V	Optimizing the Levels										
	First Boss Fight on Dungeons										
	Subway Level Setup										
	Dark City Level Setup										
	Last Boss Fight										
	Refactoring Project										
\square	Optimizing everything										
$\overline{\mathbf{Q}}$	Cinematic Scene										
$\overline{\mathbf{Q}}$	Saving System										
V	UI Elements										
V	Audio Implementation										

Αναφορικά με τα κελιά <mark>κόκκινου</mark> χρώματος, πρόκειται για Levels, τα οποία θα συμπεριληφθούν σε επόμενα στάδια της παραγωγής.

RISK PLAN

RISK	PROBABILITY	IMPACT	SOLUTION
Military Al Animations	10%	0%	Refund and find other
			models
Cinematic Scenes	10%	20%	Make them earlier than
Deadline			intended
Variety of Weapons and	30%	50%	Make simpler
Animations			animations manually
Smooth AI Combat like	30%	40%	Manual coding on some
AAA games			elements of the AI

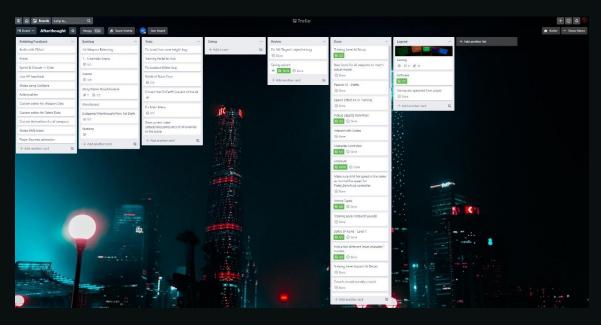
TRELLO BOARD



1° και 2° Milestone



3° Milestone



To Trello ανανεώνεται κατά την διάρκεια της παραγωγής, με συγκεκριμένα Tasks που χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:

- Polishing/Feedback (Γενικές ιδέες που προκύπτουν κατά την διάρκεια της εργασίας, καθώς και επιπλέον παραγωγικές διαδικασίες έπειτα από feedback χρηστών
 - **Backlog** (Γενικές κατηγορίες που πρέπει να εφαρμοστούν στην πράξη)
 - ΤοΟο (Υλοποιήσεις που πρέπει να εφαρμοστούν σε άμεσο χρόνο)
 - **Doing** (Υλοποιήσεις που γίνονται την συγκεκριμένη χρονική περίοδο)
 - Review (Υλοποιήσεις που έχουν ολοκληρωθεί και χρειάζονται φιλτράρισμα από τα μέλη της ομάδας)
 - **Done** (Υλοποιήσεις που έχουν ολοκληρωθεί και έχουν προσπεράσει το φιλτράρισμα του Review)
 - **Legend** (Development Logs και φωτογραφίες κατά την παραγωγή)