
PROJEKTPLAN

Ray fighters



Projektmedlemmar: Albin Sjöström (albsj371)
Anders Vrethem (andvr916)
Christoffer Johansson (chrjo185)
Tobias Mellberg (tobme208)

Handledare: Malin Aspelin

Innehållsförteckning

Översikt	1
Organisationsplan	1
Metod	1
FAS-plan.....	1
Tidsplan	2
Riskanalys	4
Revisionshistorik.....	4

Översikt

Ray fighters är ett projekt som omfattar utvecklingen av ett fightingspel av grupp c04:s projekt i kursen TDDI02(Programmeringsprojekt). Slutanvändaren är spelare till spelet. Projektgruppen som består av följande medlemmar: Albin Sjöström, Anders Vrethem, Christoffer Johansson, Tobias Mellberg har delats upp i olika ansvarsområden.

- Albin: Gränssnittsansvarig, kvalitetsansvarig
- Chris: Dokumentansvarig, Git ansvarig
- Anders: Projektansvarig, tidsrapporteringsansvarig
- Tobias: Bokningsansvarig, kundkontakt

Ansvar för design, implementering och testning är gruppens gemensamma ansvar.

Organisationsplan

Projektgruppen kommer att ha ett möte i veckan med kunden samt handledaren som bokas av projektgruppens kundkontakt. På mötet diskuteras tidsplanering, veckans arbete och projektets tillvägagångssätt. I slutet på varje vecka ska en tidsrapport lämnas till handledaren. Korrekturläsning av dokument innan överlämnande till kund kommer att ske av dokumentansvarige. Programkod ska följa god kodstandard.

Metod

Projektet ska genomföras steg för steg efter milstolpar enligt en FAS-plan. Under implementationen av projektet ska mindre moduler färdigställas och när en modul är färdigställd ska den integreras med den övriga programkoden. I varje större modul ska ansvaret delas upp jämnt mellan projektgruppens medlemmar. Själva skrivandet av programkod kommer att ske enskilt eller genom samarbete ifall två personer delar ansvaret för en modul. Programmerare ska låta färdig modul granskas av en annan gruppmedlem.

FAS-plan

Projektet kommer att innefatta ett antal olika utvecklingsfaser där varje avklarad fas utgör en milstolpe. Projektets milstolpar är:

Nr	Milstolpe	Datum
1	Kravspecifikation klar	2017-09-15
2	Designspecifikation klar	2017-10-05
3	Andra utkast av projektplan	2017-11-17
4	Menysystemet implementerat	2017-11-5
5	Spellägesystemet implementerat	2017-11-10
6	Användargränssnitt färdigt	2017-11-15
7	Alpha-version	2017-11-23
8	Turneringssystemet implementerat	2017-11-25
9	Beta-version	2017-11-30
10	Samtliga skall-krav avklarade	2017-12-04
11	Reklamhemsida klar	2017-12-08

Tidsplan för milstolpar

För varje milstolpe finns det en tidsplan. Tidsplanen beskriver kort uppgiften som ska färdigställas till utsatt datum samt tillvägagångssättet för att lösa uppgiften.

Milstolpe 1 – Kravspecifikation

I första milstolpen ska projektgruppen genomföra dessa designspecifika punkter:

1. Objektorienterade klasser till programmet skall skapas
2. Objektrelationer mellan klasserna uppritas
3. Aktivitetsdiagram över programflödet färdigställas
4. Designspecifikations dokument färdigställas

För att uppnå dessa mål ska gruppen utföra ovanstående punkter i stigande ordning. Projektgruppen kommer att träffas för gemensamt arbete tre gånger per vecka fram tills slutdatum för nästa mål. Alla efterforskningar som behöver göras inför mötena skall ha utförts individuellt utav gruppens medlemmar innan dessa genomförs.

Milstolpe 2 – Designspecifikation

Färdigställa systemets arkitekturer, grafiskt gränssnitt och gränssnittet mot användaren. Arkitekturen kommer att bestämmas med hjälp av UML-klass diagram. Det ska vara gruppens gemensamma ansvar att färdigställa designen samt design dokumentet.

Milstolpe 3 – Projektplan

Ett andra utkast av detta dokument ska vara färdigställt. Anders ska göra en tidsplan för varje milstolpe. Tidsplanerna ska sedan godkännas av resten av gruppens medlemmar.

Milstolpe 4 – Menysystemet

Menysystemets klasser ska vara implementerade. För att färdigställa denna milstolpe ska följande medlemmar implementera följande moduler inom menysystemet:

Gamestate: Tobias

Menu: Albin, Christoffer

Options: Albin

Texture lib: Tobias

Controller: Anders

Button: Tobias

Milstolpe 5 – Spellägesystemet

Spellägesystemets klasser ska vara implementerade. För att färdigställa denna milstolpe ska följande moduler implementeras av dessa medlemmar:

Match: Tobias, Albin

Round: Anders, Christoffer

Milstolpe 6 – Användargränssnitt

Filer till användargränssnittet i meny, turnings samt spellägesystemet ska vara färdigställda. Grafiska filer till användargränssnittet ska vara färdiga. Detta är Albins uppgift.

Milstolpe 7 – Alphaversion

I denna versionen ska det vara möjligt att spela en match på klienten och följande punkter ska färdigställas:

- Spelet ska rita ut två karaktärer.
- Karaktärerna ska kunna flyttas på skärmen men förvalda tangenter
- Karaktärerna ska ha förmågan att genomföra attacker.

För att göra en alphaversion ska en prototyp konstrueras. Tanken är att större delen av den färdiga prototypen ska kunna användas i till både betaversionen och den färdiga produkten.

Innan det är möjligt att skapa en ny match i spellägesystemet behöver vissa delar av turneringssystemet implementeras, dessa är *Player*, *Character*, *Body_part*, *Pikadorf*, *Nanders* och *Texture_lib*.

När klasserna är implementerade ska alla gruppens medlemmar jobba parvis med att konstruera prototypen. För att se att prototypen fungerar ska grafiska test genomföras. Testen ska kontrollera så att milstolpens punkter är avklarade.

Milstolpe 8 – Turneringssystemet

Turneringssystemets klasser ska vara färdig implementerat. De flesta klasserna inom systemet ska redan vara implementerade i föregående milstolpe. För att färdigställa denna milstolpe ska följande medlemmar implementera följande moduler:

Player: Anders

Chartacter: Christoffer

Body_part: Tobias

Texture_lib: Albin

Pikadorf, Nanders: Albin

Tournament_mode: Tobias, Christoffer

Character_menu: Anders, Albin

Milstolpe 9 – Beta version

I denna versionen ska det vara möjligt att spela en turnering på klienten. Det betyder att spelet ska kunna hantera logiken i en turnering, rita ut turneringsschema och visa vinnaren av en turnering. Här ska projektets delsystem integreras till systemet.

Milstolpe 10 – Samtliga ska-krav avklarade

Samtliga punkter rörande ska-krav från kravspecifikationen ska kontrolleras mot systemet för att se om dessa är uppfyllda.

Milstolpe 11 – Reklamhemsida klar

En enklare reklamhemsida ska vara färdigställt. Hemsidan ska innehålla en beskrivning av spelet, hur det spelas och ett videoklipp.

Riskanalys

Projektets risker har analyserats enligt miniriskmetoden¹. Riskerna analyseras i en skala 1–8 där högre värde betyder högre risk. Sannolikheten representeras på samma sätt.

Risk	Sannolikhet	Konsekvens	Riskvärde	Åtgärd
En av projektgruppensmedlemmar hoppar av	2	8	16	Övriga projektmedlemmar måste ta över personens ansvar
Projektmedlem lyssnar ej på projektansvarige	8	1	8	Disciplinera projektmedlem
Milstolpe blir inte färdigt i tid	3	8	24	Projektmedlemmar behöver lägga ner mer tid
Medlem blir sjuk	3	3	9	Andra medlemmar jobbar mer undertiden.

¹ <http://www.projektmallar.se/riskanalys>

Revisionshistorik

Version 0.1 2017 -09-21

- Dokumentet skapas

Version 0.2 2017 -09-23

- Integrerade dokumentationsplan med fasplan

Version 0.3 2017 -09-25

- Datum för milstolpar bestämda

Version 0.4 2017 -11-03

- Lagt in milstolparna menysystemet- turnerings- och spelläges-systemet implementerat samt alpha och beta version.
- Tagit bort punkterna: Spelet kan rita ut karaktärer, Karaktärerna kan flyttas på skärmen, Karaktärerna har animationer för förflyttning, Karaktärerna kan genomföra attacker
- Lagt till tidsplan för samtliga milstolpar

Version 1.0 2017 -11-17

- Tagit bort milstolparna: första utkast av projektplan 2017-09-25, mjukvarans arkitektur färdig 2017-10-05
- Tidsplaner bestämt för samtliga milstolpar