



Namn: Pepperkake Adventures

Prosjektleder: Pål Vårdal Gjerde

Startdato: 03.10.14

Rapportdato: 23.10.14

Pål Vårdal Gjerde - Stig Andreas Langeland - Simen Østensen - Martin Fure

PROSJEKTTITTEL:

1. STATUS

- RESULTATER, MILPÆLER NÅDD

I løpet av perioden fra 03.10.14 til per dags dato (24.10.14), har vi fått utført en rekke oppgaver:

03.10-10.10: Den første uken bestod av offisiell start av prosjektet den 03.10 etterfulgt av planlegging av prosjektet. Under planleggingsdelen gikk vi igjennom kartlegging av nødvendige ressurser til prosjektet, blandt annet hvor mye tid som krevdes per uke. Den første uken gikk også til detaljplanlegging av spillet. Vi har en del karakterer i spillet som har forskjellige egenskaper, og mye av tiden gikk til planlegging av hvilke type fiender som skal være i spillet, litt om historie og hvor mange forskjellige brett og vanskelighetsgrader som skal implementeres i spillet.

10.10-24.10: Uke 2-4 av prosjektet gikk til grunnkode av prosjektet. Disse ukene gikk til koding av fiender og brett i spillet. Til nå har vi et av 20 brett, men det vil ikke ta altfor lang tid å lage de neste 19 brettene. Vi har også laget et utkast av musikk og lyd-filer som vil bli brukt i prosjektet, og det er opprettet et system for å spille av de forskjellige lydfilene. Dette er lydfiler som blir spilt av når pepperkakemannen blir angrepet, hopper, faller av platformen og dør.

Vi har også startet med å lage et innlogginssystem på serveren til spillet, slik at vi kan lagre fremgangen til en hver som spiller spillet.

- AVVIK MHT KVALITET, FREMDRIFT, ØKONOMI, RESSURSER

Til nå har vi et lite avvik i forhold til den opprinnelige planen da vi ligger en uke fremfor tidsskjema. I skrivende stund sitter vi og jobber med punktene på planen for neste uke. Med denne effektiviteten vil vi ha god tid til å løse eventuelle uforutsette problemer om det skulle oppstå.



2. ARBEIDSMÅTE/SAMARBEID

Medlemmene av prosjektgruppen har fått tildelt forskjellige oppgaver til prosjektet. Slik oppnår vi effektivitet og vi rekker tidsfristene på de forskjellige milepælene vi har satt. Oppgavene er fordelt etter interesser, kunnskap og ønsker, slik at enhver føler de får jobbe med det de ønsker, og det fører til en mer motivert prosjektgruppe.

Sammarbeidet i gruppen fungerer godt både når det gjelder kommunikasjon og innsats, både i selvstendig arbeid og i gruppemøter. Alle møter til planlagte møtedager til de avtalte tidspunktene.

- HVORDAN FUNGERER DET?

Det er ikke mye å utsette på arbeidsmåtene og sammarbeidet, da effektiviteten og innsatsen fra hvert medlem er som forventet.

- HVA KAN FORBEDRES?

Ikke stort som kan forbedres.



4. PLAN VIDERE

- HVEM GJØR HVA?

- **Pål:** Prosjektleder og programmerer. Skal ta seg av programmeringen og den tekniske delen av spillet og serverprogrammeringen. Skal kode og utvikle flere fiender og bossen i spillet. Skal også videreutvikle den websiden vi har til nå. (bossen er de fiendene som kommer i de siste brettene av spillet).
- **Simen:** Designer. Simen designer alle karakterene i spillet, alle spillbrettene, platformene og andre visuelle effekter. Til nå mangler vi å designe alle bossene og en del av fiendene. Brettene skal også designes. Dette er noe av det som vil ta lengst tid i prosjektet.
- **Stig:** Lydeffekter. Oppgavene her er å redigere forskjellige lydeffekter til de forskjellige karakterene. Her skal vi ha lyder for å hoppe, samle opp plukkeobjekter i spillet, slå, dø og lydeffekter for de forskjellige bossene i spillet.
- **Martin:** Musikk. Finne og redigere forskjellige musikk i forhold til tema på de forskjellige brettene i spillet. Musikken skal spilles av i bakgrunnen av spillet igjennom brettene, og skal inneholde et tema tilsvarende temaet på de forskjellige brettene.

- MULIGE PROBLEM

- Mulige problem som kan oppstå er tap av data, uønsket sletting av kode eller sykdom. Førstnevnet er svært lite sannsynlig, men det kan alltid skje. Sykdom er et av de største problemene som kan oppstå, spesielt om prosjektleder blir syk da han har hovedansvaret for programmeringen som er den viktigste delen av prosjektet.

- FORSLAG TIL LØSNING

Løsning til tap av data vil være å ta gode mengder med backup, både på sky(online på nettet) og på minnepenn.