Veeti Koskinen

tredu  Hepolamminkatu 10

esitutkimus

Sisällys

[1. Tuoteidea 2](#_Toc85110068)

[1.1. Tuotteen tausta ja hyödyt 2](#_Toc85110069)

[1.2. Tehtävä ja rajaukset 2](#_Toc85110070)

[2. Projektin Organisointi 2](#_Toc85110071)

[3. Nykyinen järjestelmä 2](#_Toc85110072)

[3.1. Tekninen ympäristö 2](#_Toc85110073)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 2](#_Toc85110074)

[4.1. Riskit ja niihin varautuminen 2](#_Toc85110075)

[4.1.1. Toimintakyky 2](#_Toc85110076)

[4.1.2. Ammattitaito ja ajan käyttö 3](#_Toc85110077)

[4.1.3. Odotukset 3](#_Toc85110078)

[4.2. Ongelmasta toipuminen 3](#_Toc85110079)

[5. Tavoitteet ja vaatimukset 3](#_Toc85110080)

[5.1. Toiminnalliset vaatimukset 3](#_Toc85110081)

[5.2. Ei-toiminnalliset vaatimukset 3](#_Toc85110082)

[6. Kustannukset 3](#_Toc85110083)

[6.1. Arvioutu ajankäyttö 3](#_Toc85110084)

[6.2. Arvioitu tunti hinta 3](#_Toc85110085)

[7. Aikataulu 3](#_Toc85110086)

[8. Toteutusvälineet 3](#_Toc85110087)

# Tuoteidea

## Tuotteen tausta ja hyödyt

TREDUN 3 vuoden datanomeilla on tehdä unitylla peli projekti. Ideana on toteuttaa Unitylla tehty peli mitä 9 luokkalaiset voisivat testata.

Siitä tulisi datanomit hyötymään siten että he osaisivat näyttää osaamistaan, sekä 9 luokkalaiset pääsevät testaamaan sitä.

## Tehtävä ja rajaukset

Tehtävänä on laatia Unity 2D:lla peli, joka muistuttaisi alkuperäistä Super Mario Brosia.

Varsinaista julkaisua pelille ei koskaan tule.

# Projektin Organisointi

Eerikki Maula vastaa projektin johdosta.

Veeti Koskinen toteuttaa pelin yksin.

# Nykyinen järjestelmä

## Tekninen ympäristö

Ympäristönä tulee olemaan:

* Unity 2D pelimoottori
* Visual Studio 2019
* Kielenä toimii C#

# Havaitut ongelmat ja riskit

## Riskit ja niihin varautuminen

### Toimintakyky

Projektin vastuuhenkilö on Veeti Koskinen. Riskinä mahdollinen sairastuminen.

### Ammattitaito ja ajan käyttö

Projektin vastuuhenkilö on tehnyt monia samanlaisia projekteja. Projekti voi viivästyä, jos henkilö sairastuu.

### Odotukset

Ongelmaan varaudutaan siten että vastuu henkilö pitää itsestään huolta ennen toteutusta.

## Ongelmasta toipuminen

Vastuuhenkilö korvaa työtunteja.

# Tavoitteet ja vaatimukset

## Toiminnalliset vaatimukset

Pelin pitää olla visuaalisesti hyvännäköinen.

Pelaajan pitää pystyä liikkua kartalla.

Vihollisella täytyy olla ”Path finding” pelaajaan.

Piste datan tallennus

## Ei-toiminnalliset vaatimukset

peliin tulee itsetehdyt assetit.

# Kustannukset

## Arvioutu ajankäyttö

Arvioitu ajankäyttö on noin 128 tuntia.

## Arvioitu tunti hinta

Arvioitu tunti hinta on 0€

# Aikataulu

Projektin aloitusajankohta on 14.10.2021 ja projekti tulee olemaan valmis 1.11.2021.

# Toteutusvälineet

Toteutusvälineinä tulee olemaan Unity2D pelimoottori, ja Visual Studio 2019.