



ESITUTKIMUS



Arttu Muunoja

Versiohistoria

	Päivämäärä	Muutosperuste	Tekijä
1.0	29.12.2021	Dokumentti valmis	Arttu Muunoja

Jakelu

Tekijä	Tulostettu	Jakelu
Arttu Muunoja	29.12.2021	

Sisällys

1. Tuoteidea.....	3
1.1. Tuotteen taustat ja hyödyt.....	3
1.2. Tehtävä ja rajaukset	3
2. Projektin Organisointi.....	3
3. Nykyinen järjestelmä	3
3.1. Tekninen ympäristö	3
4. Havaitut ongelmat ja riskit	3
4.1. Riskit ja niihin varautuminen	3
4.1.1. Toimintakyky	3
4.1.2. Ammattitaito ja ajankäyttö	3
4.1.3. Odotukset	3
4.2. Ongelmasta toipuminen	3
5. Tavoitteet ja vaatimukset.....	3
5.1. Toiminnalliset vaatimukset.....	3
5.2. Ei-toiminnalliset vaatimukset	4
6. Aikataulu	4
7. Toteutusvälineet.....	4

1. Tuoteidea

1.1. Tuotteen taustat ja hyödyt

Projektin ideana on toteuttaa Unity 2D:lla tasohyppely peli.

Projektin hyötynä tulisi olemaan se, että pelin kehittäjät tulisi oppimaan Unityn käyttöä entistä enemmän.

1.2. Tehtävä ja rajaukset

Tehtävänä on laatia Unity 2D:lla peli, joka tulisi noudattamaan perus tasohyppely pelin mekaniikkoja kuten, hyppimistä tasolta toiselle ja vihollisten välttämistä.

Pelistä rajataan äänet kokonaan pois.

2. Projektin Organisointi

Arttu Muunoja vastaa projektin johdosta ja projektin toteuttamisesta.

3. Nykyinen järjestelmä

3.1. Tekninen ympäristö

Ympäristönä tulee olemaan:

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

4. Havaitut ongelmat ja riskit

4.1. Riskit ja niihin varautuminen

4.1.1. Toimintakyky

Projektin vastuuhenkilö on Arttu Muunoja. Riskinä mahdollinen sairastuminen.

4.1.2. Ammattitaito ja ajankäyttö

Projektin vastuuhenkilö on ainoa, joka vastaa projektin etenemisestä. Projekti voi viivästyä, jos henkilö sairastuu.

4.1.3. Odotukset

Ongelmaan varaudutaan siten että vastuuhenkilö pitää itsestään huolta toteutuksen aikana.

4.2. Ongelmasta toipuminen

Vastuuhenkilö korvaa työtunteja.

5. Tavoitteet ja vaatimukset

5.1. Toiminnalliset vaatimukset

Pelin pitää tulla olemaan visuaalisesti hyvännäköinen.

Pelaajan pitää pystyä liikkua kartalla.

Pelissä ei pidä olla peliä rikkovia bugeja.

5.2. Ei-toiminnalliset vaatimukset

Pelin äänet

6. Aikataulu

Projektin aloitusajankohta on 29.12.2021 ja projekti tulee olemaan valmis 28.1.2022.

7. Toteutusvälineet

Toteutusvälineinä tulee olemaan Unity 2D pelimoottori, ja Visual Studio 2019.