Arttu Muunoja

esitutkimus

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](#_Toc91682815)

[1.1. Tuotteen taustat ja hyödyt 3](#_Toc91682816)

[1.2. Tehtävä ja rajaukset 3](#_Toc91682817)

[2. Projektin Organisointi 3](#_Toc91682818)

[3. Nykyinen järjestelmä 3](#_Toc91682819)

[3.1. Tekninen ympäristö 3](#_Toc91682820)

[4. Havaitut ongelmat ja riskit 3](#_Toc91682821)

[4.1. Riskit ja niihin varautuminen 3](#_Toc91682822)

[4.1.1. Toimintakyky 3](#_Toc91682823)

[4.1.2. Ammattitaito ja ajankäyttö 3](#_Toc91682824)

[4.1.3. Odotukset 3](#_Toc91682825)

[4.2. Ongelmasta toipuminen 3](#_Toc91682826)

[5. Tavoitteet ja vaatimukset 3](#_Toc91682827)

[5.1. Toiminnalliset vaatimukset 3](#_Toc91682828)

[5.2. Ei-toiminnalliset vaatimukset 4](#_Toc91682829)

[6. Aikataulu 4](#_Toc91682830)

[7. Toteutusvälineet 4](#_Toc91682831)

# Tuoteidea

## 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.

## 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.

# Projektin Organisointi

Arttu Muunoja vastaa projektin johdosta ja projektin toteuttamisesta.

# 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 Arttu Muunoja. Riskinä mahdollinen sairastuminen.

### Ammattitaito ja ajankäyttö

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

### Odotukset

Ongelmaan varaudutaan siten että vastuuhenkilö pitää itsestään huolta toteutuksen aikana.

## Ongelmasta toipuminen

Vastuuhenkilö korvaa työtunteja.

# Tavoitteet ja vaatimukset

## Toiminnalliset vaatimukset

Pelin pitää tulla olemaan visuaalisesti hyvännäköinen.

Pelaajan pitää pystyä liikkua kartalla.

Pelissä ei pidä olla peliä rikkovia bugeja.

## Ei-toiminnalliset vaatimukset

Pelin äänet

# Aikataulu

Projektin aloitusajankohta on 29.12.2021 ja projekti tulee olemaan valmis 28.1.2022.

# Toteutusvälineet

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