

# PROJEKTDIREKTIV

## Greed

### Beställare

Jonny Pettersson, kursansvarig, Programvarukonstruktion, 5DV003, hösten 2008, e-post: jonny@cs.umu.se, rum C442 på plan 4 i MIT-huset.

### Bakgrund

Ett lokalt företag säljer spel för mobiltelefoner och vill nu erbjuda tärningsspelet Greed.

### Syfte och mål

Projektets syfte är dels att implementera tärningsspelet Greed för en mobil plattform och dels låta projektdeltagarna träna på och lära sig mer om projektarbete. Målet är att, i ett lärande och framgångsrikt projektarbete, få fram ett fullt fungerande spel med en enkel men tillfredställande funktionalitet.

### Beskrivning av projektet

I projektet ska tärningsspelet Greed implementeras för att spelas i en mobiltelefon. Greed är ett tärningsspel som normalt spelas med sex tärningar och där det går ut på att samla poäng. Den som först når en specificerad summa vinner spelet. Den utvecklade mjukvaran ska ha ett fönsterbaserat användargränssnitt och en spelare ska kunna spela Greed enligt den beskrivning som finns på följande sida:

<http://www.cs.umu.se/kurser/5DV003/HT08/ou/projekt/greed.html>

Sun Java Wireless Toolkit CLDC (tidigare känt som Java 2 Platform, Micro Edition (J2ME) Wireless Toolkit) ska användas som utvecklingsverktyg. Utvecklingsverktyget innehåller alla nödvändiga komponenter såsom emulator, prestandaoptimerare, dokumentation och exempel. För mer information se sidan:

<http://www.cs.umu.se/kurser/5DV003/HT08/ou/projekt/CLDC.html>

---

## Organisation

### Kontaktperson

Mats Johansson (matsj@cs.umu.se), rum B439 på plan 4 i MIT-huset.

### Projektledning

Projektgruppen utser själv vem som ska fungera som projektledare.

### Ansvarsområden

I projektgruppen ska följande roller tillsättas: projektledare, dokumentansvarig, testansvarig, designansvarig, kvalitetsansvarig, implementationsansvarig, presentationsansvarig, vice projektledare.

## Tidpunkter

Datum för beslutspunkt 0: 12/9 8.15 – 10.00

Datum för beslutspunkt 1: 24/9 (Klockslag meddelas senare)

Datum för beslutspunkt 2: 3/10 (Klockslag meddelas senare)

Datum för beslutspunkt 3: 7/10 (Klockslag meddelas senare)

Datum för beslutspunkt 4: 15/10 (Klockslag meddelas senare)

Datum för beslutspunkt 5: 22/10 (Klockslag meddelas senare)

Datum för beslutspunkt 6: 31/10 8.15 – 12.00

## Ekonomi

Det finns inga ekonomiska resurser avsatta för projektet. Projektet får maximalt förbruka 100 timmar per projektgruppsdeltagare. Projektgruppen kommer att få låna en bok som beskriver projektmodellen LIPS och en projektpärm. Boken och projektpärm med producerade leveranser ska återlämnas i samband med avslutning av projektet

## Leveranser

Leverans	Senast	Distribution
Kravspecifikation	22/9 12.00	Beställare, handledare
Projektplan, systemskiss	2/10 8.00	Beställare, handledare
Designspecifikation, testplan, modifierad projektplan	6/10 12.00	Beställare, handledare
Statusrapport	14/10 12.00	Handledare
Testprotokoll, teknisk dokumentation, användarhandledning	21/10 8.00	Beställare, handledare
Slutrapport, efterstudie	29/10 12.00	Beställare, handledare
Produktpresentation	31/10 8.15	Beställare, handledare

## Önskemål/krav på projektets sluttidpunkt

Projektet ska avslutas i och med redovisningen den 31/10. Eventuell restlista ska åtgärdas och lämnas in till handledare senast den 7/11 12.00.

## Önskemål/krav på projektets prioritering

Då en viktig del av detta projekt är att träna projektdeltagarna i arbetsformen är prioriteringen som nedan.

**Prioritering:**                       Resultat                       Leveranstid                       Kostnad

Detta kan tolkas som att det är mycket viktigare att hålla leveranstiderna än att man kommer fram till tillfredställande resultat. Dock kan det hända att man kan få komplettera leveranser om inte beställaren anser att leveranserna är av tillräckligt god kvalitet.

### Uppdragstagare:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### Uppdragsgivare:

.....

### Projektledare:

.....