

Notenda og rekstrar handbók:

Saga kerfið

Til að fá aðgang að saga kerfinu þarf að hafa samband við David James Thue, aðstoðaprófessor við Háskólann við Reykjavík.

Til þess að leikirnir virkni þarf á Saga kerfinu að halda.

Ef notandi fær aðgang að okkar grein af Saga kerfinu þarf hann að importa projectinu sem Maven project, bæta öllum libraryum við sem eru í lib möppunni og keyra Web main skránnna upp.

Hægt er að nálgast skjölun um APIlinn sem við hönnuðum á þessari slóð:
<https://github.com/StrawberryLover/SAGA-DOC/blob/master/README.md>

Texta leikur

Til að sækja leikinn þarf að nota git. Leiðbeiningar til þess eru hér:

<https://confluence.atlassian.com/display/BITBUCKET/Clone+a+repository>

Og slóðin á leikinn okkar á bitbucket er hér:

<https://bitbucket.org/StrawberryLover/textbased>

Fyrir windows þarf linux terminal. Við mælum með þessu forriti:

<https://git-scm.herokuapp.com/downloads>

Það þarf að hafa þrjú forrit uppsett á tölvunni til að keyra leikinn:

nodejs - <https://nodejs.org/download/>

npm - <https://docs.npmjs.com/cli/install>

bower - <http://bower.io/>

Því næst skal keyra þessar skipanir í réttri röð

npm install

bower install

grunt

Eftir að grunt hefur keyrt skal opna vafra á <http://localhost:8091>

Unity þrívíddar leikur

Til að spila leikinn er nóg að keyra Hunted.exe skráンna.

Til að skoða kóðann og halda áfram þróun á leiknum þarf að clonea leikinn af okkar grein:

<https://bitbucket.org/StrawberryLover/hunted>

Framvinduskýrsla 1:

Framvinda verkefnisins

Þessar fyrstu vikur verkefnisins hafa að mestu farið í skýrslugerð og fundi. Mikið af tíma okkar hefur farið í það að komast að því hvernig Saga kerfið virkar og brainstorming um hvernig við getum hannað samskipta protokolinn. Einnig höfum við komist að mörgum hlutum sem við hefðum mátt vera að gera betur og það mun allt sjást í næstu framvinduskýrlu.

Retrospective

Það sem fór vel:

Víkulegir fundir með öllum þeim sem eru að vinna að SAGA verkefninu byrjuðu. Þetta er mjög mikilvægt fyrir okkur vegna þess að verkefnið er flókið, þannig að vita hvað hinir eru að vinna að kemur sér mjög vel.

Við fengum aðgengi að vinnuaðstöðunni okkar, þar erum við stutt frá öllum þeim sem eru að vinna að verkefninu eins og Kára og David Thue. Að geta leitað til þeirra þegar við skiljum ekki einhvað er ómetanlegt.

Það sem hefði geta farið betur:

Í byrjun gátum við ekkert fundað með project ownerinum okkar David Thue vegna þess að hann var í Kanada. En hann kom í viku tvo, þá gátum við farið að vinna að verkefninu.

Við hefðum geta byrjað aðeins fyrr að vinna. En það hefði þá aðallega verið skýrslugerð þar sem við höfðum ekki aðgengi að David Thue til að byrja með.

Við hefðum átt að vinna betur í vinnuaðferðum, eins og hvernig ætti að scrumma og svo framvegis. Gera skýrari kröfulista og notenda sögur frá byrjun. Við skráðum til dæmis ekki almennilega í fyrstu tveimur vikunum í hvað tíminn okkar fór. Í hvaða sögur/kröfur/tasks, þannig við erum ekki með nógu góða hugmynd um hvað við gerðum í þessum sprett.

Hvað lærðum við:

Við lærðum það er mjög mikið undir okkur komið að verkefnið verði flott. Það er alveg undir okkur komið að gera skýran kröfulista og notenda sögur.

Við lærðum einnig að sumt kemur bara með tímanum, við gerum okkar besta í fyrstu vikunum en gerðum svo okkur grein fyrir því að sumt mætti gera betur. Þannig þá fórum við bara í að laga það. Við munum að sjálfsögðu halda því áfram, ef við sjáum að einhvað geti farið betur. Það sem við ætlum að gera betra í næsta sprett er að gera skýra notenda sögur og gera það mjög skyrt hvað á að klárást í næsta spretti.

Burndown

Þetta var að mestu leiti rannsóknar og undirbúnings sprettur þannig við höfum ekki nákvæma tölu yfir tíman sem var eytt í hverja sögu fyrir sig. Mest af tíma okkar fór í skýrslugerð, rannsóknir og fundi með Kára Halldórssyni og David Thue. Svo var verklagið okkar ekki alveg komið á hreint, við sáum galla í því og höfum verið að laga það í seinasta spretti. Í næsta spretti munum við vera með allt scrumm tengt.

Tímaskráning

Ólafur vann 75 tíma fram að þessum fundi og Jakob vann 68 tíma. Ástæðan fyrir þessum tímamun er aðallega sá að Ólafur er í færri áföngum en Jakob.

Fyrir meiri upplýsingar sjá lifandi skjal fyrir [tímaskráningu](#).

Framvinduskýrsla 2:

Framvinda verkefnisins

Vinna að text-based leiknum er búin. Örfáir hnökrar eftir sem verður örugglega búið að strauja út fyrir stöðufundinn. Við höfum þurft að vinna meira í Saga kerfinu en

okkur hefði langað. Eins og kerfið var þá hefðum við ekki getað notað það, við þurftum að laga database race condition vandræði og útfæra almennilegt thread pooling fyrir allt verkefnið. Það tafði okkur töluvert, hefðum ábyggilega getað klárað text-based leikinn viku fyrr ef við hefðum ekki lent í þessu.

Strax eftir stöðufundinn fórum við að setja upp Unity vinnu umherfið okkar og stuttu eftir það byrjum við að hanna leikinn. Við þurfum að útbúa okkar eigin sögu outline fyrir hann til að gera hann áhugaverðan.

Protocol/Text based sprettur.

Þriðji sprettur.

Retrospective

Það sem fór vel:

Eftir mikið af fundum með David Thue og Kára höfum við fengið mun betri sýn á hvernig protocolinn á að vera. Við erum að miklu leit búnir að klára hönnunina á protocolnum sjálfum, við þurfum bara að láta hringrásina frá sagakerfinu að external tölvuleik virka. Vinna að text-based leiknum er líka komin vel á veg og við sjáum fram á að klára protocolinn og text-based leikinn í næsta spretti, gætum jafnvel náð að byrja á unity leiknum okkar.

Það sem hefði geta farið betur:

Við áttum erfitt með að skipta á milli okkar verkum. Vegna þess að við vorum ekki komnir með almennilega hugmynd um það hvernig protocolinn átti að vera var mjög óljóst hvað það væri sem maður ætti að fara í næst. Notendasögurnar okkar voru líka eiginlega einum of opnar.

Hvað lærðum við:

Við lærðum að í næsta sprett þurfum við að hafa meira focused notendasögur. Við þurfum líka að ná að skipta verkefninu þannig að auðvelt sé að skipta á milli okkar forritunarverkum.

Fjórði sprettur.

Retrospective

Það sem fór vel:

Í þessum spretti tókst okkur að komast vel á leið með leikinn. Við komum alveg ótrúlega miklu í verk miðað við að Jakob hafi verið mikið í öðrum áföngum líka. Verkefna skiptingin tókst mjög vel í þessum sprett, árangri okkar er mest því að þakka.

Það sem hefði geta farið betur:

Við hefðum geta gefið live skjölunum okkar meiri athygli. Það er eins og þau fóru í annað sætið á meðan við brunuðum niður leikinn. Allt það sem við vorum að gera var svo einbeitt og lítil tösk að það átti ekki alltaf við að úthluta þeim sérstök tösk.

Við lentum lka í vegg vegna þess að Saga systemið var eiginlega ekki tilbúið til notkunar. Við þurftum að laga margt í saga systeminu svo við gætum notað það. En það tókst að lokum en tafði okkur töluvert.

Hvað lærðum við:

Við lærðum það að það er margt sem getur farið úrskeiðis og að það er dálítið erfitt að gera ráð fyrir því. Við lærðum líka að það getur komið enn meira upp á þegar maður er að vinna í kerfi sem maður gerði ekki sjálfur.

Burndown og scrum

Svipað eins og í seinasta sprett þá sáum við ekki mikið gildi í því að gera burndown chart. Í seinasta sprett töluðum við að ástæðan fyrir því væri sú að sá sprettur er rannsóknar og undirbúnings sprettur. Hlutirnir hafa ekki mikið breyst, við byrjuðum á leiknum og kláruðum hann en það var erfitt að halda utan um tíma sem fór í hvert task, við sáum fram á að það væri meiri vinna í að halda utan um sögupunkta og svoleiðis en við myndum græða. Þegar við byrjum á 3D based leiknum myndum við líka þurfa að endurhugsa alla punktana upp á nýtt. Burndown chart myndi engan vegin hjálpa okkur í þessu verkefni.

Þegar við byrjum á 3D based leiknum breytist líka allt, nýtt vinnu umhverfi og workflow, það væri of mikið fyrir okkur tvo að halda utan um sögupunkta.

Tímaskráning

Ólafur vann 190 tíma fram að þessum fundi og Jakob vann 176 tíma. Ástæðan fyrir þessum tímamun er afturresá að Ólafur er í færri áföngum en Jakob.

Fyrir meiri upplýsingar sjá lifandi skjal fyrir [tímaskráningu](#).

Framvinduskýrsla 3:

Framvinda verkefnisins

Eftir stöðufund tvö tók við undirbúningur á þrívíddar leiknum. Við tókum þá ákvörðun að þróa leikinn í Unity sem er frí og mjög öflug leikjavél. Undirbúningurinn fólst í því að horfa á kennslumyndbönd, læra að byggja módel og að fikta sig áfram.

Þegar byrjar að nálgast prófin gátum við lítið sinnt verkefninu vegna lokaverkefna í öðrum áföngum, stuttu eftir það tók prófa undirbúningur við og loksins lokapróf.

Eftir að við kláruðum lokaprófin okkar byrjaði þróun að leiknum að fullu. Við skiptum verkum á milli okkar þannig að Jakob færi að vinna að því að byggja upp umhverfið sem leikurinn á sér stað í og að Ólafur færi að vinna að koma samskiptum á milli Saga kerfisins og Unity leikjavélarinnar í gang.

Eins og áður hefur komið fram þá er Saga kerfið í stöðugri þróun. Á stöðufundi tvö vorum að nota sömu útgáfu af kerfinu og þegar vinna hófst í byrjun annar. Síðan þá hafa komið nýrrí útgáfur af Saga kerfinu, við tókum hins vegar þá ákvörðun að halda áfram að notast við fyrstu útgáfuna. Nýju útgáfurnar af Saga kerfinu eru tæknilega flottar en myndu hafa lítil áhrif á loka afurð okkar og myndi auka vinnu sem tengist ekki leikjunum.

Retrospectives

Sjötti sprettur

Það sem fór vel:

Undirbúnings vinna á þrívíddar leiknum tókst vel. Við tókum ákvörðun um hvernig högun leiksins ætti að vera og gerðum forgangsröðunar lista um það sem skipti okkur mestu málí í leiknum.

Það sem hefði geta farið betur:

Við hefðum alltaf geta undirbúið okkur betur, en það er erfitt að sjá svoleiðis fyrir.

Hvað lærðum við:

Á ekki við, við erum að byrja á nýjum hlut af verkefninu.

Sjöundi sprettur

Þessi sprettur fór í lokaverkefna skil í öðrum áföngum og profundirbúning.

Áttundi sprettur

Það sem fór vel:

Vinna á þrívíddar leiknum fór glimrandi vel af stað. Jakob setti upp frábært umhverfi fyrir leikinn okkar og Ólafur byrjaði að vinna að því að koma tengingu við Saga kerfið.

Það sem hefði geta farið betur:

Það var ekki til almennilegt Socket io library fyrir Unity þannig að við þurftum að plástra saman gamla ónothæfa útgáfu til að fá samskiptin til að virka. Við gátum ekki séð þetta fyrir en við hefðum geta byrjað fyrr á þessu.

Hvað lærðum við:

Við lærðum að það er gott að byrja að tækla stóru vandamálin á undan öllu, það er aldrei að vita hvenær allt getur farið úrskeiðis.

Burndown og scrum

Af sömu ástæðu og í seinustu framvinduskýrslu gerðum við ekki burndown töflur og héldum ekki utan um sögupunkta.

Tímaskráning

Ólafur vann 324 tíma fram að þessum fundi og Jakob vann 318 tíma.

The project owner is David James Thue					
Team members are Jakob Þórðarson and Ólafur Konráðsson					
On a scale to 1 to 5, 1 being very unlikely/not serious and 5 being very likely/very serious					
Issue	Chance	Damage	Risk Power	Response	Preventive mitigation
The SAGA project is complicated. We could misunderstand some core functionality and need to refactor our code drastically.	3	5	15	Emergency meeting with Kári and / or David to mitigate damage and start working instantly on refactoring.	Regular meetings and feedback with David and Kári to make sure we are on the right track and don't misunderstand anything.
The learning curve for Unity is longer than anticipated.	4	3	12	We simply need to read more of the documentation / watch tutorials. We could ask our friend Unnar for help, he is knowledgeable in unity	
Team members become sick	3	4	12	Tell the sick team member to take good care of himself and drink lots of water	Consume more vitamin C and vitamin D
Courses taking up to much time from one or more team member	3	3	9	Skip sleeping for one night to catch up in the projects	Talk with the team member to assess how much time future course projects will take much time
Team member missing work, sickness, personal stuff etc.	3	2	6	Keep up communication via facebook and skype if work continues at home.	
Lack of knowing what exactly to do for each week (Lack of a focusing point).	3	2	6	It will be easy to talk to the project owner to get an idea of what to do	Plan well and make focused sprints with good user stories
Misuse of Scrum methodology.	3	2	6	Talk to someone that is experienced with scrum / our instructor and get a rundown on how we should continue	Research scrum well in advance
Computers break down	1	5	5	Get replacement parts or a substitute machine as soon as possible. Keep all code and resources needed for the project in the cloud.	Use linux
Not getting a weekly meeting with our instructor	4	1	4	We can simply email him with relevant questions	
Lack of communication with the project owner	1	3	3	Keep up communication via emails	
Issues with running the given code. Missing libraries, different Java version etc.	2	1	2	Get assistance from project owner and other people working on the project	
One or more team member not keeping to the agreed upon work plan.	2	1	2	Talk to the other team member. We will be facing each other in our work space so it should not be hard.	
Learning curve for python development is higher than anticipated and is slowing down development	3	3	0	Stop development for a time and take extra time in learning python and its basics.	Take time to research python and how to make complicated software in it. RISK MITIGATED 16/2/2015 We decided to use javascript/angular instead

Misunderstanding with the project manager regarding the behavior of the protocol	3	2	0	Meet with the project owner	Be in constant communication with the project manager, he is working close to us so it should not be a problem RISK MITIGATED 22/2/2015 we believe we have enough knowledge of the system for this not to be a problem anymore
Issues with setting up or getting the code repository	2	2	0	Get assistance from project owner.	RISK MITIGATED; Date: 15/2/2015
Not getting a access to a workspace	4	3	0	Talk to our instructor and ask him to get it sorted	RISK MITIGATED; Date: 5/2/2015

Color codes		Jakob								Ólafur							
		Total hours				Total hours				Important dues				Weekly estimated hours:	60		
Meetings	Documentation	Development		414		411											
January																	
23	6	-	-	-	-	Meeting with instructor. Work starts on risk assessment and timeplans.	6	-	-	Meeting with instructor. Work starts on risk assesment and timeplans.	-	-	-				
24	7	-	-	-	-	Work on the work practice document and live documents	5	-	-	Writing the desing documents	-	-	-				
25	6	-	-	-	-	Finishing touches on the first hand-in	5	-	-	Last touches on the first hand-in	-	-	-				
Week 2 total	19	-	-	-	-		16	-	-					Estimated:	30	Actual:	35
26	2	-	-	-	-	Finishing work on the first hand-in	0	-	-								
27	2	-	-	-	-	Last minute adjustments before handing in	4	-	-	Setup Java enviroment, SAGA and IntelliJ in new Linux (Ubuntu 14.04) enviroment.	-	-	-	Verkskipulag and first draft of Verkáætlun			
28	2	-	-	-	-	Setting up development environment in Linux	1	-	-	Meeting with David about setting up the protocol.	-	-	-	Work needs to start on the communication protocol			
29	1	-	-	-	-	Meeting with Kári	0	-	-	Sick	-	-	-	Team member Oli is down with the sickness			
30	3	-	-	-	-	Setting up Project and Java environment	0	-	-	Sick	-	-	-	Team member Oli is still down with the sickness			
31	0	-	-	-	-	I came down with the flu	1	-	-	Sick, set up repositories	-	-	-	Practice for the presentation on tuesday			
Month total	29	-	-	-	-		22	-	-								
February																	
1	5	-	-	-	-		5	-	-	Check out the existing system	-	-	-	Practice for the presentation on tuesday			
Week 3 total	15	-	-	-	-		11	-	-					Estimated:	60	Actual:	61
2	4	-	-	-	-		4	-	-					1. Verkáætlun 2. Áhættugreining 3. Framvinduþifrit Skil á afnðum skv. verkáætlun			
3	6	-	-	-	-	I was sick and I was teaching. It was horrible	10	-	-	We practicised and did our first prestation. After dinner I went and basic network communication between the textbased game and the SAGA project with websockets.	-	-	-	Fyrsti stöðufundur einhverntima vika 4-5			
4	0	-	-	-	-	Meetings with SAGA team, instructor and David	0	-	-								
5	6	-	-	-	-		6	-	-	Meeting and documentation	-	-	-				
6	0	-	-	-	-		10	-	-	Finished setting up the dependency manager (maven). Use maven to setup java socket-io package and create the basic API end points for the SAGA system	-	-	-	Team starts tracking issues			
7	5	-	-	-	-	Documentation day	5	-	-	Documentation day	-	-	-				
8	8	-	-	-	-	Documentation day	6	-	-	Documentation day	-	-	-				
Week 4 total	29	-	-	-	-		41	-	-					Estimated:	120	Actual:	131
9	5	-	-	-	-	Documentation day	7	-	-	User storys / burn down / backlog / framvinduskýrsla	-	-	-	End of first sprint			
10	3	-	-	-	-	I got fucking migraine fucking fuck	2	-	-	Finnished framvinduskýrslu	-	-	-	Skil á framvinduskýrslu			
11	4	-	-	-	-	Preparations for fyrsti stöðufundur	4	4	-	Preparations for fyrsti stöðufundur	-	-	-				
12	7	4	-	-	3	Stöðufundur and lots of design of the protocol	7	4	3					Fyrsti stöðufundur			
13	0	-	-	-	-	Free day	3	3	-								
14	0	-	-	-	-	Hangover day	5	5	-								
15	5	5	-	-	-		5	5	-								
Week 5 total	24	9	0	3			33	21	0	3				Estimated:	180	Actual:	188
														To go:	-8		

Mars

