

Vikingsland

Way of the Warrior

harmonogram, szacowanie trzypunktowe, diagram AON

Bartosz Chodorowski <166142@student.pwr.wroc.pl>
Wojciech Sterna <166141@student.pwr.wroc.pl>
Michał Mocarski <158789@student.pwr.wroc.pl>

Wrocław, 22 maja 2009

Grupa	Nazwa	Czas	Optymistyczny	Pesymistyczny	Działania poprzedzające
0	Planowanie pracy	2 dni	1 dzień	2 dni	-
1.1	Silnik graficzny	1 miesiąc	2 tygodnie	5 tygodni	0
1.2	Silnik dźwiękowy	2 tygodnie	2 tygodnie	255 tygodnia	0
1.3	Silnik fizyczny	3 tygodnie	3 tygodnie	4 tygodnie	0
1.4	Sztuczna inteligencja	1 miesiąc	1 miesiąc	5 tygodni	0
1.5	Logika gry	10 dni	8 dni	14 dni	1.1 1.2 1.3 1.4 3.1 3.3
2.1.1	Grafika 3D	1 miesiąc	3,5 tygodnia	6 tygodni	0
2.1.2	Grafika 2D	1 miesiąc	1 miesiąc	5 tygodni	0
2.1.3	Cutszenki	5 tygodni	4 tygodnie	7 tygodni	0
2.2	Dźwięki	1 miesiąc	3 tygodnie	5 tygodni	0
2.3	Muzyka	1 miesiąc	3 tygodnie	5 tygodni	0
3.1	Gameplay	1 miesiąc	1 miesiąc	5 tygodni	0
3.2	Fabula	1 miesiąc	1 miesiąc	5,5 tygodnia	0
3.3	Level design	1 miesiąc	1 miesiąc	5 tygodni	0
A	Generalne testy	2.5 tygodnia	2 tygodnie	3 tygodnie	wszystko

