Отбор „The Project”

Математически игри

Документация

Съдържание

[1. Идея 2](#_Toc57828595)

[2. Участници 2](#_Toc57828596)

[3. Резюме 2](#_Toc57828597)

[3.1 Етапи на реализация 2](#_Toc57828598)

[3.1.1 Съставяне на отбора 2](#_Toc57828599)

[3.1.2 Съставяне на график на работа 2](#_Toc57828600)

[3.1.3 Презентиране 2](#_Toc57828601)

[3.2 Трудности, през които преминахме 2](#_Toc57828602)

[3.3 Таблица с функции 3](#_Toc57828603)

# Идея

Нашата идея за проектната дейност е да направим играта морски шах (Tic Tac Toe).

# Участници

* Александър Цачев – AITsachev19 – Scrum Trainer
* Ванина Тенева – VNTeneva19 – Front - End Developer
* Йоана Агафонова – YIAgafonova19 – Back - End Developer
* Петър Чапкънов - PHChapkanov19 – Code Checker

# Резюме

## Етапи на реализация

## 3.1.1 Съставяне на отбора

След избиране на участниците и събирането ни, установихме къде ще комуникираме по време на направата на проекта. Бяха избрани ролите и поставени задачите. Всеки се грижи за различна част от разработването на проекта:

* **Front - еnd developer** – работата му е свързана с интерфейса на програмата, начинът, по който се извежда графично играта и менюто ѝ.
* **Back - еnd developer** – занимава се с логическата част на програмата, различните функции и начинът, по които тя работи.
* **Code checker** – тества играта, редактира неточности и проблеми, помага в направата на презентация.
* **Scrum trainer** – отговаря за документацията, презентацията. Организира общата работа на отбора. Помага с каквото може.

## 3.1.2 Съставяне на график на работа

След щателно обсъждане на идеите ни и решаване каква игра ще прави, беше време да си разпределим задачите. Използвахме планера в Github, като направихме три графи: “To do”, “In progress”, “Done”. На всеки бяха възложени задачи и започнахме да ги изпълняваме. Периодично се събирахме да изясним неточности, възникнали проблеми и да обсъдим кой до къде е стигнал и още колко работа ни остава.

## 3.1.3 Презентиране

След като беше изготвена презентацията, се събрахме да обсъдим кой кои слайдове щеше да презентира. Автоматизирахме презентацията като се записахме как я презентираме и го добавихме към нея.

## Трудности, през които преминахме

Като изключим функцията “turnSwap”, по време на разработката на проекта не срещнахме особено много проблеми.

## 3.3 Таблица с функции

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Име на функцията | Тип на връщаната стойност | Аргументи | За какво се използва |
| menu | void | — | Показва интерфеса на менюто |
| board | void | — | Показва решетката |
| checkWin | void | — | Проверява дали играта е свършила и дали има победител |
| markChoice | void | Int, char | Маркира избора на позиция |
| game | void | — | Сменя реда на играчите |
| choosePlayer | void | — | Функцията дава избор на играча да избере дали да играе с X или O |
| mainMenu | bool | — | Дава избор какво да се случи в менюто |
| main | Int | — | Главната функция |

## Блок-схема

