

## گزارش چهارم

1403/1/25

کارهای انجام شده :

- 1- Mvc (علیرضا رضایی و علی شیدایی)
- 2- Human enemy (علیرضا رضایی و علی شیدایی)
- 3- بررسی و دیباگ نهایی (علیرضا رضایی و علی شیدایی)
- 4- گرفتن آیتم های هیومن انمی (علیرضا رضایی)
- 5- سلاح در دست رندوم برای هیومن انمی (علیرضا رضایی)
- 6- مولتی پلیر (علیرضا رضایی)
- 7- کنترل ورودی عدد (علیرضا رضایی)
- 8- اضافه کردن function (علیرضا رضایی)
- 9- اضافه کردن قسمت ابتدایی بازی (ستایش یاریجانی)
- 10- کنترل خروجی ها (علیرضا رضایی و ستایش یاریجانی)
- 11- آیتم های جدید برای اسکیل پوینت (علیرضا رضایی)
- 12- تغییر ارث بری کلاس های انمی (علیرضا رضایی)
- 13- جداسازی توابع (علیرضا رضایی)
- 14- خروجی استفاده از اتم برای پلیر و هیومن انمی (علیرضا رضایی)
- 15- تغییرات تابع attack , display (علی شیدایی)

کارهای انجام نشده :

- 1- سناریو (حذف از روند پروژه)
- 2- فاز ایونت (حذف از روند پروژه)
- 3- لیدربرد (عادل نجاتی)
- 4- ذخیره اطلاعات (عادل نجاتی)

چالش ها و مشکلات :

چالش اصلی هماهنگ کردن جلسه ای بین همه اعضا برای جمع بندی پروژه بود که در نهایت صورت نگرفت

چالش دیگر مشارکت نکردن بعضی اعضا در روند پایانی پروژه بود.

بازخورد اعضا :

ستایش یاریجانی :

درکل تجربه خوبی بود هماهنگی با همه اعضای گروه و بزرگ شدن گروه ها چالش اصلی بود با اینکه جلسه های هرشب و گزارش دادن ها خیلی کمک کنند بود

خیلی از مباحثی که قبلا با اونها مشکل داشتم نسبتا اوکی تر شدن مثل پوینتر ها و ارث بری ها

به نظرم نقش خودم در انجام پروژه میتونست موثر تر بشه

علی شیدایی :

پروژه در ابتدا با ایجاد یک طرح دیگرام کلی شروع شد. اعضای تیم متناسب با آن طرح و بر اساس توافق جمعی وظایفی بر عهده گرفتند. تسک های مربوطه در طول پروژه زیاد شدند تا منجر به پیشرفت پروژه بشه. سعی بر این بود که به صورت شبانه جلسه ای در خصوص پیشبرد پروژه داشته باشیم. در طول این مدت پروژه دستخوش تغییر قرار گرفت و تفکر انتقادی جمع سعی بر بهبود پروژه داشت

علیرضا رضایی :

در اوایل پروژه از روند پروژه خیلی راضی بودم ، همه بچه ها وقت میزاشتن، روند کار براشون مهم بود ، جلسات دیلی و ... خلاصه کار خیلی خوب جلو میرفت واقعا جا داره از همشون تشکر کنم.

اما از چند روز پیش از عید روند پروژه کند تر شد و کم کم این اهمیت برای بعضی از افراد تیم کمتر شد .

ولی به هر حال روند پروژه متوقف نشد ، سعی کردیم اگه کسی نمی رسید کاراشو بین خودمون هندل کنیم چون بعضی جاها واقعا نیاز بود که به موقع زده بشه چون پیش نیاز قسمت های دیگه بود

سعی کردم اگه کسی جایی مشکل داشت کمکش کنم اگه لازم بود بیشتر وقت بزاریم براش وقت میزاشتم ، تمام تلاشمو کردم چیزی کم ندارم واسه پروژه...

برای جمع بندی پروژه هم یکم شرایط سخت شد و نتونستیم جلسه ای اوکی کنیم که همه باشن و همه چیز رو ببندیم ، در نهایت یه جلسه دو نفره گذاشتیم و پروژه رو بستیم...

در کل تجربه خوبی بود، چیزای زیادی به شخصه یاد گرفتم، برای بهبود عملکردمون شاید اگه میتونستیم حضوری دور هم جمع بشیم خیلی جلو می افتادیم چون بعضی چیز ها درهم تنیده هستن و یکم با دورکاری و جلسه مجازی سخت اوکی میشن

راجب خود پروژه هم چند تا نکته بنظرم میاد:

+بهتر بود به نتیجه نهایی و خود بازی نمره تعلق میگرفت نه صرفا ارزش کد و اینجور چیزا

هدف ما از طراحی بازی این هست که مورد استفاده قرار بگیره نه اینکه چند خط کد بنویسیم بره...

تو این سبک بازی ها که حالا بیشتر با عنوان d&d شناخته میشن اصلی ترین چیز بازی تم و داستانشه وگرنه هیچ پوینتی ندارن . بهتر بود به این ها بیشتر بها داده میشد چون این ها اگه اوکی باشن باعث میشه بازی ، ارزش بازی کردن داشته باشه و صرفا چیزی نباشه که بعد از ارائه دیگه هیچوقت ران نشه نکته دیگه ای که هست سر بالانس بودن بازی هست که نیاز به وقت گذاشتن داره ولی برای این مورد هم هیچ پوینتی درنظر گرفته نشده در حالی که تو دنیای واقعی برای طراحی بازی بیشترین وقت رو سر این مورد میزارن.