МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

Факультет Компьютерных наук

Кафедра программирования и информационных технологий

Отчет о работе команды «Fishventure» от Project-Manager

Исполнители

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Елфимов А.

Заказчик

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Тарасов В.С.

Воронеж 2025

СОДЕРЖАНИЕ

[1 Общие полежения 3](#_Toc197402087)

[1.1 Состав команды 3](#_Toc197402088)

[1.2 Сроки отчетности 3](#_Toc197402089)

[1.3 Формат работы 3](#_Toc197402090)

[2 Работа команды 5](#_Toc197402091)

[3 Проблемы и их решения 8](#_Toc197402092)

[4 Jira 9](#_Toc197402093)

[4.1 Актуальные задачи 9](#_Toc197402094)

[4.2 Предстоящие задачи 10](#_Toc197402095)

[5 Итоги командной работы 12](#_Toc197402096)

1. Общие полежения
   1. Состав команды

Состав команды представлен в таблице 1.

1. Состав команды

|  |  |
| --- | --- |
| **Член команды** | **Роль** |
| Богачев-Воевудский Алексей | Team-lead, гланый разработчик |
| Веремеев Вячеслав | scrum manager, главный художник |
| Габелко Мария | художник по UI |
| Елфимов Александр | аналитик, тестировщик |
| Штукатуров Дмитрий | backend разработчик |
| Дубровин Дмитрий | второй разработчик |

* 1. Сроки отчетности

Отчетность представлена на период на период разработки MVP с 20.02.2025 по 05.05.2025.

* 1. Формат работы

Работа команды строится на следующих пунктах:

* Трекинг задач происходит с помощью Jira.
* Проводятся общие созвоны команды раз 1-2 недели. (Обычно сразу после практики).
* По результатам созвона создаются новые задачи в Jira до следующего созвона.

1. Работа команды

Текущий статус проекта, оценка работы команды представлены в тиаблице 2.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерий** | **Оценка** | **Статус** | **Причины** |
| Понимание целей и задач | Удолетвор. | У членов команды не всегда в полной мере понимаю, для чего и почему от них требуют | Отсутсвие опыта длительной командной разработки |
| Соблюдение сроков | Критично | Часто задачи решаются в последнии дни или просрачиваются | Главный разработчик и анилитик-тестировщик работают и не могут много успеть сделать в будни |
| Коммуникация внутри команды | Отлично | Разногласий не наблюдается, общение внутри команды происходит в дружеском формате. |  |
| Работа с требованиями | Отлично | Работа происодит в соответсвии с требовниями |  |
| Участие в обсуждении решений | Отлично | Члены команды активно участвуют в поисках решений | Проводятся созвоны, где каждый вопрос получает конкретный способ решиния |
| Использование технольгий и инструментов (Git, Jira, Miro) | Удолетвор. | Иснтрументы используются часто, но не всегда в полном объеме | Отсутсвие опыта работы с инструментами, не знание многих их возможностей и особенностей |
| Мотивация сделать качественынй проект | Удолетвор. | В качестве прокта была выбрана игра, команда мотивирована ее делать, но в процессе разработки интузиазм снизился | Из-за особенностей требования для веб/мобильных приложений, соблюсти некоторые требования в контексте игры не всегда получается |

В таблице 3 предствалены оценки членов команды по ролям.

1. Оценка работы команды

|  |  |
| --- | --- |
| **Роль** | **Статус** |
| Team-lead, главный разработчик | Мотивирован делать игру, трекает и выполняет задачи, активно участвует в обсуждении решений |
| Аналитик-тестировщик | Активно участвует в обсуждении решений, из-за совмещения с работой не всегда успевает в срок |
| Scrum manager, главный художник | Рисует хорошие спрайты для игры, активно участвует в созвонах. Трекает задачи в Jira |
| Художник по UI | Рисует UI: кнопки, иконки, меню, фон-меню. Участвует в созвонах. Трекает большинство задачи в Jira |
| Backend разработчик | Активный участник созвонов, соблюдает требования ТЗ, имеет трудности из-за отсутствия опыта разработки, но справляется с ними |
| Второй разработчик | Участвует в созвонах, не трекает задачи в Jira, но выполняет задачи, поставленные главным разработчиком |

1. Проблемы и их решения

В таблице 4 указаны проблемы и предполагаемые решения.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Проблема** | **Предпологаемое решение** | **Решена** |
| Недостаток опыта разработки у членов команды | Выделение дополнительного времени изучение материала, консультация с аналитиком | Да |
| Несоблюдение сроков | Создание задач с дедлайном, выполнение задач в выходные и праздники | 50/50 |
| Требования для веб/мобильных приложений не всегда качественно выполнимы в контексте игры | Адаптирование игры к существующим требованиям, чтобы получить высший балл | Да |
| ТЗ к первой аттестации вышло некачаственным | Взять возможность переписать за счет снижения оценки | Да |

1. Jira
   1. Актуальные задачи

Текущие задачи представлены в таблице 4.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID задачи** | **Название** | **Описание** | **Статус** |
| FISH-74 | Отчет о тестировании | Сделать отчет о тестировании и выложить на гитхаб | В работе |
| FISH-36 | Написать отчет о проделанной работе | Текущий PM отчет, по готовности выложить на гитхаб | В работе |
| FISH-73 | Внести финальные правки в ТЗ | Внести итоговые правки в обновленное ТЗ и выложить на гитхаб | Готово |
| FISH-41 | Реализовать перемещение персонажа по карте | Переделать управление с клавиатуры на сенсорный экран | Готово |
| FISH-46 | Нарисовать анимации персонажа | Нарисовать анимации перемещения персонажа | В работе |
| FISH-50 | Нарисовать визуал для рыб в песочной, лавовой и снежной зоне | Придумать и нарисовать спрайты для рыб всех локаций | В работе |
| FISH-51 | Нарисовать визуал для легендарных рыб | Нарисовать легендарную рыбу для каждой локации | В работе |
| FISH-48 | Нарисовать тайлмапы для данжей | Нарисовать текстуры поверхностей для данжей | В работе |
| FISH-68 | Нарисовать тайлмапы для магазина и сам магазин |  | В работе |

* 1. Предстоящие задачи

В таблице 5 представлены предстоящие задачи задачи.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID задачи** | **Название** | **Статус** |
| FISH-43 | Реализовать взаимодействие с объектами | К выполнению |
| FISH-44 | Левел дизайн локаций | К выполнению |
| FISH-45 | Реализовать PipeLine | К выполнению |
| FISH-77 | Применение API в игре | К выполнению |
| FISH-78 | Авторизация в игре | К выполнению |
| FISH-79 | Система улучшения удочки | К выполнению |
| FISH-80 | Продажа рыбы | К выполнению |
| FISH-81 | Исправление неточностей в API | К выполнению |
| FISH-82 | Продумать базовый лор игры | К выполнению |

1. Итоги командной работы

Выполненые работы по ролям представлены в списке:

* Backend разработчик
  1. Написал БД
  2. Реализовал API
  3. Развернул БД на хосте
  4. Админ панель
* Аналитик-тестировщик
  1. Дописал ТЗ
  2. Раздал задачи в Jira
  3. Подготовил Отчет (в процессе)
  4. Построил презентацию (в процессе)
  5. Отчет о тестиовании
  6. Подготовил демку мини-игры
* Главный разработчик
  1. Распланировал архитектуру
  2. Собрал рабочий билд с базовыми механиками
  3. Реализовал мини-игру рыблки
* Главный художник
  1. Нарисовал тайлмапы поверхностей
  2. Описал брендбук
  3. Нарисовал спрайты для игры
* Художник по UI
  1. Нарисовала UI
  2. Меню игры
  3. Логотип игры
  4. Задний фон меню
  5. Иконнки для кнопок в игре
* Второй разработчик
  1. Адаптирует управление на сенсорный экран
  2. Система перемещения персонажа по карте