Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

# **Постановка задачи**

1. С точки зрения программной инженерии:
   1. Что было внове?
   2. Какой опыт приобрели?
   3. Что узнали?
   4. Чему научились?
2. С точки зрения организации самой игры:
   1. Понятна ли цель?
   2. Понятны ли способы ее достижения?
   3. Насколько они результативны?
   4. Что понравилось?
   5. Что не понравилось?
   6. Чего не хватило?
   7. Что надо делать не так?
   8. Насколько полезны/вредны такие методы обучения по сравнению с традиционной системой лекций-практик?

# **Введение:**

Основное задание игры – это дополнить переделать, исправить и дополнить программу наших однокурсников с первой игры «Продмаг». Так же Михаилом Александровичем были продиктованы новые условия (дополнения) к старой программе.

# **Рефлексия**

## **С точки зрения программной инженерии:**

В новинку была доработка программы, написанной другим человеком, работа с чужим кодом и исправление ошибок коллеги.

Приобрел опыт, что некоторые мои коллеги не далеки умом и не оставляют комментарии от слова совсем. Приобрел опыт, работы с чужими программами, поддержки и доработки их.

Узнал про нового оператора – DateTime на языке c# и немного про работу с string двумерными массивами.

Научился подстраиваться под требования заказчика и не злиться на непонятное изложение его мыслей.

## **С точки зрения организации самой игры:**

Цель самой игры ясна: научить студентов работе с заказчиком и работе в сжатые сроки. В игре акцент строился на доработке программ за другими.

Способы достижения тоже понятны, разобраться в чужой программе, понят что и как работает (или не работает), исправить это, по возможности внести новые задачи и условия.

Не совсем результативны, так как программа моего коллеги, не работала от слова совсем и мне пришлось выносить его код в комментарий и писать почти с нуля, что в принципе у меня получилось.

Понравилось то, что в такой среде тебе приходится быстро учиться и получать какие-то новые знания, о строении кода или просто о взаимодействии с чужими программами.

Не понравилась программа, которая мне попалась, так как в ней были непонятные функции, без каких-либо комментариев и не понятно за что отвечающие, из-за чего было сложно в этом ориентироваться. Так же не понравилось, то, что не предоставлялось какого-то выбора в прогах (например, некоторые не разбираются в Windows form и им было неудобно с ними работать, я же в свою очередь разбираюсь в формах и хотел бы с ними поработать).

Не хватило в основном понятности в программе моего коллеги и чуть-чуть знаний.

Здесь мне все понравилось и считаю, что все делалось так как нужно. По сравнению с первой игрой «Продмаг», было все понятно.

Такие методы обучения несомненно полезны, чтобы обучающиеся поняли, что нужно делать и как, и привыкли к такому темпу работы. Так же такой метод обучения заставляет быстро адаптироваться и быстро принимать новые знания.

# **Вывод:**

Игра интересная и готовит студентов к применению знаний на практике. По сравнению с первой игрой, я понял, что у меня с того времени появились какие-то знания и что я быстрее стал писать код и разбираться в программах. Все было понятно и наглядно.

# **Оценка:**

Интересность – 9 из 10

Полезность – 10 из 10