A feladat során konkrétan képet kaptunk arról, hogy hogyan is néz ki egy csoportos project és ezen belül milyen elemi lépésekből állhat. Lehetőségünk volt ezen kívül például az UML adta lehetőségek beépítésének módjainak a megismerésére a projekt életciklusa során.

Általánosságban véve megtanultunk a csaptatásainkkal együtt dolgozni és összehangoltan elvégezni a munkákat és a részfeladatokat az egyes személyes képességei és érdeklődési köre szerint szétosztani.

Legnehezebbnek a feladat elején, amikor még csak a konkrét tervezés zajlott, viszont pont emiatt, hogy az nehéz volt és több időt szántunk rá a konkrét implementáció többek között zökkenőmentesen tudott zajlani. A legkönnyebb így a már megtervezett program implementálása volt.

Szerintünk teljes mértékben összhangban áll.

Nem okozott nehézséget.

Nincs változtatási javaslatunk.

Egy olyan dungeon alapú játék tervezése, amelyben az egyes szintek a történelem és/vagy a jövő bizonyos helyen játszódnának.

Nincs kritikánk vagy javaslatunk.