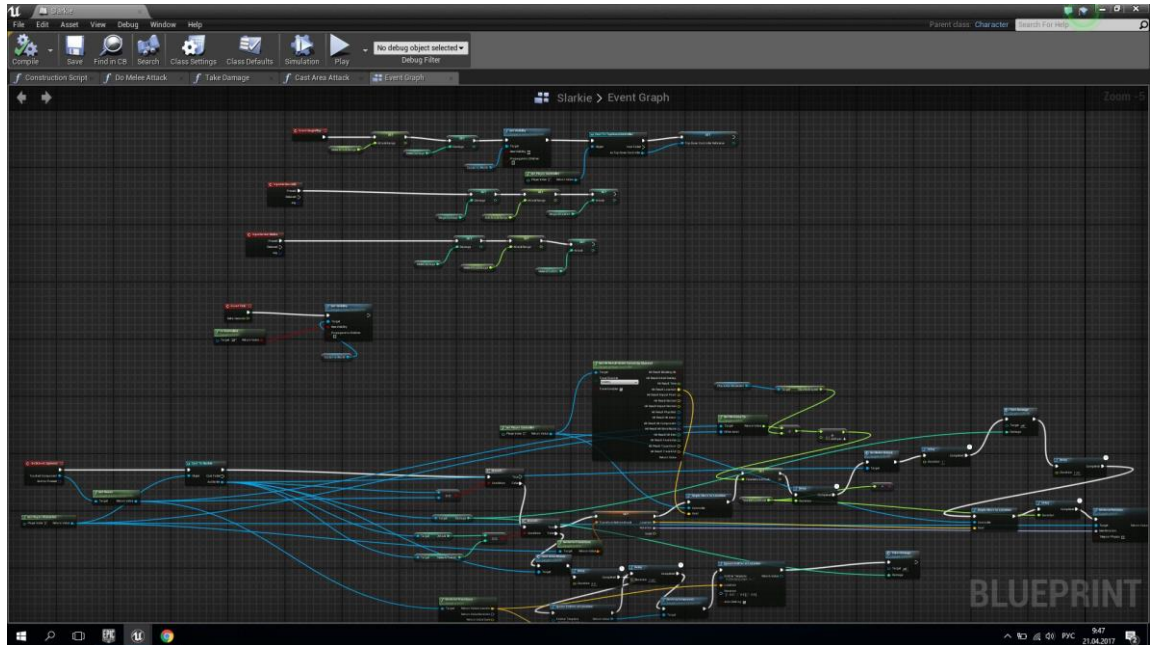


Технический долг.

1. Непонятный / нечитабельный код:



Решение:

Провести рефакторинг кода

2. Дублирующийся код:

Отсутствие общего родителя у персонажей вызывает дублирование кода.

Решение:

Изменить архитектуру проекта для лучшего масштабирования

3. Отсутствие автоматизации (тестов, сборки, развёртывания):

Проблемы со сборкой проекта.

Решение:

1. Настроить автоматизацию, сборку и развертывание вручную
2. Автоматизировать действия

4. Запутанная архитектура и ненужные сложные зависимости:

Решение:

Провести чистку зависимостей, переработать архитектуру

5. Незакоммиченный код:

Проблемы с интеграцией vcs. Размер проекта слишком велик для хранения на удаленном репозитории.

Решение:

Уменьшить размер проекта(удалить ненужные зависимости).

6. Отсутствие / несоответствие технической документации:

Полное отсутствие документации

Решение:

Задokumentировать проект.

7. Отсутствие тестовой среды, отсутствие непрерывной интеграции:

Решение: -

Изучить возможности автоматизации в Unreal Engine

Необходимо значительно снизить объем технического долга для оптимизации структуры проекта.

План мероприятий:

1. Решить проблемы с VCS
2. Провести рефакторинг кода с целью устранения дублирования и улучшения взаимодействия между объектами разных классов
3. Настроить сборку проекта

Данные мероприятия помогут ускорить дальнейшую разработку проекта и не составят значительных временных затрат.

Автоматизация и непрерывная интеграция потребуют значительных усилий, поэтому не будут включены в ближайшие спринты.