

ФИНАЛЬНЫЙ ОТЧЕТ

Период: 21.05.25 – 04.06.25 и общие моменты.

1. Выполненные задачи

1) Александров Д. (Разработка):

- Закончены ядро, модель, клиент;
- Разработан генератор текстуры океана, которая полностью имплементирована и настроена;
- Реализована основная игровая логика.

2) Сопельняк А. (Дизайн):

- Полностью настроен UI в Unity;
- Добавлено несколько новых экранов, в которых появилась необходимость;
- UI полностью сверстан.

3) Нагорных К. (Ассеты):

- Закончен процесс создания 3D-моделей;
- Закончен процесс покраски 3D-моделей;
- Написана стратегия тестирования;
- Написаны тест-кейсы.

4) Костин А. (DevOps):

- Настроен VPS для развертывания;
- Развернут мастер-сервер;
- Развернута БД;
- Настроен CI/CD.

5) Семькин И. (PM+ Разработка):

- Закончен процесс написания логики UI;
- Настроены подключение и связь клиента с мастер-сервером;
- Исправления небольших недочетов во всех аспектах проета;
- Поддержка отчетности и таск-менеджера.

2. ИТОГОВЫЙ вклад

1) Александров Д. (Разработка):

- Написание ТЗ; подготовка презентаций и выступлений; разработка архитектуры; реализация клиентской части и сетевого слоя (большая часть кода).

2) Сопельняк А. (Дизайн):

- Разработка UI: макеты Figma, перенос и верста в Unity.

3) Нагорных К. (Ассеты):

- Создания и покраска 3D-моделей; написание тестовой документации (стратегия, кейсы); написание курсовой работы.

4) Костин А. (DevOps):

- Организация CI/CD; настройка VPS и развертывание мастер-сервера и БД; проектирование БД.

5) Семькин И. (PM+ Разработка):

- Написание ТЗ; подготовка презентаций и выступлений; реализация мастер-сервера; проектирование БД; реализация логики UI; организация GitHub-репозитория проекта; поддержка отчетности и таск-менеджера; написание курсовой работы.

3. Оставшиеся задачи

- Разработка игрового сервера;
- Развертывание игрового сервера;
- Настройка мультиплеера;
- Настройка взаимодействия всех компонентов системы в итоговом варианте;
- Организация тестов;
- Полноценный запуск приложения.

4. Проблемы

Ключевыми проблемами стали нехватка времени и некоторые неверные решения по поводу реализации самого проекта, организации деятельности и расстановки приоритетов. Тут также стоит сказать об отсутствии мотивации у некоторых членов команды, что тоже является довольно важным фактором.

Также я бы отметил очень большую загруженность нашего главного разработчика. Его и меня в качестве помощника было явно недостаточно.

И в последнюю очередь я бы назвал отсутствие опыта и определенной компетенции у всех членов команды, а также стандартную нехватку времени на разработку.