

ОТЧЕТ

Период: 23.04.25 – 30.04.25

1. Выполненные задачи

- 1) Александров Д. (Разработка):
 - Разработан слой модели;
 - Разработан высокоуровневый сетевой слой.
- 2) Сопельняк А. (Дизайн):
 - Воссоздание макетов в Unity с помощью UI Toolkit.
- 3) Нагорных К. (Ассеты):
 - Продолжается процесс создания 3D-моделей;
 - Начат процесс покраски 3D-моделей.
- 4) Костин А. (DevOps):
 - Настроено базовое CI/CD основного репозитория;
 - Доработка БД.
- 5) Семькин И. (PM+ Разработка):
 - Разработана архитектура мастер-сервера;
 - Разработан прототип и базовый API мастер сервера;
 - Написан отчет о работе;
 - Фиксируются успехи команды;
 - Распределены задачи на следующую неделю.

2. Оставшиеся задачи

- Разработка слоя презентации клиента;
- Разработка игрового сервера;
- Добавление тестовых данных и развертывание БД;
- Воссоздания макетов в Unity с помощью UI Toolkit;
- Разработка Мастер-Сервера;
- Настройка CI/CD;
- Организация тестов.

3. Проблемы

- Нехватка времени для работы над проектом;
- Заминки в разработке мастер-сервера, т.к. отсутствует опыт в создании подобных вещей;
- Сложности с воссозданием макетов в Unity, т.к. у дизайнера отсутствует опыт работы с UI Toolkit;
- Сложности с организацией CI/CD, т.к. у девопса отсутствует опыт работы с github actions.

4. Планы

- Решить все возникшие проблемы;
- Закончить разработку клиента;
- Закончить разработку мастер-сервер;
- Развернуть Базу Данных;
- Настроить CI/CD;
- Организовать тесты.