

ОТЧЕТ

Период: 16.04.25 – 23.04.25

1. Выполненные задачи

1) Александров Д. (Разработка):

- Создан сабмодуль ядра клиента;
- Доработаны архитектуры клиента и сервера;
- Практически готов слой модели.

2) Сопельняк А. (Дизайн):

- Доработаны макеты в Figma;
- Старт процесса воссоздания макетов в Unity с помощью UI Toolkit.

3) Нагорных К. (Ассеты):

- Активно идет процесс создания 3D-моделей.

4) Костин А. (DevOps):

- Спроектирована БД.

5) Семькин И. (PM+ Разработка):

- Написан отчет о работе;
- Фиксируются успехи команды;
- Распределены задачи на следующую неделю;
- Начата разработка мастер-сервера.

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

- 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;
- Трудности с конкретизацией взаимодействия слоев клиента;
- Вопросы относительно реализации сетевого слоя.

4. Планы

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