

ОТЧЕТ

Период: 14.05.25 – 21.05.25

1. Выполненные задачи

1) Александров Д. (Разработка):

- Реализация основной игровой сущности;
- Добавлена синхронизация времени;
- Реализован клиентский слой презентаций;
- Добавлена возможность тестирования нескольких клиентов в Unity.

2) Сопельняк А. (Дизайн):

- Оптимизированы несколько экранов в Unity;
- Процесс верстки интерфейса приложения.

3) Нагорных К. (Ассеты):

- Продолжается процесс создания 3D-моделей;
- Написание тест-кейсов.

4) Костин А. (DevOps):

- Продолжается настройка CI/CD;
- Начат процесс развертывания.

5) Семькин И. (PM+ Разработка):

- Процесс создания логики интерфейса;
- Добавлена базовая логика переходов для экранов;
- Написан отчет о работе.

2. Оставшиеся задачи

- Разработка слоя презентации клиента;
- Разработка игрового сервера;
- Добавление тестовых данных и развертывание БД;
- Настройка CI/CD;
- Организация тестов.

3. Проблемы

- Очень большая загруженность главного разработчика, что приводит к снижению темпов разработки;
- Нехватка времени для работы над проектом;
- Сложности с воссозданием макетов в Unity, т.к. у дизайнера отсутствует опыт работы с UI Toolkit;
- Трудности в организации тестирования;
- Сложности с организацией CI/CD, т.к. у девопса отсутствует опыт работы с github actions.

4. Планы

- Решить все возникшие проблемы;
- Закончить разработку клиента;
- Развернуть приложение;
- Настроить CI/CD;
- Организовать тесты.