

תרומת הצוות, חלוקת עבודה, רפלקציה ועבודה עם GitHub

סיכום תרומות הצוות

איתי - יצירת פונקציות בסיסיות של המשחק וה-GUI:

- **יצירת מחלקות בסיסיות:** פיתח את המחלקות העיקריות של המשחק: `Pet`, `Cat` ו-`Dog`. הגדיר מאפיינים בסיסיים כמו שם, רעב, אושר, גיל ועוד.
- **הגדרת GUI בסיסי:** יצר ממשק משתמש ראשוני ב-`game_manger.py` עם כפתורים לפעולות כמו האכלה, שינה, משחק ועוד.
- **פיתוח לוגיקת משחק:** הוסיף את מנגנוני ההתבגרות, ניהול מצב החיה ומצבה הבריאותי במחלקה `Pet`.

לירון - הרחבת פונקציונליות המשחק ושיפור הלוגיקה:

- **הוספת מאפיינים ושיטות:** הרחיב את מחלקות `Cat` ו-`Dog` עם יכולות ייחודיות לכל חיה, כמו חידוד ציפורניים לחתול ומשחק בכדור לכלב.
- **ניהול מצב משחק:** הוסיף אפשרות לשמירה וטעינת מצב המשחק ב-`game_manger.py` באמצעות `pickle`.
- **שיפורי לוגיקה:** הוסיף ניהול אירועים אקראיים, מחלות ומוות לחיית המחמד.
- **דפוס עיצוב פקודות (Command):** יצר מחלקות פקודה ב-`commands.py` עבור פעולות כמו האכלה, משחק, ניקיון וכו'.
- **יצירת מסמך מסכם:** יצר מסמך מסכם שמתאר את תרומת הצוות, חלוקת העבודה, רפלקציה ועבודה עם GitHub.

יואב - שיפורי GUI:

- **שדרוג הממשק:** הוסיף שדות בחירה והזנת פרטים כמו שם, צבע וסוג חיית המחמד בממשק המשתמש (`game_manger.py`).
- **הצגת תמונות:** שילב תמונות של חיות המחמד ושיפר את חוויית המשתמש.
- **הצגת סטטוס:** יצר תצוגת סרגלי מצב (כמו רעב, אושר ובריאות) כדי להראות את מצב החיה בצורה ברורה יותר.

אלון - אפקטי קול וחלוקת הקוד לקבצים:

- **אפקטי קול:** פיתח את הקובץ `sound.py` לניגון מוזיקת רקע ואפקטי קול באמצעות `pygame`, והוסיף קבצי קול לפעולות שונות של החיה.
- **חלוקת הקוד:** ארגן את הפרויקט לחלוקה למספר קבצים ותיקיות, לשם ניהול נוח ומודולרי של הקוד ושל המשאבים כמו קבצי הקול.

רפלקציה על העבודה ועל השימוש ב-GitHub

במהלך הפרויקט, עבדנו כצוות ובשיתוף פעולה תוך שימוש ב-GitHub כדי לשלב את הקוד של כל אחד מאיתנו. השימוש ב-GitHub איפשר לנו לעבוד במקביל על חלקים שונים של הפרויקט, לשתף את הקוד שלנו, ולוודא שהשילוב נעשה בצורה מסודרת ונכונה.

אתגרים שהיו לנו במהלך הפרויקט: אחד האתגרים היה שילוב קוד ממספר חברי צוות באופן חלק. נדרשנו להתמודד עם מצבים שבהם שינויים בקוד התנגשו, ולמדנו כיצד לפתור קונפליקטים באמצעות הכלים של GitHub. בנוסף, נדרשה מאיתנו משמעת תכנותית והקפדה על סבבים של בדיקות ושילוב קוד, כדי לוודא שגרסאות הקוד תמיד מעודכנות ובעלות מבנה ברור.

עבודה בצוות:

כל אחד מאיתנו לקח על עצמו תחום מסוים בפרויקט, והתמקד בפיתוח ובשיפור אותו התחום. התקשורת בינינו הייתה חיונית לשמירה על עקביות בקוד ובמבנה של המשחק.

עבודה עם GitHub:

השתמשנו ב-GitHub כבסיס לניהול גרסאות, מה שאיפשר לנו לעבוד במקביל בלי לחשוש משינויים שייפגעו בעבודתו של מישהו אחר. העבודה עם GitHub גם תרמה לשיפור מיומנויות התכנות שלנו ולימדה אותנו כיצד לשתף פעולה בצורה מקצועית יותר בעולם הפיתוח. באופן כללי, העבודה עם GitHub הייתה נוחה עבורנו כי כולנו מנוסים עם GitHub מהעבר.

בסיכומי של דבר, העבודה המשותפת בפרויקט, יחד עם השימוש ב-GitHub, תרמו רבות להצלחתו ולאופן שבו הצלחנו לשלב את היכולות והכישורים של כל חברי הקבוצה לכדי תוצר סופי איכותי.