

Sprawozdanie

Narzędzia pracy grupowej – Gra „Wisielec”



Narzędzia pracy grupowej

Grupa 3

Automatyka i Robotyka 1 rok

Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Robotyki i Inżynierii Biomedycznej
Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

Przygotowywany projekt nr 14 w składzie:

Kamil Maj
Remigiusz Mietła
Adam Krupiński

Cel projektu:

Wykonanie zadania za pomocą różnych narzędzi i aplikacji informatycznych, współpraca z innymi członkami zespołu, wspólne wybranie tematu, systematyczna realizacja indywidualnych zadań na poszczególnych etapach, przygotowanie dokumentacji .

Temat:

Gra „Wisielec”

Założenia:

- Stworzyć grę w języku python „Wisielec”
- Możliwość wyboru kilku poziomów trudności w rozgrywki
- Stworzenie kilku kategorii jak: Rzeczy, Zwierzęta itd.
- Rozgrzywka ograniczona ilością, żyć w liczbie 6
- Interfejs graficzny GUI
- Możliwość założenia swojego konta, który będzie rejestrował wyniki gracza
- Stworzenie bazy haseł
- Rozgrzywka ograniczono czasowo z zegarem

Kalendarz planowanych spotkań:

11.04.2022	Spotkanie zapoznawcze
31.05.2022	Rozdzielenie prac
7.06.2022	Ustalenie celów końcowych projektu
12.06.2022	Spotkanie podsumowujące
13.06.2022	Prezentacja projektu

11.04.2022

Nastąpiło zapoznanie się członków zespołu, wybranie tematu pracy, zrobienie wstępnego planu realizacji pracy, wymiana umiejętności, tak by przydzielić każdej osobie zadanie na miarę jej możliwości, zsynchronizowanie kalendarzy na wspólne spotkania. Na samym końcu zespół z dostępnych aplikacji do komunikacji wybrał powszechnie używane: Messenger, Discord oraz Asana, natomiast repozytorium projektu jest umieszczone w githubie, a sam program realizowany w języku Python.

31.05.2022

Na spotkaniu zespołu w formie stacjonarnej poczyniliśmy pierwsze kroki do wykonania projektu. Rozdzieliliśmy zadania na poszczególnych członków zespołu w miarę ich umiejętności. Określiliśmy również wtedy założenia naszego projektu i wypisaliśmy wymagane czynności do wykonania na Asanie. Na tej platformie również, prowadziliśmy dyskusje dotyczące rozwiązań w projekcie. Każda osoba przypisane miała odpowiednie zadania.

main

1 branch

0 tags

Go to file

Add file

Code

KamilMaj01 wkład do projektu Kamil Maj

14b3b61 10 hours ago 47 commits

Do sprawozdania	wkład do projektu Kamil Maj	10 hours ago
GUI_Interfejs	zdjęcia gui	4 days ago
Plik wykonywalny - Wisielec	folder z wykonywalnym plikiem	2 days ago
Program całość	usunięcie niepotrzebnych plików	2 days ago
HaslaLatwe.txt	zmiana hasel na rzecz programu	12 days ago
Hasla_Srednie.txt	zmiana hasel na rzecz programu	12 days ago
Hasla_Trudne.txt	zmiana hasel na rzecz programu	12 days ago
Pomoc GitHub.txt	Dodaje pomoc GitBush	13 days ago
README.md	README.md + nowa funkcjonalność	11 days ago
SzkieletGryWisielec.txt	dodaje szkielet gry	13 days ago
Zasady.txt	Aktualizacja zasad gry	5 days ago

Temat 14: Gra "Wisielec"

Przegląd Lista Tablica Oś czasu Kalendarz Przepływ pracy Więcej...

+ Dodaj zadanie

Wszystkie zadania Filtruj Sortuj Dostosuj

Nazwa zadania	Osoba odpo...	Data wykona...	Priorytet	Postęp z...
Szkielet Gry				
Ogólne informacje o naszej grze 3	Kamil Maj			
Dodaj zadanie...				
Do zrobienia				
W trakcie				
Gra wisielec 2	Kamil Maj	5 cze	Wysoki	
Dodaj zadanie...				
Zrobione				
Spotkanie podsumowujące	Remigiusz ...	Wczoraj	Sredni	
Sprawozdanie z projektu	Remigiusz ...	Wczoraj	Wysoki	
Zapis/Odczyt stanu gry 1	Kamil Maj	3 cze		
Obsługa hasel kategorii 2	Kamil Maj	3 cze	Sredni	

7.06.2022

Na spotkaniu zweryfikowaliśmy postępy prac nad projektem każdego z członków. Nad projektem początkowo, miały pracować 4 osoby jednakże, w trakcie trwania semestru jedna osoba wypisała się z grupy ćwiczeniowej co skutkowało rozdzieleniem prac na mniejszą liczbę członków zespołu.

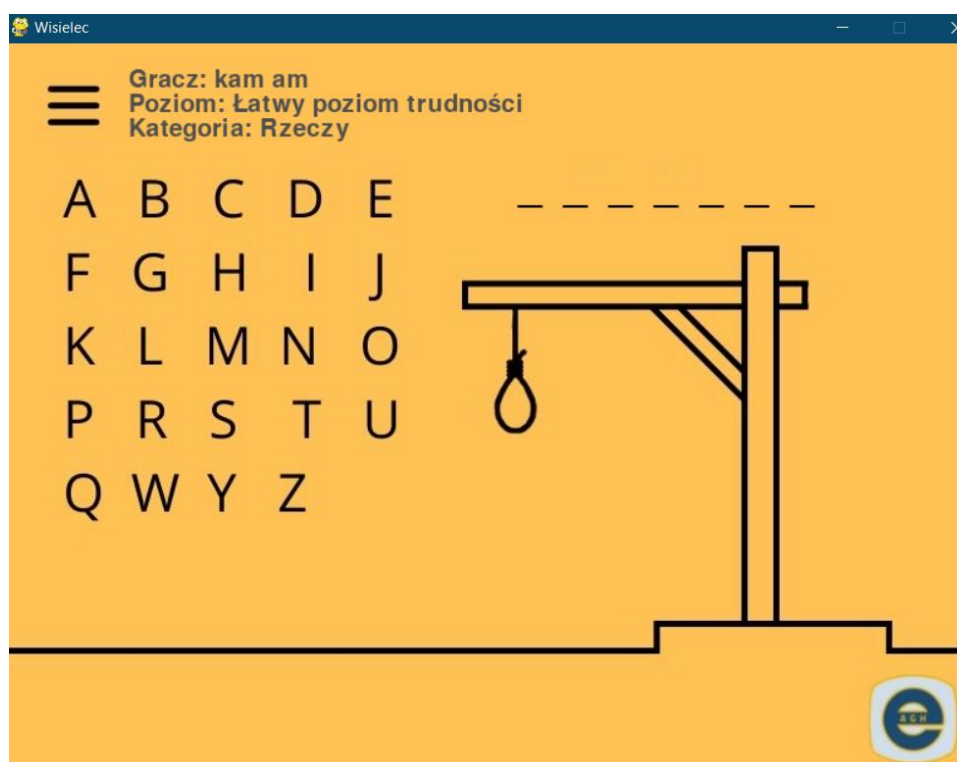
Zaktualizowaliśmy nasze cele dotyczące projektu, aby finalna odsłona projektu prezentowała się w najbardziej przystępnej formie.

12.06.2022

Na spotkaniu podsumowującym przetestowaliśmy finalną wersję produktu. Przygotowaliśmy się do prezentacji projektu w następnym dniu.

Sprawdzenie działania programu:

Po uruchomieniu programu ukazuje nam się menu główne z którego mamy możliwość podjęcia różnych wyborów.

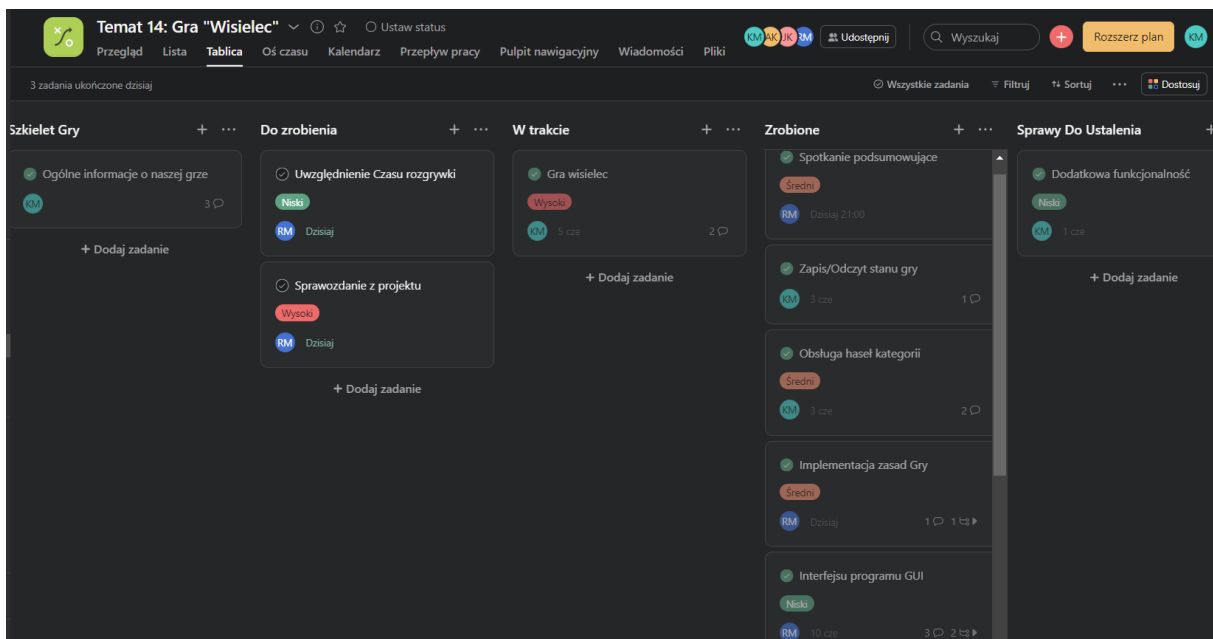


Szczegółowy opis prac każdego z członków zespołu:

Kamil Maj

majkamil@student.agh.edu.pl

W pierwszych założeniach projektowych za cel swojej pracy obrałem sobie stworzenie ogólnej postaci gry Wisielec. W pierwszym etapie podczas grupowego spotkania wraz z członkami zespołu rozrysowaliśmy sobie w głowach plan tworzenia programu jak i interfejsu aplikacji. Myślenie to nie wszystko dlatego, aby przejść do konkretów cały plan umieściliśmy w poszczególnych punktach na platformie Asana. W tablicy oprócz zadań postaraliśmy się również oszacować czas potrzebny na poszczególne czynności, jak również przydzielić zadania do poszczególnych osób w grupie.



Asana to nie tylko element zawierający zadania. Oprócz platformy Facebook stała się również narzędziem komunikacyjnym oraz pozwalającym podzielić się swoimi spostrzeżeniami. Wraz z rozwojem programu zawieraliśmy w niej również informacje o zespołowych spotkaniach.

Gdy wszystko było ustalone zabrałem się za pisanie kodu ogólnej gry oraz funkcji, które musi ona zawierać. Każdy kolejny mniejszy lub większy progres zatwierdzałem poprzez umieszczenie programu w odpowiednim folderze na platformie GitHub. Fragment pierwszego kodu zamieszczam poniżej:

```

13 + with open("Hasla_latwe") as hasla:
14 +     nr_wiersza = 0
15 +     for wiersz in hasla:
16 +         linia = wiersz
17 +         nr_wiersza += 1
18 +         if kategoria_hasla in linia:
19 +             wiersz_hasel = linecache.getline("Hasla_latwe", nr_wiersza + 1)
20 +
21 +         liczba_slow = 0
22 +         for char in wiersz_hasel:
23 +             if char == " ":
24 +                 liczba_slow += 1
25 +
26 +         losowa_liczba = random.randint(0, liczba_slow - 1)
27 +
28 +         liczba_slow = 0

```

```

29 + haslo_result = ""
30 + for char in wiersz_hasel:
31 +     if char == " ":
32 +         liczba_slow += 1
33 +         continue
34 +     if liczba_slow == losowa_liczba:
35 +         haslo_result = haslo_result + char
36 +
37 + return haslo_result
38 +
39 + def choose_a_word_medium(kategoria_hasla: str) -> str:
40 +     with open("Hasla_srednie") as hasla:
41 +         nr_wiersza = 0
42 +         for wiersz in hasla:
43 +             linia = wiersz
44 +             nr_wiersza += 1

```

Zdjęcia pozyskałem z kontroli wersji dostępnej na platformie GitHub. W każdej chwili można przejrzeć cały kod.

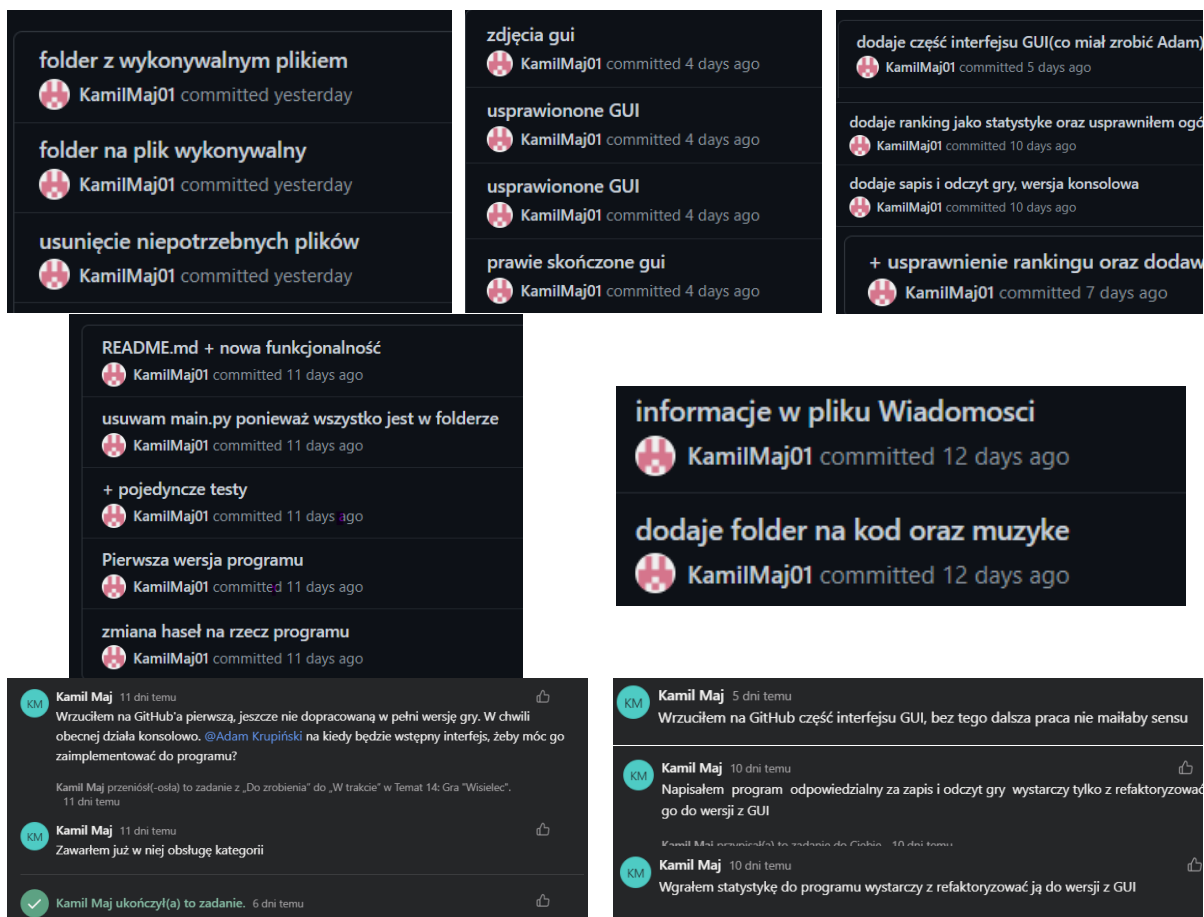
Po skończeniu całego programu poinformowałem grupę o możliwości kontynuowania realizacji zadania. Brak aktywności członka ekipy mimo usilnego kontaktowania się sprawił iż projekt stanął w miejscu, a czas nie zatrzymywał się. Zmusiło mnie to do podjęcia decyzji o stworzeniu interfejsu GUI. W każdej wolnej chwili pisałem kod, aby zamknąć pracę nad interfejsem aplikacji. Wraz z pozostałym członkiem zespołu tworzącym grafikę ukończyliśmy pracę nad kodem realizującym funkcjonalność graficzną. Poniżej zamieszczam fragment kodu(całość jest w repozytorium):

```

@@ -158,10 +158,10 @@ def ranking(lista_zapisanych_graczy) -> int:
158 158         if lista_zapisanych_graczy_pomocnicza[key][2] > aktualny_wartosc:
159 159             aktualny_wartosc = lista_zapisanych_graczy_pomocnicza[key][2]
160 160             max_key = key
161 161         text = font.render('{0:4d}. {1:30s}'.format(miejsce, lista_zapisanych_graczy[str(max_key)][0] + " " + lista_zapisanych_graczy[str(max_key)][1]),
162 162         wynik = font.render('{0:}'.format(aktualny_wartosc), False, [128, 64, 255])
161 161         text = font.render('{0:4d}. {1:40s}'.format(miejsce, lista_zapisanych_graczy[str(max_key)][0] + " " + lista_zapisanych_graczy[str(max_key)][1]),
162 162         wynik = font.render('{0:5s}'.format(aktualny_wartosc), False, [128, 64, 255])
163 163         miejsce += 1
164 164         window.blit(text, [250, y_pos])
164 164         window.blit(text, [215, y_pos])
165 165         window.blit(wynik, [500, y_pos])
166 166         del lista_zapisanych_graczy_pomocnicza[str(max_key)]
167 167         y_pos += 29
@@ -231,6 +231,7 @@ def choose_own_profil_gui() -> int:
231 231         button = {}
232 232         save_dict = {}
233 233         pygame.time.Clock().tick(FPS_menu)
234 234         nie_ma_konta_button = Button(500, 500, 'zdjecia_interfejs/nie_ma_konta.png')
234 235         for event in pygame.event.get():
235 236             if event.type == pygame.QUIT:
236 237                 sys.exit(0)

```

W trakcie tworzenia zadań na bieżąco zapisywałem progres prac, dlatego jesteśmy w stanie zaobserwować to teraz przeglądając historię na platformie GitHub oraz aktywność na platformie Asana:



Zrzuty ekranowe zawierają jedynie poszczególną aktywność. Wgląd do pełnych raportów jest dostępny na platformie GitHub oraz Asana.

Ocena pracy:

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Programista
Kodowanie	Liczba linii kodu	Około 800
	Funkcje (wymienić)	Funkcjonalność całej gry oraz interfejsu aplikacji
Repozytorium	Liczba commit-ów	23
	Liczba utworzonych gałęzi	Gałąź główna „main”
	Gałąź (używana – nazwa)	main
	Liczba połączonych gałęzi	Brak – mimo założeń początkowych kodowaniem zajmowałem się jedynie ja dlatego wystarczyła jedna główna gałąź

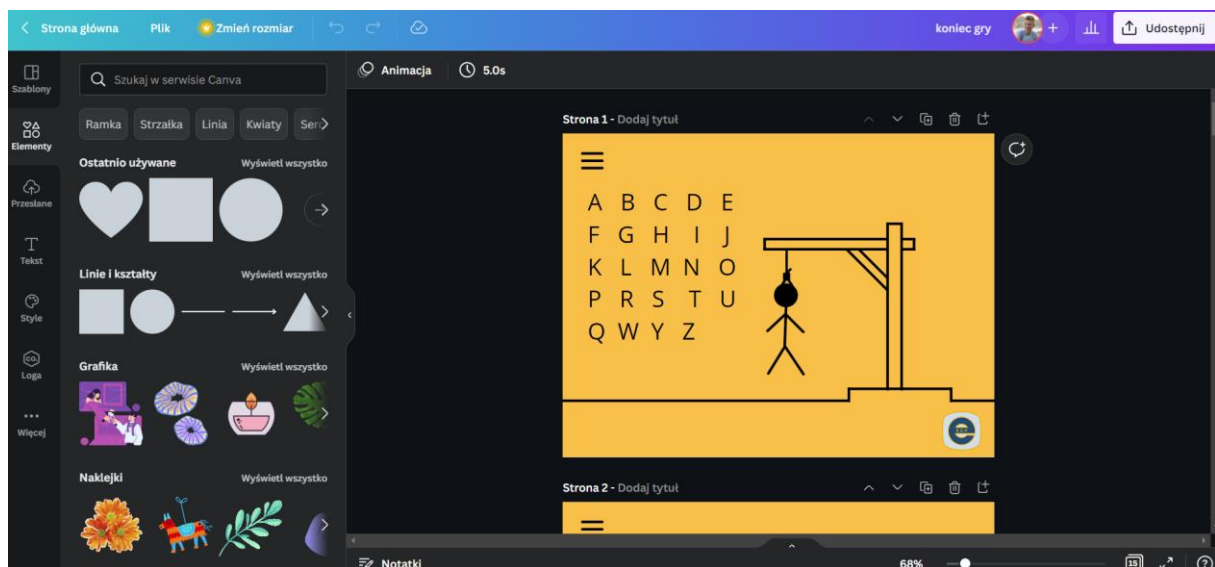
	Liczba dni aktywności GIT	8
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	10
	Opisy na Wiki	Głównie opisy oraz komentarze na Asana
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	4
	Szacowana liczba godzin	30
	Ocena procentowego wkładu	50

Remigiusz Mietła

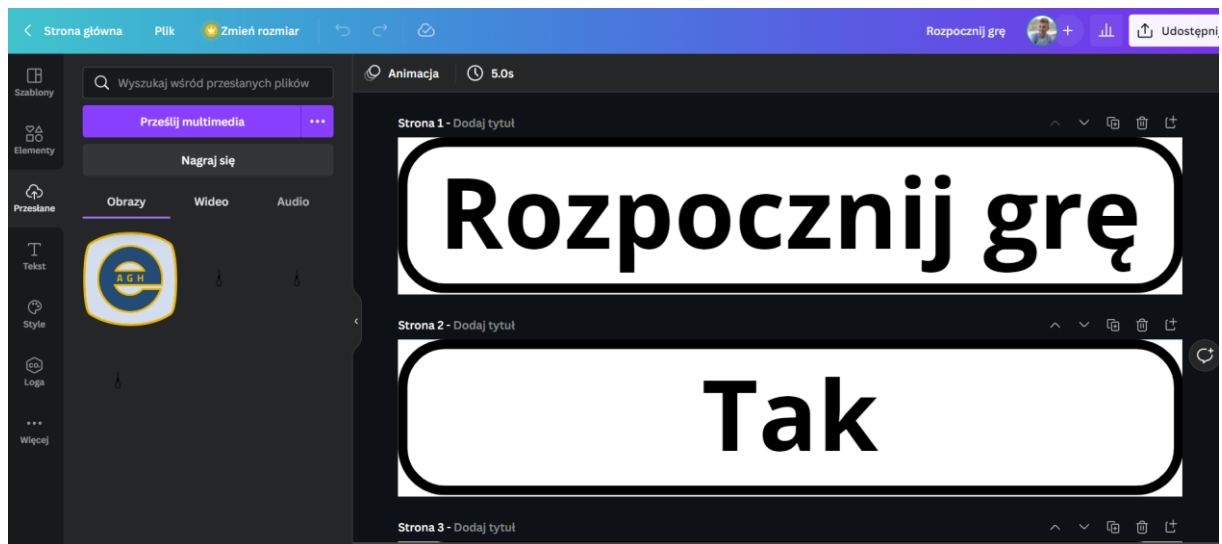
mietla@student.agh.edu.pl

Początkowo na pierwszym spotkaniu wraz z członkami zespołu stworzyliśmy ogólny zarys tworzonej gry. Wytyczyliśmy cele naszego projektu i podzieliiliśmy się zadaniami.

Do moich głównych zadań należało opracowanie interfejsu graficznego GUI. Do tego użyłem programu Canva.



Stworzyłem również opis instrukcji gry.



Wszystkie wykonane grafiki umieszczałem w repozytorium na githubie

Aktualizacja #5 Remek2GO committed 5 days ago
Aktualizacja #4 Remek2GO committed 5 days ago
Aktualizacja #3 Remek2GO committed 5 days ago
Aktualizacja #3 Remek2GO committed 5 days ago
Aktualizacja zasad gry Remek2GO committed 5 days ago
Merge branch 'main' of https://github.com/KamilMaj01/Gra_Wisielec_tem... Remek2GO committed 5 days ago
Aktualizacja grafik #1 Remek2GO committed 5 days ago

Uzupełnienie grafik Remek2GO committed 6 days ago
Przyciski do GUI Remek2GO committed 6 days ago
Przyciski do MENU Remek2GO committed 6 days ago
Dodaję grafiki do GUI Remek2GO committed 6 days ago

Na koniec projektu byłem odpowiedzialny za napisanie sprawozdania.

▼ Zrobione

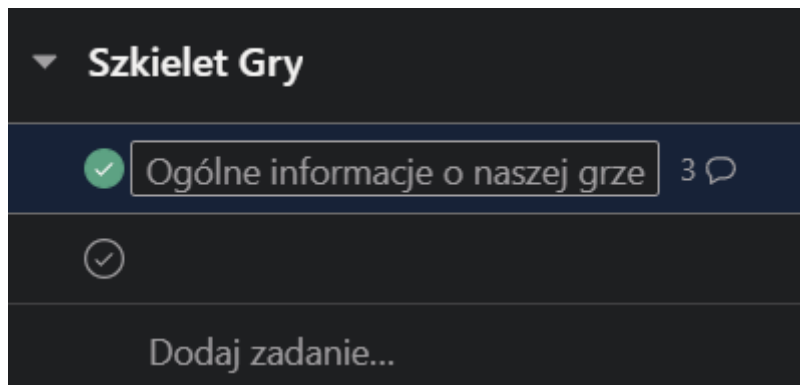
✓ Spotkanie podsumowujące	RM Remigiusz ...	Wczoraj	Średni
✓ Sprawozdanie z projektu	RM Remigiusz ...	Wczoraj	Wysoki
✓ Zapis/Odczyt stanu gry 1	KM Kamil Maj	3 cze	
✓ Obsługa haseł kategorii 2	KM Kamil Maj	3 cze	Średni
▶ ✓ Implementacja zasad Gry 1 1	RM Remigiusz ...	Wczoraj	Średni
▶ ✓ Interfejsu programu GUI 3 2	RM Remigiusz ...	10 cze	Niski

Ocena końcowa:

Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Grafik
Kodowanie	Liczba linii kodu	0
	Funkcje (wymienić)	-
Repozytorium	Liczba commit-ów	16
	Liczba utworzonych gałęzi	Gałąź główna „main”
	Gałąź (używana – nazwa)	main
	Liczba połączonych gałęzi	Brak – mimo założeń początkowych kodowaniem zajmowałem się jedynie ja dlatego wystarczyła jedna główna gałąź
	Liczba dni aktywności GIT	8
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	10
	Opisy na Wiki	Głównie opisy oraz komentarze na Asana
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	4
	Szacowana liczba godzin	25
	Ocena procentowego wkładu	40

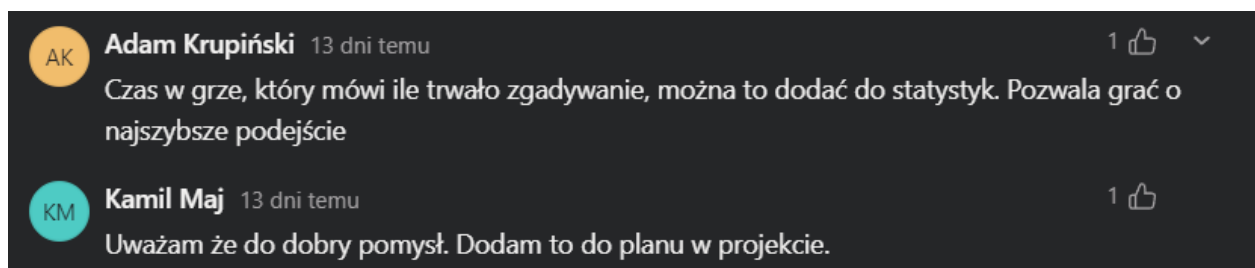
Adam Krupiński, KomodoStudent

Planowałem z grupą wygląd całokształtu projektu. Wiele głównych pomysłów ustaliłem w bibliotece głównej z kolegami. Rozpisałem wtedy dzięki wcześniejszemu przygotowaniu prywatnie szkielet projektu oraz co będzie wymagane do jego zrobienia. Kod w pythonie, Gui w bibliotece pygame, i grafiki.



Podzieliliśmy się wtedy obowiązkami, Kamil – Kod źródłowy gry Ja - GUI Remigiusz – Grafika. Jana nie było widać na naszym kierunku wtedy od długich tygodni. Dlatego też ponieważ czekaliśmy na niego z pracą.

Ostatecznie spóźniłem się z ustalonym terminem oddania mojej części zadania, przez co potem ze względu z mojej winy na kiepską komunikację Kamil odpowiedzialnie postanowił wykonać GUI za mnie aby projekt zakończył się sukcesem, jedynie mam mu za złe że dowiedziałem się o tym jak już skończył GUI w całości a nie w momencie niedotrzymania terminu. Kiedy już się skontaktowaliśmy powiedziałem że dokończę tego czego tam nie ma czyli dodatkowej funkcjonalności: ze względu na to że kodu zrobił już kamil ja wysłałem mu ten fragment osobiście a on go dołączył tak aby pasował do reszty.



Aspekt	Parametry	Wkład
Role	Wymienić	Organizacja, Pomysłodawca, Uzupełnianie kodu
Kodowanie	Liczba linii kodu	50
	Funkcje (wymienić)	Dodatkowa funkcjonalność: Policzenie czasu do rekordów personalnych – ostatecznie usprawnił i dodał to Kamil
Repozytorium	Liczba commit-ów	3
	Liczba utworzonych gałęzi	1

	Gałąź (używana – nazwa)	1
	Liczba połączonych gałęzi	1
	Liczba dni aktywności GIT	2
Dokumentowanie	Liczba standup-ów	3
	Opisy na Wiki	Znajdują się na asana
Aktywność	Liczba zrealizowanych zadań	4
	Szacowana liczba godzin	10h
	Ocena procentowego wkładu	15%

Podsumowanie:

Repozytorium na GitHubie:

https://github.com/KamilMaj01/Gra_Wisielec_temat_14

Asana:

<https://app.asana.com/share/studentaghedu/temat-14-gra-wisielec/1165393001018451/c4d3504ce87ee4df421c738ad94c2ec7>

Oprócz wymienionych wyżej spotkań komunikowaliśmy się poprzez media społecznościowe oraz mailowo informowaliśmy się o zmianach. Wspólnie decydowaliśmy nad kierunkiem rozwoju. Nauczyliśmy się współpracować, dzielić zadaniami oraz używać informatycznych aplikacji przydatnych do organizacji wspólnej pracy. Najważniejszym z nich i najbardziej przydatnym w przyszłości jest Github, oraz Asana. Podsumowując, projekt został zrealizowany w 2 miesiące, niestety nie udało się zrealizować jednego z początkowych postawionych celów projektu. Było to spowodowane brakiem kontaktu z członkiem zespołu odpowiedzialnym za tę kwestię.