

Raport - Programowanie zespołowe 2024/2025 – Zespół NSI01

Mateusz Przystawski

Rola: AR Developer

Wykonane zadania:

- Implementacja algorytmu sortowania przez scalanie:
 - opracowanie wizualizacji działania algorytmu
 - dodanie efektu fali meksykańskiej jako elementu animacji procesu sortowania
- Implementacja skalowania obiektów (we współpracy z Kamilem)
- Implementacja przesuwania obiektów (we współpracy z Kamilem)
- Implementacja zmiany prędkości animacji algorytmów
- Implementacja algorytmów grafowych:
 - opracowanie animacji przedstawiających działanie algorytmu BFS
 - wizualizacja struktur danych kolejki i stosu (wraz z Aleksandrem) wykorzystywanych przez algorytmy grafowe
- Testowanie aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu

Wiktoria Ziętak

Role: Lider zespołu, Web Developer, UI/UX Designer

Wykonane zadania:

- Zaprojektowanie i stworzenie UI aplikacji mobilnej, stworzenie grafik używanych w aplikacji i na stronie www
- Implementacja funkcjonalności:
 - kolorowanie wykrytych powierzchni
 - wyświetlanie wskazówek dla użytkownika w scenie AR
 - play/pauza animacji (we współpracy z Aleksandrem)
 - wsparcie w implementacji zmiany UI dla orientacji poziomej
 - blokowanie raycastu przez elementy UI
 - dodanie kotwic w scenie AR - przy stawianiu obiektów na wykrytej powierzchni
- Wprowadzenie poprawek w animacji sortowania bąbelkowego
- Dobór logo, czcionki i kolorystyki projektu
- Stworzenie strony www projektu i regularne aktualizacje jej treści
- Organizowanie spotkań zespołu:
 - prowadzenie spotkań
 - przygotowywanie notatek ze spotkań
- Podział zadań pomiędzy członków zespołu i nadzorowanie ich postępu
- Planowanie prac zespołu
- Testowanie aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu

Aleksander Wierzchowski

Role: AR Developer, Technical Writer

Wykonane zadania:

- Implementacja algorytmu sortowania przez wybór
 - opracowanie wizualizacji działania algorytmu
- Implementacja funkcjonalności
 - play/pause animacji (we współpracy z Wiktorią)
 - zmiany orientacji pozioma – pionowa (we współpracy z Wiktorią)
- Implementacja algorytmów grafowych
 - wizualizacja struktur danych kolejki (we współpracy z Mateuszem)
 - dodanie panelu prezentującego kolejność odwiedzanych wierzchołków (we współpracy z Mateuszem)
- Stworzenie dokumentacji
 - dokumentacja projektu
 - dokumentacja użytkownika
- Testy aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu

Kacper Pogodziński

Role: AR Developer, Code Reviewer

Wykonane zadania:

- Przygotowanie projektu bazowego aplikacji, określenie struktury projektu
- Implementacja animacji sortowania bąbelkowego
- Implementacja animacji struktur stosu i kolejki oraz listy
 - przesuwanie iteratora w liście na dotyk
- Implementacja animacji algorytmów DFS oraz BFS (we współpracy z Mateuszem i Aleksandrem)
- Implementacja algorytmu Dijkstry
- Przygotowanie struktury plików zawierających opisy i listy kroków dla algorytmów, wraz z odpowiednim skryptem do ich odczytu
- Modyfikacja oraz ujednolicenie opisów algorytmów w aplikacji
- Implementacja trybu umieszczania animacji „w powietrzu”, zamiast na wykrytej powierzchni
- Dopracowanie fizyki niektórych obiektów
- Utworzenie prostych modeli 3D w Blenderze potrzebnych do animacji
- Przygotowanie wskazówek do pracy z GITem dla zespołu
- Zatwierdzanie oraz złączanie Merge Requestów do gałęzi deweloperskiej
- Testowanie aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu

Kamil Orczyk

Role: AR Developer, Code Reviewer

Wykonane zadania:

- Implementacja algorytmu sortowania szybkiego
 - opracowanie wizualizacji działania algorytmu
 - wybranie zestawu danych do jak najlepszego przedstawienia animacji
- Implementacja skalowania obiektów (we współpracy z Mateuszem)
- Implementacja przesuwania obiektów (we współpracy z Mateuszem)
- Planowanie pracy zespołu z GIT-em
- Code review i testy funkcjonalności aplikacji od pozostałych członków zespołu, zatwierdzanie Merge Requestów
- Testowanie aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu

Adrian Augustyniak

Rola: AR Developer

Wykonane zadania:

- Implementacja algorytmu sortowania kubełkowego oraz sortowania przez wstawianie
- Wsparcie przy implementacji trybu umieszczania animacji „w powietrzu”, zamiast na wykrytej powierzchni
- Testowanie aplikacji
- Przygotowanie prezentacji projektu