

TIA L2020 - Status report

Stúpal, Multiplayer pacman

Pozn: mozete report vyplnit aj po slovensky, anglictina nie je povinna.

General info

Repo link: <https://github.com/LordLoles/Pacman>

Running server link: <https://mutliplayer-pacman.herokuapp.com/>

Date, time of presentation: 18/05/2020, 17:45

Self-evaluation, pt. 1 (fill in the points)

Criterion + max points	Points	Reasoning (your comment on the respective amount of points)
Status report (2)	2	Teda, az na veci s otaznikom pri bodoch (?), no pri nich popisujem, cim si nie som isty.
Core features (10)	9,5	Vsetko je spravene a funkčne, az na hranie anonymne (teda bez prihlasenia) – to som sa rozhodol neimplementovat, nakolko sa kazdy vysledok uklada do DB a bolo by osetretne osetrovat ci boli v hre neregistrovani hraci.
Additional features (8)	6 ?	Co sme si spominali ako pridavnu funkcionalitu pri beta verziach mojho projektu, bolo vykreslovania hry na canvas, co som nespravil (za toto si uberam body aj tu, aj pri responzivite). Spravil som ale zas navyse nielen prehľadne statistiky hraca, ale aj vybranej hry, ba dokonca je mozne si prezerat aj statistiky inych hracov a statistiky hier odohranych inymi hracmi. Nie som si isty, co je v tejto kategorii hodno 8 bodov, kedze skoro vsetko, co som chcel (a aj spravil), bolo popisane v “core features”.
Boilerplate stuff (login, settings, etc.) (3)	0 ?	Neviem presne, co vsetko tu spada. Moj login je robeny dost nehanebne – heslo sa posiela bez sifrovania a aj do DB sa uklada ako plain text. Podla vsetkeho sem uz nepatri nic ine.
Stability (3)	2	Appka nepada, iba niekedy sa po skončení hry v menu niekory hrac znenazdajky odhlasi (posle sa “disconnect”) (neviem preco, asi prehliadac zavrie socket).
Visual (5)	3 ?	Aplikacia je jednoduchá, ale taktiez prehľadná, nijake zvladne vizuály neobsahuje, ale sa ani oku neprotivi.
Responsivity (3)	2	Vsetko sa správa responzivne, vsetky podstranky, okrem hlavnej hry – tá sa pri zuzení okna rozpadne (da sa to ale lahko opravit, a to zmensenim okna – ctrl + mwheelup)
TOTAL (max 30 points)	24,5	

Self-evaluation, pt. 2 (fill in the answers)

What have you learnt during your work on the project?

Javascript (pred tymto predmetom som o nom nic nevedel), zlepšil som si paralelne uvazovanie, zlepšil som si znalosti HTML, CSS, s ktorými však stále nie som dobrý kamarát (dizajner zo mňa nebude).

What was the hardest thing for you?

Naucit sa javascript – práca s ním začala byť obtiažna hlavne pri používaní asynchronných metód.

Are you happy and proud with the results of your work?

Ano. Zabavali sme sa celá rodina pri hrani (testovaní). Všetko funguje, ako má. Škoda len, že som nedoklepal tu responzivitu hry.

Was your time management effective?

Nie. Niekedy ano, ale väčšinou som spravil týždňový plán v dvoch dňoch blízko pri deadline. Tie dni som potom nestihol spraviť nič iné, ale dalo sa to zvládnuť.