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 funkcne, az na hranie anonymne (teda bez prihlasenia) – to som sa rozhodol neimplementovat, nakolko sa kazdy vysledok uklada do DB a bolo by osemetne osetrovat ci boli v hre neregistrovany 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 responzivilite).  Spravil som ale zas navyse nielen prehladne 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 ketegorii 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 skonceni hry v menu niektory hrac znenazdajky odhlasi (posle sa “disconnect”) (neviem preco, asi prehliadac zavrie socket). |
| Visual (5) | 3 ? | Aplikacia je jednoducha, ale taktiez prehladna, nijake zvlastne vizualy neobsahuje, ale sa ani oku neprotivi. |
| Responsivity (3) | 2 | Vsetko sa sprava responzivne, vsetky podstranky, okrem hlavnej hry – ta sa pri zuzeni 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), zlepsil som si paralelne uvazovanie, zlepsil som si znalosti HTML, CSS, s ktorymi vsak stale nie som dobry kamarat (dizajner zo mna nebude).

## What was the hardest thing for you?

Naucit sa javascript – praca s nim zacala byt obtiazna hlavne pri pouzivani asynchronnych metod.

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

Ano. Zabavali sme sa cela rodina pri hrani (testovani). Vsetko funguje, ako ma. Skoda len, ze som nedoklepol tu responzivilitu hry.

## Was your time management effective?

Nie. Niekedy ano, ale vacsinou som spravil tyzdnovy plan v dvoch dnoch blizko pri deadline. Tie dni som potom nestihol spravil nic ine, ale dalo sa to zvladnut.