

گزارش ۴

گروه کدافزار

❖ فعالیت‌های انجام شده از تاریخ ۱۴۰۳/۱/۱۷ تا تاریخ ۱۴۰۳/۱/۲۴ :

پرهام : پیاده‌سازی توابع مختلف مدل MVC برای HumanEnemy، انجام exception handling برای ورودی گرفتن اعداد در بازه مناسب (به همراه کیمیا)، کامنت‌گذاری روی کد، ایجاد تابع ConsumeFoodForSurvival و درست کردن ظاهر BattleGround

مهرگان : انجام بخش‌های گرافیکی و نمایشی پروژه، استفاده از ascii art، تغییر تابع getUserInfo و داستان بازی کیمیا : انجام بخش‌های گرافیکی و نمایشی پروژه (اعم از رنگ، فاصله‌گذاری، نمایش جمله‌های مناسب و مرتبط به هر بخش بازی و...)، پیشبرد داستان بازی، تکمیل و رفع مشکل تابع upgradeWeapons و انجام exception handling برای ورودی گرفتن اعداد در بازه مناسب (به همراه پرهام)

مهدی : تکمیل MVC و ایجاد و تعریف کنترلرهای کاراکترهای دشمن، پیاده‌سازی بخش امتیازی adv zombie، رفع باگ‌های پروژه اعم از مشکلات فانکشنالیتی، رفع مشکلات منطق FSM، ایجاد بدنه برای توابع battleground و ایجاد کانکشن بین توابع Attack و battleground

فعالیت‌های مشترک : رفع باگ‌ها و مشکلات جزئی کد، چک کردن متعدد کد و رسیدن به نسخه نهایی پروژه،

همچنین نوشتن گزارش شماره ۴ و پروپوزال (موارد اجرا شده متفاوت از Doc پروژه) توسط کیمیا و مهرگان
باز خورد کلی از پروژه : پروژه از لحاظ الگوریتمی چالش‌هایی داشت اما سخت‌ترین بخش آن می‌توان گفت کار گروهی و هماهنگی اعضا بود که با توجه به متفاوت بودن سلايق و ایده‌ها امری طبیعی است. ۴ نفره بودن گروه‌ها و کار گروهی اگرچه سخت بود اما برای آینده بسیار مفید و آموزنده بود. عملکرد گروه در بعضی روزها سینوسی و ناپایدار بود اما با توجه به نسخه نهایی و دستاوردهای پروژه و کد، می‌توان گفت اعضا گروه عملکرد خوب و قابل قبولی را ارائه داده‌اند.
پیشهاداتی برای بهبود عملکرد تیم :

۱- تعامل و هماهنگی بیشتر اعضا در انجام کارها و کامیت کردن کدها

۲- وجود یک سرپرست و سوپروایزر برای نظارت و محول کردن کارها به اعضا

۳- تقسیم درست وظایف، عدم دخالت فرد در بخش‌های افراد دیگر و فقط ارائه ایده به آن‌ها

۴- کاهش تعداد اعضای تیم از چهار نفر به سه نفر