Sprawozdanie indywidualne

Zuzanna Zielińska, zzielinska@student.agh.edu.pl

**Wstęp**

W pracy nad naszym projektem przyjęłam rolę dewelopera. Do moich obowiązków należało wymyślanie nowych funkcjonalności gry i ich wprowadzanie w życie.

**Sprint I**

Podczas pierwszego sprintu moim zadaniem było zaimplementowanie funkcji zapisu nonogramów.

Jako pierwsze stworzyłam klasę picture zawierającą macierz zer i jedynek kodujących pojedynczy nonogram oraz jego unikalne id i nazwę. Naturalnym wyborem przechowania tych informacji był zapis w formie obrazka, jednak przez wiele limitacji tego podejścia zdecydowałam, że lepszy będzie zapis w jednym pliku pkl. Napisałam też funkcje dodawania kolejnych nonogramów do tego pliku oraz wczytywania ich, jako zmiennych.

Dodatkowo wprowadziłam strukturę przechowywania plików w repozytorium.

**Liczba godzin pracy nad projektem:** 6

**Sprint II**

Drugi sprint składał się z ulepszania i dodawania nowych funkcji zapisu i ładowania plików, dokończenia graficznego kreatora nonogramów, dzięki któremu mogłam stworzyć dwa pierwsze oficjalne nonogramy.

Na początku dodałam do klasy picture atrybut is\_solved, przechowujący informację, czy dany nonogram był już rozwiązany. W ten sposób aplikacja może monitorować postępy gracza.

Do dodanych funkcji zapisu i ładowania należą:

* funkcja ładująca listę wszystkich nonogramów z pliku,
* funkcja kopiowania plików,
* funkcja zmiany stanu nonogramu na rozwiązany,
* funkcja zmiany nazwy,
* teraz funkcja wczytująca jeden nonogram może wyszukać go po nazwie lub id,
* funkcja resetująca postęp gry

Korzystając z powyższych funkcji mogłam dokończyć graficzny kreator nonogramów, tak że po wprowadzeniu macierzy i zamknięciu okna programu, obraz się zapisywał z najmniejszym nieużywanym id oraz domyślną nazwą.

Dodatkowo dodałam też plik .gitignore dla utrzymania porządku w repozytorium.

**Liczba godzin pracy nad projektem:** 10

**Sprint III**

Do moich obowiązków podczas trzeciego sprintu należało dopracowanie graficznego kreatora nonogramów oraz wprowadzenie ostatecznego wyglądu oprawy graficznej.

Główną wadą graficznego kreatora nonogramów było to, że po zapisaniu nowego obrazka trzeba było zmienić jego nazwę ręcznie w programie do kodowania. Z tego powodu dodałam możliwość wprowadzenia nazwy z poziomu GUI.

Kolejnym zadaniem było dobranie różnych zestawów kolorów przycisków pasujących do różnych teł, kończąc funkcjonalność wyboru motywu.

Na zakończenie zmieniłam czcionki napisów na bardziej odpowiednie do stylu gry i obsługijącą polskie znaki oraz dodałam obwódkę wokół tytułu gry i tytułów sekcji, poprawiając ich czytelność. W ten sposób wprowadzając ostateczną wersję wyglądu gry.

Dodatkowo przywróciłam porządek w repozytorium przemieszczając pliki do jednego z trzech głównych folderów oraz opisałam je w README. Naturalnie też napisałam indywidualne sprawozdanie projektowe

**Liczba godzin pracy nad projektem:** 12

**Podsumowanie**

Na początku tego projektu nie miałam doświadczenia z programowaniem obiektowym, jednak podczas jego trwania moje umiejętności znacząco się poprawiły. Dzięki wolności kreatywnej i ciągłej możliwości nauki praca nad *Nonogramem* była dla mnie przyjemnością. Szacuję, że mój wkład w projekt wynosi około 35%.

**Standupy:** Uczestniczyłam we wszystkich cotygodniowych spotkaniach.

**Łączna liczba commitów:** 45

**Łączna liczba godzin pracy nad projektem:** 28