Összefoglalás

Szoftver labor 4

1. **A projektre fordított összes munkaidő, személyenként és összesen táblázatban**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Mitterer Márton** | **Poór Bálint** | **Velenyák János** | **Pogátsa Áron** | **Deák Zsolt** |  |
|  | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 4.5 |  |
|  | 2 | 1.5 | 1 | 1 | 1 |  |
|  | 0.5 | 1 | 1.5 | 3 | 2 |  |
|  |  | 2 | 1 | 2 | 4.5 |  |
|  |  | 1 | 2 | 1 | 2.5 |  |
|  |  | 2 | 2.5 | 3.5 | 5 |  |
|  |  |  | 2 |  | 5 |  |
|  |  |  | 2 |  |  | <--Skeleton |
|  | 1 | 4 | 1 | 1.5 | 3.5 |  |
|  | 3.5 | 1 | 1 | 3 | 2.5 |  |
|  |  | 1 | 1 |  | 3.5 |  |
|  |  | 3 | 3 |  | 4 |  |
|  |  | 4 | 4 |  | 5 |  |
|  |  |  |  |  | 3.5 | <--Proto |
|  | 12 | 2 | 2 | 1 | 2 |  |
|  |  |  | 2 | 1 |  |  |
|  |  |  | 1 | 6 |  |  |
|  |  |  |  | 4 |  | <--Graf |
| **Összesen** | **21.5** | **25** | **29.5** | **29.5** | **48.5** | **154** |

1. **A feltöltött programok forrássorainak száma fázisonként (szkeleton, protó, grafikus) táblázatban**

|  |  |
| --- | --- |
| Skeleton | 8 |
| Prototípus | 16 |
| Grafikus | 17 |

1. **Projekt összegzés. A projekt tapasztalatait összegző részben a csapatoknak a projektről kialakult véleményét várjuk.**

**1. Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

A projekt befejeztével, sok tapasztalatot nyertünk. A gyakorlatban tapasztalhatunk meg a modellezés, tervezés hasznosságát. A feladat véleményünk szerint megfelelő nehézségű volt, elég bonyolult ahhoz, hogy a modellezés eszközeit alkalmazhassuk, és lássuk ennek az értelmét. Az előző félévben megtanult elméleteket most nem kitalált mikro feladatokon, hanem valószerű projekt szimulációban kellett alkalmaznunk, ami teljesen újszerű kihívást jelentett.

A projektből megtanultunk, hogy csapatban dolgozni nem egyszerű, és akkor működik jól, ha mindenki kiveszi a részét a munkából.

**2. Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legnehezebben számunkra a csapatmunka volt, a feladatok koordinálása és a kommunikáció, illetve a verziókezelés nehézségeinek leküzdése.

A legkönnyebb a koncepciók elméleti megtervezése volt, mivel ezzel többnyire dinamikusan haladtunk, nagy volt az egyetértés a csapatban.

**3. Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

Igen.

**4. Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**

A prototípus program leadására ugyan 2 hét volt, viszont ez mégis kicsit kevésnek bizonyult, mivel a húsvét mindenkinek csökkentette a ráfordítható idejét, az elvégzendő munka pedig talán itt volt a legtöbb.

**5. Milyen változtatási javaslatuk van?**

Mivel szoftvertechnológiából olyan sokat tanultunk az iteratív inkrementális, agilis fejlesztésről meglepődve tapasztaltuk az idei, leginkább waterfall-hoz hasonlítható programfejlesztést. Nyilvánvaló, hogy a daily scrum meetingek például nem megvalósíthatóak a tárgy keretein belül, de ha feltesszük, hogy a teamek ezt maguk csinálják valamilyen napi szintű egyeztetés formájában, hetente referálnak a gyakorlatvezetőjüknek és a 3 fő leadás egyben egyfajta retrospektív szerepet is betöltene, lehet, hogy megvalósítható lenne. Természetesen az agilis fejlesztésben sokkal több teret kapnak a csapatok, így ha nincs elég önszorgalom valahol, előfordulhat, hogy későn veszik észre az elmaradásukat, mégis a mai szoftverfejlesztői közegeket figyelembe véve, ahol minden jelentős helyen valamilyen agilis módszerekből összegyúrt fejlesztési policy-k alapján dolgoznak, ez sokkal életszerűbb tapasztalat volna.

**6. Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Egy hasonló 2dimenziós játékot, a Pipe Mania-t ajánlanánk, mivel ezzel jól lehet gyakorolni a java grafikus lehetőségeit, de maga a játék logikája is összehasonlítható mértékű effortot igényel, pont úgy, ahogy idén is.