

Підсумковий індивідуальний звіт
Бухало Михайла

RUN AND FIRE

Розробники
Шатохін Максим
Бухало Михайло

КИЇВ-2020

ЗМІСТ

1. Процент робіт, виконаних розробником (по кожному виду звітів).....	3
2. Відсоток програмного коду написаного розробником:	3
3. Опис особистого внеску в розробку системи:.....	3
4. Опис опанованих в ході розробки проекту технологій:	4
5. З якими труднощами зіштовхнулись в проекті, чи вся робота потрапила в остаточний проект? (необов'язковий пункт):.....	4

1. Процент робіт, виконаних розробником (по кожному виду звітів).

Тематикою, та функціональним наповненням звітів, займалося обоє учасників проекту і кожен приніс свій внесок у їх розробку. Проте Максим, як лідер команди виконав більшу частину роботи по звітам, та їх кінцевому оформленні.

1.1 Звіт 1 – Звіт про вибір задачі (30%)

Брав участь у аналізі існуючих проектів та в описанні бачення створення проекту на основі досліджень

1.2 Звіт 2 – Звіт про Управління проектом (30%)

Спільно з колегою зроблена декомпозиція задач на проект та встановлено план робіт.

1.3 Звіт 3 – Звіт про Специфікацію вимог до програмної системи (30%)

Допомагав специфікувати вимоги до проекту

1.4 Звіт 4 – Звіт про проектування(70%)

Розроблював діаграми для структурування системи та модульної декомпозиції.

1.5 Звіт 5- Звіт про тестування (70%)

Тестував гру та її двигун, розробляв тест кейси, та створював сам звіт.

2. Відсоток програмного коду написаного розробником:

Згідно з GitHub, частина коду написана мною складає 35%

3. Опис особистого внеску в розробку системи:

В процесі розробки я реалізував роботу з файловою системою, систему подій, та частину фізичного двигуна. А також ввів підтримку базового користувацького інтерфейсу.

4. Опис опанованих в ході розробки проекту технологій:

У ході розробки я отримав знання розробки ігор із самого його початку, а саме з двигуна. Опанував бібліотеку SFML та використання фізики в іграх на основі бібліотеки BOX2D.

5. З якими труднощами зіштовхнулись в проекті, чи вся робота потрапила в остаточний проект? (необов'язковий пункт):

Складність розробки полягала у некомпетентності мене, як розробника ігор, на початку проекту, що створювало труднощі для іншого учасника – Максима, адже йому потрібно було допомагати затримувало процес розробки.