

Звіт підсумковий Шатохіна Максима

RUN AND FIRE

Розробники
Шатохін Максим
Бухало Михайло

КИЇВ-2020

ЗМІСТ

1.	Процент робіт, виконаних розробником (по кожному зі звітів)	3
1.1.	Звіт 1 – Пропозиція проекту (70%)	3
1.2.	Звіт 2 – Управління проектом (70%).....	3
1.3.	Звіт 3 – Специфікація вимог (70%)	3
1.4.	Звіт 4 – Специфікація вимог (30%)	3
2.	Процент програмного коду, написаного розробником	3
3.	Опис особистого внеску:	4
4.	Опис опанованих в ході проекту технологій.....	4
5.	Опис труднощів з якими зіштовхнулись під час розробки:.....	4

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

Перед роботою над звітами обидва учасники проекту обговорювали своє бачення звіту, та приходили до спільного рішення. Більшість звітів була виконана мною.

1.1. Звіт 1 – Пропозиція проекту (70%)

Здійснено аналіз з існуючими проектами. Описане бачення проекту, розподілені обов'язки. Визначені необхідні для проекту ресурси. Обрано модель виробництва на основі знань та власного досвіду.

1.2. Звіт 2 – Управління проектом (70%)

Проведено аналіз ризиків, розбиття проекту на етапи. Спільно з колегою зроблена декомпозиція задач на проект та встановлено план робіт.

1.3. Звіт 3 – Специфікація вимог (70%)

Розроблені та специфіковані вимоги на основі баченні проекту. Встановлені вимоги для системи на основі дослідів з минулих проектів. Розроблена первинна архітектура проекту, зображена на діаграмах послідовностей.

1.4. Звіт 4 – Специфікація вимог (30%)

Допомога іншому розробнику у навігації проектом, що була написана мною, та на якій я більше розуміюся.

2. Процент програмного коду, написаного розробником

Згідно зі статистикою на GitHub, моя частина коду складає близько 65%

3. Опис особистого внеску:

Мною була написана більшість проекту. Реалізована компонентна система, підтримка карти, штучний інтелект. Малювання і обробка сцени, об'єктів на ній. Розроблена система конфігурації та підтримка двигуном її. Розроблена система анімування персонажів та підтримка їх руху.

4. Опис опанованих в ході проекту технологій

Для мене цей проект був корисним тим, що я навчився керувати невеликим проектом, та іншими розробниками. Удосконалив свої здібності як архітектора проекту та геймдизайнера. Вивчив середу для відтворення карт у іграх – TiledEditor, та поліпшив свої знання у користуванні бібліотекою SFML. Навчився створювати та використовувати XML файли.

5. Опис труднощів з якими зіштовхнулись під час розробки:

В мене не було досвіду раніше керування проектом, та розробкою архітектури. Тому багато часу було витрачено саме на деякі архітектурні рішення. Також використання сторонніх бібліотек призводило до деяких помилок в них, які необхідно було вирішувати самостійно. Також була необхідність в пошуку графічних ресурсів для проекту, адже в жодного з розробників не було достатньо досвіду у пікселізованому малюванні.