**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](#_Toc58581920)

[2. Відсоток програмного коду написаного розробником: 3](#_Toc58581921)

[3. Опис особистого внеску в розробку системи: 3](#_Toc58581922)

[4. Опис опанованих в ході розробки проекту технологій: 4](#_Toc58581923)

[5. З якими труднощами зіштовхнулись в проекті, чи вся робота потрапила в остаточний проект? (необов’язковий пункт): 4](#_Toc58581924)

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

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

* 1. Звіт 2 – Звіт про Управління проектом (30%)

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

* 1. Звіт 3 – Звіт про Специфікацію вимог до програмної системи (30%)

Допомагав специфікувати вимоги до проекту

* 1. Звіт 4 – Звіт про проєктування(70%)

Розроблював діаграми для структурування системи та модульної декомпозиції.

1. Відсоток програмного коду написаного розробником:

Згідно з GitHub, частина коду написана мною складає 35%

1. 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.

1. 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.

1. 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.