**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](#_Toc58580401)

[1.1. Звіт 1 – Пропозиція проекту (70%) 3](#_Toc58580402)

[1.2. Звіт 2 – Управління проектом (70%) 3](#_Toc58580403)

[1.3. Звіт 3 – Специфікація вимог (70%) 3](#_Toc58580404)

[1.4. Звіт 4 – Специфікація вимог (30%) 3](#_Toc58580405)

[2. Процент програмного коду, написаного розробником 3](#_Toc58580406)

[3. Опис особистого внеску: 4](#_Toc58580407)

[4. Опис опанованих в ході проекту технологій 4](#_Toc58580408)

[5. Опис труднощів з якими зіштовхнулись під час розробки: 4](#_Toc58580409)

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.

## **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.

## **Звіт 2 – Управління проектом (70%)**

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

## **Звіт 3 – Специфікація вимог (70%)**

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

## **Звіт 4 – Специфікація вимог (30%)**

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

1. Процент програмного коду, написаного розробником

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

1. 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.

1. 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.

1. 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.