Team PSSI studio



# **Съдаржание:**

[Съдаржание: 1](#_Toc1403820671)

[1 Автори: 1](#_Toc1298863976)

[2. Въведение 2](#_Toc1447331701)

[А. За прогромата 2](#_Toc2109877990)

[B. Роли на авторите 2](#_Toc1564394018)

[C. РЕАЛИЗАЦИЯ: 2](#_Toc378209959)

[D: ОПИСАНИЕ НА ПРИЛОЖЕНИЕТО: 2](#_Toc1833307887)

[3. Заключение 2](#_Toc942116195)

# **1 Автори:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Симеон Николаев Каламеров** | **Front-end Developer** |
| **Ивайло Любомиров Лалев** | **Front-end Developer** |
| **Павлин Павлинов Пеев** | **Scrum Trainer** |
| **Стилиян Тодоров Дюлгеров** | **Front-end Developer** |

# **2. Въведение**

# А. За програмата

**Програмата "Space Adventure" включва различни функционалности, които обхващат създаването на нови експедиции с избор на космически кораб и целева планета, преглед на съществуващите експедиции с техния статус, редактиране и изтриване на експедиции, добавяне и премахване на членове на екипажа, търсене на експедиции по дестинация и други. Интерфейсът на програмата предоставя ясен списък с опции и удобен начин за взаимодействие със системата.**

# B. Роли на авторите

1. Scrum Trainer – Да организира и координира отбора, да напише документацията за проекта и да създаде виртуално пространство в **GitHub**.
2. Front-end Developers – Да напишат кода в **C++** за играта.

A. Павлин Пеев – Организира отбора, създаде репозиторито в **GitHub** и документацията за сайта.

B. Симеон Каламеров – Написа кода в **C++**.

C. Ивайло Лалев – Написа кода в **C++.**

D. Стилиян Дюлгеров – Написа кода в C++

# C. Реализация

1. Технологични Средства: **Microsoft Teams** за комуникация между екипа.
2. Литература: За информацията в сайта сме използвали няколко различни сайта, в които смятаме че информацията е валидна и подходяща.
3. Приложни Програми: За кода на сайта използвахме **Visual Studio**, а за документацията използвахме **Word** и **PowerPoint** за презентацията.

# D. Описание на приложението

C++

Home

Challenges

Team

News

# 3. Заключение

Основният резултат е добър. Доволни сме от това което направихме, но смятаме че можем и по-добре.