Белорусский Государственный Технологический Университет

Технологии Разработки Программного Обеспечения

**Отчёт**

Отчет по лабораторной работе №12 студента 1 курса (3 группы, 2 подгруппы)

факультета информационных технологий по специальности Информационные Системы и Технологии

Отчёт оформил: Леонович Максим Дмитриевич

Название проекта: «Checkers (Шашки)»

Цель: создать прототип игры шашки, освоить работу в небольшой команде с равно распределённой нагрузкой использую модульное программирование

Дата начала: 22 декабря 2022

Дата окончания: 26 декабря 2022

Члены команды: Леонович Максим (лидер проекта), Пахоменко Дарья (визуальное оформление, rendering), Авласенко Георгий (ответственный за loger и реализовавший логирование), Миронов Данила (Input программист, ответственный за взаимодействие с пользователем), Шуляк Игорь (тестировщик)

Оценка вклада: каждый из авторов проекта равно трудился над его созданием

Техническое Задание

Создать игру Шашки, имеющую следующие механики:

* При входе в игру появлялось меню с двумя пунктами начать игру и выход из программы
* Перемещать шашки на доске нужно при помощи команд
* Создать механику возможности побить шашку
* Добавить возможность отслеживания ошибок путём логирования
* Добавить возможность выхода из игры в процессе игры

Ход работы

В первый день начала разработки проекта все члены команды собрались, чтобы обсудить цель работы и тему нашего проекта. После непродолжительных дебатов было принято решение делать игру «Шашки» по заданному ТЗ (Техническому заданию). В этот же день весь процесс создания был разбит на этапы и должности каждого из авторов. Первым этапом стало создания ядра проекта данной задачей занялся «лидер проекта», этот этап был базовым ведь на нем будет строиться весь проект. Пока происходило создание ядра, все остальные члены команды обдумывали свои алгоритмы. После завершения создания ядра проекта наступил второй этап. На втором этапе за работу приступили дизайнер консоли и Input разработчик. Их задачей было настроить взаимодействие с пользователем и организовать внешний вид консоли. После того как второй этап был окончен наступил третий. Разработчик ответственный за логирование, отделяет каждый этап выполнения программы помечая его как событие, записываемое в файле. Данная функция повышает устойчивость программы к ошибкам и позволяет при возникновении вне штатных ситуаций быстро найти и устранить ошибку. После всех проделанных действий наступает финальный этап, этап тестирования. Тестировщик берётся за тестирование качества полученного ПО и сверяет его с поставленным ТЗ. После получения положительных результатов тестирования была получена первая стабильная версия нашего проекта.

Результаты

В результате разработки проекта была получена Beta версия известной игры, реализующая большинство механик из оригинала. Из-за ограничений консоли, текстурки шашек были подогнаны под доступные изображения. Все техническое задание было выполнено, а тестирование стабильной версии прошло успешно.