**14. Összefoglalás**

15 – jgoldfisch

Konzulens:

Bodó Zsófia

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mátyás Gergely | IL21NI | matyasg97@gmail.com |
| Horváth Ákos | DKILK6 | horvath.akos1997@gmail.com |
| Gurubi Barnabás | DXEXVR | gurubibarni@gmail.com |
| Tolnai Márk | ID61MK | tolesz11@windowslive.com |
| Bertalan Bálint | HNN9GA | blintber@gmail.com |

2018. május 15.

# Összefoglalás

## A projektre fordított összes munkaidő

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag neve** | **Munkaidő (óra)** |
| Bertalan Bálint | 71,5 |
| Gurubi Barnabás | 73,5 |
| Horváth Ákos | 70,5 |
| Mátyás Gergely | 70,5 |
| Tolnai Márk | 70 |
| **Összesen** | 356 |

***• A feltöltött programok forrássorainak száma***

|  |  |
| --- | --- |
| **Fázis** | **Kódsorok száma** |
| Szkeleton | 2325 |
| Prototípus | 2549 |
| Grafikus változat | 3942 |
| **Összesen** | **8816** |

## • Projekt összegzés

[A projekt tapasztalatait összegző részben a csapatoknak a projektről kialakult véleményét várjuk. A megválaszolandók köre az alábbi:]

### Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Megtanultuk, hogyan kell csapatban dolgozni, a munkát és a feladatokat megosztani úgy, hogy egymást nem zavaróan, párhuzamosan tudjunk dolgozni. A projektből konkrétan megtanultuk, hogy hogyan kell kezdetben programozás nélkül egy működő tervet kialakítani, majd ezt hogyan valósítsuk meg. Végül pedig, hogy erre hogyan építsünk rá egy grafikus felületet.

### Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A projekt során a legnehezebb a modellek kitalálása volt, továbbá ezek megszerkesztése. A legkönnyebb része pedig a tényleges programozás volt.

### Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?

### Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

### Milyen változtatási javaslatuk van?

### Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

### Egyéb kritika és javaslat