

# 14. Összefoglalás

10 – itee\_team

Konzulens:

Budai Péter

## Csapattagok:

Elekes Tamás Csaba	E30C8Z	elekestamas22@gmail.com
Seres Márk Dániel	EUQ8V5	seres.dani@gmail.com
Rédey Bálint Attila	DAVRIZ	botvinnik09@gmail.com
Nagy András	VWBG06	nagyandrasgall@gmail.com
Fuksz Domonkos	GIT0NQ	fukszdomonkos@gmail.com

2014. május 13.

## 14. Összefoglalás

### 14.1. Projekt összegzés

Tag	Munkaidő (óra)
Elekes	80
Fuksz	68
Nagy	40
Rédey	74
Seres	91
<b>Összesen:</b>	<b>353</b>

Fázis	Forrássor
Szkeleton	2091
Protó	2576
Grafikus	3761

- Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?
  - A project lehetőséget nyújtott kipróbálni magunkat csapatmunkában és a RUP processz szerinti szoftver fejlesztést. Ez új fajta kihívásokat jelentett, csapaton belüli kommunikációt, közös munkát segítő szoftverek használatát kellett megtanulni.
  - Git verziókezelő megtanulása volt első feladatunk, de kezdeti nehézségek után rendkívül hasznos eszköznek bizonyult.
  - Fontos volt, hogy feladatok szétosztásánál figyeljünk arra mik azok amik egymásra épülnek, és egyenletesen legyenek szétosztva.
- Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?
  - Na ez egy nehéz kérdés. Egyes pontok megértése a különböző dokumentumokban, végiggondolni, hogy pontosan mit is kellene oda írni, ez sok fejtörést okozott néha. Maga a modell és a kód szinkronban tartása, a különböző változatok böngészése sem volt egyszerű.
  - Illetve a tesztágy elkészítése a szkeleton és prototípus esetén elég kemény volt.
  - Ugyanakkor a már kész modellt lekódolni már nem is volt annyira nagy feladat.
- Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?
  - Az egyes feladatokra járó pontszám, és idő reálisnak mondható.
- Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?
- Milyen változtatási javaslatuk van?
  - A leadási határidő hétfő helyett lehetne kedden, így elkerülhető lenne a vasárnap esti rohanás, ami vidéki hallgatóknak a felutazás idejébe esik, így az utolsó simításokban kevésbé tudnak részt venni.

- Az egy főre jutó vég pontszám egyértelműbb leírása a tárgyhonlapon jó lenne.
- Milyen feladatot ajánlanának a projektre?
  - Feladatnak úton/folyón békával átkelő játékot ajánlanánk, a folyón különböző sebességgel úszó farönkökön kelljen átmenni, ha kiúszunk rajta a pályáról az életet vesz le.
  - Úton különböző sebességű autók között kell úgy átjutni, hogy ne üssenek el. Csavarként, esetleg időnként jöhet egy gólya, aki random helyre visszarakja a főhősünket.