

Dokumentacja – wnioski końcowe

1. Zrealizowana funkcjonalność:

- przesyłanie informacji między serwerem i graczami
- tworzenie nowych gier, dołączanie do gry (używając flag przy uruchomieniu)
- interfejs graficzny, wyświetlanie stanu gry
- kodowanie poleceń graczy i stanu gry
- klasy budujące grę

2. Funkcjonalność brakująca

- graficzne lobby
- obliczanie nowego stanu gry na podstawie przesłanych informacji i wysyłanie go z powrotem do graczy (realizowanie przebiegu tur)
- czytelna obsługa błędów połączeń
- wysyłanie rozkazów graczy

3. Przyczyny niepowodzenia projektu

- wyższy niż przypuszczany poziom skomplikowania aplikacji
- źle zaplanowanie kolejności tworzenia kolejnych części projektu
- strata czasu na nieudane próby stworzenia serwera na początku projektu
- nieprzemyślane części projektu (np. kodowanie obiektów), które musiały być wykonywane powtórnie, co zajmowało dużo czasu
- brak doświadczenia w pisaniu aplikacji tego typu, co skutkowało stratą czasu na poprawianie błędów i nieoptymalnym projektem części aplikacji
- niedostateczna automatyzacja procesów kompilacji i testowania
- ogólna niedostateczna organizacja pracy
- trudności w integracji warstwy sieciowej i graficznej

4. Czas poświęcony na projekt

Ok. 70h na osobę