Raport wykonawcy projektu „Czarny Jacek”

# Deweloper: Mikołaj Wandzel (Skil0mb0)

### [wandzelm@student.agh.edu.pl](mailto:wandzelm@student.agh.edu.pl)

### 1.Zadania zrealizowane:

* Zasady gry : 1 : Zapisanie zasad gry, które będą przestrzegane w projekcie

Opis: Został przeprowadzony reaserch zasad gry w Blackjack, a następnie zasady zostały zapisane w pliku tekstowym i dołączone do gita.

* Back-end : 3 : Stworzenie klasy krupiera

Opis: Napisana została klasa odpowiadająca za działanie krupiera, zaincializowane zostały atrybuty klasy oraz metody.

* Zasady gry : 2 : implementacja zachowania klasy krupiera

Opis: Zaimplementowane zostały zachowania klasy krupier: karty na ręce, dobieranie kart oraz takie mechaniki jak przykrycie drugiej karty.

* Zasady gry: 3 : ujednolicenie kodu (zmiana)

Opis: Po połączeniu kodu wszystkich developerów pojawiły się niespójności, które w tym zadaniu zostały naprawione w taki sposób aby cały kod był spójny i jednolity.

* GUI: 3: implementacja graficzna kart

Opis: Wprowadzona została biblioteka SFML, która umożliwiła wyświetlanie gry w oknie zamiast konsoli, pierwszym krokiem było wyświetlenie pojedynczej karty z talii kart.

* GUI 4: implenetacja okna GUI (okienko ze stołem)

Opis: Kolejnym krokiem działania z biblioteką SFML było wprowadzenie głównego okna wyświetlającego menu. W tym zadaniu udało się wprowadzić wyświetlające się okno menu z tłem.

* GUI + Back-end 2 : wprowadzenie funkcjonalności interfejsu

Opis: Do zaimplementowanego menu dodano funkcjonalne przyciski, aby odbiorca mógł się swobodnie poruszać po całym menu projektowanej gry.

* GUI + Back -end 8: resetowanie stołu po rozgrywce

Opis: Po wprowadzeniu pierwszej wersji rozgrywki z krupierem, pojawił się błąd polegający na nakładających się na siebie kartach. W tym zadaniu ten problem został rozwiązany, tak aby aplikacja działała zgodnie z zasadami gry w Blackjack.

* S5 : GUI 14 : Wyświetlenie komunikatów o wyniku rozgrywki

Opis: Pierwotna wersja komunikatu o wyniku rozgrywki była niewystarczająco przejrzysta. W tym zadaniu zaimplementowano funkcję „showEndMessage”, która wyświetla klarownie komunikat o wyniku rozgrywki.

* S5 : GUI 14 : Naprawienie niewyświetlającego się rewersu

Opis: Podczas pracy przy kodzie pojawił się kolejny błąd polegający na niepoprawnym działaniu funkcji odwracającej kartę krupiera. Kod został zmodyfikowany w taki sposób, że wszystko działało jak należy.

### 2. Git Log projektowy

<https://drive.google.com/file/d/18A1kjL1QyPPMVcv5hOtZdI5q4R8q-9rB/view?usp=sharing>

### 3. Parametry oceny pracy

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aspekt | Parametry | Wkład |
| Role | Wymienić | Scrum master(S5), deweloper |
| Kodowanie | Liczba linii kodu | 433 |
|  | Funkcje (wymienić) | dealInitialHand, showFirstCard, playTurn, revealHand, isGameLost, isGameWon, isDraw, isDealer, showEndMessage |
| Repozytorium | Liczba commit-ów | 22 |
|  | Liczba utworzonych gałęzi | 1 |
|  | Gałąź (używana – nazwa) | Mikolajw-dev |
|  | Liczba połączonych gałęzi | 2 |
|  | Liczba dni aktywności GIT | 15 |
| Dokumentowanie | Liczba standup-ów | 5 |
|  | Opisy na Wiki |  |
| Aktywność | Liczba zrealizowanych zadań | 10 |
|  | Szacowana liczba godzin | 20,5 |
|  | Ocena procentowego wkładu | 23% |

### 4. Uwagi dotyczące pracy nad projektem

Początkowo bardzo trudno było się zgrać zespołowi i zorganizować w optymalny sposób pracę, zdarzało się mijać się w implementacji funkcji, dublować napisane już funkcję i tym podobne. Z czasem jednak udało się dobrze zorganizować zespołową pracę i wszystko już działało jak powinno. Jako niedoświadczony programista miałem problemy z odnalezieniem się w cudzym kodzie, jednak praca nad tym projektem pozwoliła mi nauczyć się pracy z nieswoim kodem i dała wiele przydatnego doświadczenia we współpracy zespołowej.