

# 14. Összefoglalás

66 – otthonmeglefordult

Konzulens:  
Szőke Máté

## Csapattagok

Kovács Ákos  
Kaszala Kristóf  
Lőrincz Zoltán  
Horesnyi Olivér  
Hulej Attila

H7FTHG  
S9XEU5  
BUXM3K  
D7DBWE  
VTZ65K

[akoskovacs1980@gmail.com](mailto:akoskovacs1980@gmail.com)  
kaszalakristof1@gmail.com  
zoltan9811@gmail.com  
horesnyi.oliver@freemail.hu  
alittahu@gmail.com

2019.05.13.

## 14. Összefoglalás

### 14.1A projektre fordított összes munkaidő

Tag neve	Munkaidő (óra)
Horesnyi Olivér	48.16 óra
Hulej Attila	44.75 óra
Kaszala Kristóf	57.75 óra
Kovács Ákos	78.25 óra
Lőrincz Zoltán	52.58 óra
<b>Összesen</b>	<b>281.49 óra</b>

- **A feltöltött programok forrássorainak száma**

Fázis	Kódsorok száma
Szkeleton	1241
Prototípus	586
Grafikus változat	615
<b>Összesen</b>	<b>2442</b>

## 14.2 Projekt összegzés

### 14.2.1 Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

- Horesnyi: Konkrétan, hogy milyen fő tervezési lépésekből áll egy ilyen projekt és hogy nem a kódolás teszi ki a projekt nagy részét. Általánosságban pedig, hogy milyen egy 5 fős brainstorming (osztálydiagram) és hogyan érdemes ilyenkor ötletelni.
- Hulej: Konkrétan, hogy milyen csapatban dolgozni, általában pedig, hogy milyen nagy munka van egy jól felépített program mögött. A sok dokumentálásért cserébe sokkal könnyebb volt leprogramozni azt, amit lekellett.
- Kaszala: A csapatban gondolkodást, tervezést, megvalósítást legfőképp. Konkrétan pedig azt, hogy hogy kell csapatban dolgozni, elosztani megfelelően a munkát és a társak által készített dokumentumokat / fájlokat átlátni.
- Kovács: Néha soknak tűnt a rengeteg tervezés és dokumentálás, de kódolás közben ez teljesen megtérült. Jó volt látni, hogy a grafikus felület megírása után a játék úgy működött ahogy elvártuk és teszteltük még konzolos felületen. A projekt legnehezebb része nem a kódolás, hanem az azt megelőző tervezés, különösen az osztály és szekvencia diagramokra. A csapatban dolgozás is más módszereket igényelt, mint egyedül készíteni valamit. A gondos tervezés előnyét, és a csapatban dolgozást tanultam.
- Lőrincz: Azt, hogy csapatban hogyan érdemes jól együtt dolgozni, illetve jobban megtanulhattunk objektumorientáltan gondolkodni adott problémán.

### 14.2.2 Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

- Horesnyi: A legkönnyebb talán a szkeleton terv volt, a legnehezebb pedig legelején az osztálydiagram, ami az egész projekt alapja.
- Hulej: Az osztálydiagram megtervezése. Lényegében a program szívéét kellett megcsinálni, aminek jónak kellett lennie, mert ha nem lett volna az, akkor a továbbiakban sokkal nehezebb dolgunk lett volna.
- Kaszala: A legnehezebb része véleményem szerint az osztálydiagram elkészítése volt. A legkönnyebb pedig az implementáció.
- Kovács: Szerintem is az osztálydiagram volt a legnehezebb, ennek köszönhetően a kódolás viszont nagyon sokat egyszerűsödött.
- Lőrincz: A legnehezebb egyértelműen a projekt elején az analízis modell kidolgozása volt. A legkönnyebb a már megtervezett dolgok lekódolása.

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

- Horesnyi: Nem jut eszembe egy sem, ami nem lett volna összhangban, szerintem rendben voltak.
- Hulej: Összhangban állt.
- Kaszala: Összhangban voltak.
- Kovács: Összhangban állt, a csapat 5 tagja közül mindig volt legalább néhány ember aki tudott dolgozni, ha esetleg valaki nem ért rá, így el tudtuk osztani a feladatokat.
- Lőrincz: Igen, úgy éreztem összhangban voltak.

**14.2.4 Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**

- Horesnyi: -
- Hulej: -
- Kaszala: -
- Kovács: -
- Lőrincz: -

**14.2.5 Milyen változtatási javaslatuk van?**

- Horesnyi: Nincsen, szerintem összességében egészen jól össze van rakva a projekt.
- Hulej: Talán, amikor az osztályokat többször is le kellett írni és dokumentálni, az kicsit feleslegesnek érezhető.
- Kaszala: A projekt megfelelő nehézségű volt. Szerintem nem kell változtatni rajta semmit.
- Kovács: Minden lépésnek meg volt az oka, és nem éreztem egyiket sem feleslegesnek.
- Lőrincz: Nem jut eszembe lényeges változtatási javaslat.

**14.2.6 Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

- Horesnyi: Szerintem ezek a feladatok rendben voltak.
- Hulej: Játékokat. Élvezetes őket csinálni.
- Kaszala: Én is a játékokat mondanám első sorban.
- Kovács: A továbbiakban is hasonló játékokat, szerintem ezeket jól lehet modellezni.
- Lőrincz: Tank csatás játék például.

**14.2.7 Egyéb kritika és javaslat**

- Horesnyi: A 3 kreditet kevésnek tartom a projekt méretéhez képest.
- Hulej: Csatlakozom a felettem szólóhoz, 3 kredit nagyon kevés ahhoz képest, hogy mennyit kell teljesíteni a tantárgyból.
- Kaszala: -
- Kovács: -
- Lőrincz: -