**14. Összefoglalás**

66 – otthonmeglefordult

Konzulens:

Szőke Máté

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kovács Ákos | H7FTHG | [akoskovacs1980@gmail.com](mailto:akoskovacs1980@gmail.com) |
| Kaszala Kristóf | S9XEU5 | kaszalakristof1@gmail.com |
| Lőrincz Zoltán | BUXM3K | zoltan9811@gmail.com |
| Horesnyi Olivér | D7DBWE | horesnyi.oliver@freemail.hu |
| Hulej Attila | VTZ65K | alittahu@gmail.com |

2019.05.13.

# Összefoglalás

## A 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 |
| **Összesen** | **281.49 óra** |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Fázis** | **Kódsorok száma** |
| Szkeleton | 1241 |
| Prototípus | 586 |
| Grafikus változat | 615 |
| **Összesen** | **2442** |

## Projekt összegzés

### 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 oszály 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.

### 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 szívét 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.

### 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: Összehangban 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.

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

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

### 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.

### 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.

### 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: -