

14. Összefoglalás

14.1 Statisztika

14.1.1 A projektre fordított összes munkaidő személyenként

Személy	Szkeketon	Prototípus	Grafikus	Összesen
Rapp	5,5 óra	12 óra	12,5 óra	30 óra
Takács	12,5 óra	7,5 óra	45,5 óra	65,5 óra
Boros	18 óra	17 óra	0 óra	35 óra
Molnár	17,5 óra	20 óra	0 óra	37,5 óra

14.1.2 Forrássorok száma fázisonként

Szkeleton	Prototípus	Grafikus
719 sor	1049 sor + 166 sor	3257 sor

14.2 Értékelés

14.2.1 Takács értékelése

A projekt során voltak nehézségeink az együttműködéssel, de végül mégis sikerült befejeznünk. Talán nem lett minden olyan, mint ahogy azt magunktól elvártuk volna, de a program működik, többé-kevésbé játszható, és a végleges verzió már nem rúgja fel a specifikációt sem annyira, mint a köztes bemutatódarabok. Induláskor arra törekedtünk, hogy a lehető legmagasabb pontszámokat kapjuk. Ez abban is látszott, hogy már hetekkel a szorgalmi időszak kezdete előtt elkezdünk tervezgetni, hogy ilyen-olyan extra feature-öket teszünk a játékba. A fejlesztést támogató eszközöket is idejekorán kiválasztottuk. Minden tagot megkérdeztem, hogy milyen jegyet szeretne kapni, mikor jelentkeztem a csapathoz, és természetesen mindenki masszívan 5-öst akart a végére 25-25-25-25%-os részvétellel. A projekt az első hetekben még jól haladt, tartottunk konzultációt, megbeszéltük kinek mi a dolga az adott hétre. Úgy tűnt ez egy jó csapat lesz, sok hozzáértő emberrel. Az első hónap után elfogyott a lelkesedés, és egyre romlott a leadott dokumentációk minősége. A projekt ezt eléggé megsínylette, egyáltalán nem lett olyan, amit bármelyikünk is büszkén bemutatna a barátainak. Én sajnálom, hogy így alakult, általában nem szoktam selejtes munkát kiadni a kezem alól, de most sikerült.

Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

A projektből megtanultam, hogyan kell irányítani egy csapatot, annak ellenére is, hogy nem én voltam a kijelölt csapatkapitány. A legtöbb adminisztrációs feladatot nekem kellett végezni, és nekem kellett a csapatot rábírní is a munkára, illetve én osztottam azt ki is egy idő után. Továbbá megtanultam, hogy egy szoftver fejlesztését elvállalva milyen követelményeket támasszak fel magammal szemben. Megtanultam azt az aranyszabályt is, hogy amit nem tudok adott időre elkészíteni, azt inkább el se vállalam (ne írjam bele a specifikációba).

Sokkal rosszabb, ha az ügyfél kér valamit, majd vár, vár, vár, és még mindig csak vár. Egy idő után sajnos dühös lesz. ☺

Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A legnehezebb feladat talán a modell megtervezése volt, lévén ilyet még sosem csináltunk ezelőtt, főleg ilyen rövid idő alatt. Olyat kellett (volna) tervezni, amit végig tudunk használni, és nem kell rajta hatszázszor módosítani, hogy egyáltalán életképes legyen.

Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal? Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

A pontszámok szerintem korrektek voltak, bár annak ellenére, hogy nem túl nagy súllyal számít bele a jegybe a grafikus verzió, mégis sok munka volt vele. De ez valószínűleg csak a majdnem használhatatlan prototípusunknak volt köszönhető. Az idő viszont kevés volt, lévén hétről hétre kellett dolgozni, a sok egyéb teendők mellett.

Milyen változtatási javaslatuk van?

A tárgyon úgy kellene változtatni, hogy ne kettő kreditért küzdjön az ember. Nem lenne nehéz a teljesítése, ha csak ezzel kellene foglalkozni a félév során, és nem kellene hat másik tárgyból beugrókra, kis-ZH-ra készülni, illetve házi feladatokat beadni. Még aki egyenesben van az is megszenved vele emiatt. Tudom, hogy 3-4 fő van egy csapatban, és máris 6-8 kreditre értékelődik a tárgy, de az egyes tagok nem részesülnek így megfelelő honoráriumban. Sőt, így ha valaki úgy dönt egy csapatban, hogy ő inkább megbukik, és cserbenhagyja a többieket, az sem olyan nagy tragédia neki, hiszen csak két kredit. Ezen ugyanakkor változtatni nemigen lehet, hiszen csak laboros tárgyra nem járhat több pont.

Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

Nem tudom volt-e már, de jó ötletnek találnám egy egyszerű szerepjáték készítését projektre. Akár karakteres, akár felülnézetes, nyilakkal irányíthatót érdekes lenne megvalósítani. Olyanra gondolok, mint a régi „Legend of Zelda” legelső része. Persze a tárgy kedvéért bőségesen egyszerűsítve. ☺

14.2.2 Rapp értékelése

Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

A projekt rávilágított számomra arra, milyen összetett munka szükséges egy ilyen kis program megvalósításához is, illetve annak koordinálása mennyi egyeztetést igényel.

Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

Legnehezebb a programozási rész és a dokumentációk szinkronban tartása volt, legkönnyebb pedig ezen elbukni. Nehéz a munkaórákat arányban tartani. A kódolási rész több munka, és ha a dokumentálásba is bevonjuk a programozókat, nagyon elcsúsznak a munkaórák, ha meg nem, lehet, az elképzelt megoldás nem fog tetszeni a programozónak, és hiába dolgoztunk például a prototípus specifikáción.

Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal? Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

A tárgy elég sok munkát kíván meg a hallgatóktól, két kreditért talán túl sok ráfordítást igényel. Mivel a munkából levonni a színvonal rovására menne, a laborfoglalkozások pedig egységesen 2 kreditesek, megoldást nehéz lenne találni a problémára, de könnyen látható, hogy néhány 4-5 kredites tárgy kevesebb ráfordítást igényel. Más nevet kéne adni a tárgynak, olyant, amiben nem szerepel a "labor" szó.

Milyen változtatási javaslatuk van?

Jó lenne, ha pontosabb útmutatást kapnánk a konzulensztől, például a csapaton belüli kommunikációról. A konzultáción csak a beadandó követelményei lettek ismertetve, meg persze az ehhez szükséges ismeretek, de a munkafolyamat nem. Nem triviális megszervezni 4 ember munkáját, még ha év elején annak is tűnt.

Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

-

14.2.3 Boros értékelése

Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Bevezetett a projekttervezés és megvalósítás lépéseibe, betekintést adott, milyen lehet egy csapat tagjaként dolgozni.

Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A legnehezebb megtalálni a közös hangot a csapattársakkal, a legkönnyebb a kódolás rész (skeleton, protó)

Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal? Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Összhangban állt.

Milyen változtatási javaslatuk van?

-

Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

-