1. **Összefoglalás**
   1. ***A projektre fordított összes munkaidő***

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag neve** | **Munkaidő (óra)** |
| *Tóth Dániel Péter* | 26 |
| *Pünkösd Marcell* | 26 |
| *Tóth Vince* | 26 |
| *Torma Kristóf* | 26 |
| *Veres Csaba Miklós* | 26 |
| **Összesen** | 130 |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Fázis** | **Kódsorok száma** |
| Szkeleton | 1616 |
| Prototípus | 1428 |
| Grafikus változat | 3029 |
| **Összesen** | 6073 |

* 1. ***• Projekt összegzés***

**Tóth Dániel Péter**

* + 1. **Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

Azt, hogy a pontos és jól formázott munka fontosabb mint gondolnánk. A bugok és furcsa jelenségek elsődleges forrása. Így a csapatmunka hátrányait és előnyeit is realizáltam.

* + 1. **Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legnehezebb a munka idejét megbecsülni, sokszor későn vettük észre a hátralévő tennivalókat és éjszakázás lett belőle.

* + 1. **Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

Általában igen.

* + 1. **Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**

A főleg ismétlődő dokumentációs munkáknál amikkel sok munka volt.

* + 1. **Milyen változtatási javaslatuk van?**

Több kódolós részt belevinni a munkatervbe már az elején, hogy ne csak a szorgalmi időszak vége felé maradjon a kódolós és a modellezős munka nagyrésze mikor a többi tárgyból is terhelés van rajtunk.

* + 1. **Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Forgalom irányitást szimulátort leegyszerűsítve (autókra, de vonatokra is kivitelezhető vágányokkal).

* + 1. **Egyéb kritika és javaslat**

Azt a megkötést, hogy csak a bentlévő gépeken és az azon elérhető dolgokkal lehessen futtatni, egy kicsit lehetne megengedőbbé tenni, hogy az esetlegesen ott felmerülő gondok ne legyen drasztikusak, előfordult az, hogy alapvető alapokat igénylő dolgok nem működtek.

**Pünkösd Marcell**

* + 1. **Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

Megtanultam, hogy egy jól kigondolt modell és ahhoz társított dokumentáció nagyban segíti a programozói munkát. Illetve ha csapatban dolgozunk rajta, akkor az összetettebb feladatok sem olyan ijesztőek.

* + 1. **Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legnehezebb talán az volt, hogy hétközben is rávegyük magunkat a munkára, hogy ne az utolsó este kelljen összerakni mindent. Emellett a könnyebb volt leprogramozni az elkészült modellt, viszont kidolgozni azt úgy, hogy tökéletes legyen, szintén nehezebb.

* + 1. **Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

Nagyjából igen. A GUI elkészítése például nehézséget okozott, arra kellett volna még idő.

* + 1. **Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**
    2. **Milyen változtatási javaslatuk van?**

Jó lenne, ha amennyiben a programozás közben bukik ki, hogy rossz a modell agilisabban lehetne változtatni a modellen.

* + 1. **Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Egy Worms-féle játék szerintem teljes mértékben passzol a tárgyhoz. Esetleg valami (nem feltétlen játék) ami hálózaton kommunikál (lehetőség szerint egy már bevált protokollon, mivel ennek kifejlesztése már bonyolultabb feladat). Mindig izgalmas amikor két gép kommunikálni kezd.

* + 1. **Egyéb kritika és javaslat**

Érdemes lenne átgondolni azt a kikötést, hogy nem lehet módosítani, csak az előző heti dokumentumon.

Illetve a dokumentáció leadásnak legalább egy része (ha olyan van, hogy kisebb jelentősségű a dokumentum) mehetne elektronikusan, sajnos láttam csapatokat akik utolsó pillanatban még nyomtatni rohangáltak, és egyszer mi is majdnem beleestünk ebbe.

Továbbá azon a kikötésen mindenképpen finomítanék, hogy csak a HSZK gépeken fordított és ott futtatott programot lehet demozni, Sajnos előfordult, hogy az ottani gépek nem megfelelően voltak konfigurálva (rossz JDK verzió, hijányos vagy rosszul beállított PATH) így nem tudtuk rendesen lefordítani a programunkat, vagy éppen a teszt nem futott le, miközben nálunk, mindanyiunk gépen sikeresen lefutott minden. Így elég sok kellemetlen helyzetet meg tudnánk úszni.

**Tóth Vince**

* + 1. **Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

Konkrétan és általában is, a kommunikáció fontosságát, hogy egy 5 fős csapat ne 5 felé dolgozzon.

* + 1. **Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legkönnyebb a feladatok kiosztása illetve azok megértése volt, leginkább a felelősségteljes és naprakész csapatkapitánynak köszönhetően. A legnehezebb pedig átlátni és hozzászokni mások munkájához, a különbségeket áthidalni.

* + 1. **Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

A pontszámokkal igen a feladat nehézségével nem mindíg állt összhangban. Megesett, hogy nemtervezett éjszakázás lett belőle.

* + 1. **Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**
    2. **Milyen változtatási javaslatuk van?**

Esetleg változó időt adni különböző feladatokra illetve a nagyon repetatív részek elhagyásával megspórolni a papírt.

* + 1. **Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Galaga, vagy esetleg valamilyen RPG jellegű egyszerűbb játék mint a Pokemon.

* + 1. **Egyéb kritika és javaslat**

Lehetne máskor a beadás ideje, a vidékieknek akiknek nincs mobilis gépe, nehézséget okoz néha amikor haza utaznának.

**Torma Kristóf**

* + 1. **Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

Leginkább a soft skilljeim fejlődtek a tárgy kapcsán. Megtanultam, hogy kell kézben tartani egy csapatot úgy, hogy a munka is dübörögjön, de a hangulat is jó legyen. A dokumentáció fáj, de hasznos.

* + 1. **Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legnehezebb az volt, hogy úgy kellett kitalálni a modellt (és a GUI modelljét), hogy az majd működjön leprogramozva. Miután ez megvolt a programozás része nyilván triviális volt.

* + 1. **Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

Összességében igen, de hetekre lebontva nem mindig. Vannak olyan hetek, amikor alig kell foglalkozni a projekttel, de olyanok is, amikor annyi a munka, hogy nem látunk ki belőle.

* + 1. **Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**

A modellezős részek kicsit húzósak voltak, valamint a GUI-t elkészíteni a modell simítgatása után olyan volt, mintha a Mount Everestre akarnánk felbiciklizni. Verseny biciklivel.

* + 1. **Milyen változtatási javaslatuk van?**

Érdemes lenne átállni RUP-ról valamilyen agilisebb módszerre, hogy ne kösse a modell ennyire keményen a kezét a csapatnak, ugyanis megmenteni egy elrontott modellt lehetetlen. Ez kifejezetten akkor probléma, ha a modell úgy hibás, hogy a labvez sem veszi észre. Szerencsére velünk ilyen nem fordult elő, mert a labvezünk kifejezetten igényes volt, de voltak olyan csoportok, ahol ez prevalens volt, sajnos.

* + 1. **Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Szerintem nem lenne rossz ötlet egy word processor elkészítése. Nem feltétlen ragaszkodnék a játékok témaköréhez.

* + 1. **Egyéb kritika és javaslat**

Szerintem a legfontosabb az lenne, ha a tárgy át lenne hangolva egy agilis megközelítésre.

**Veres Csaba Miklós**

* + 1. **Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?**

A modellezés időigényességét és a pontos modellalkotás nehézségét, a megfelelő modellező programok használata is sok gyakorlatot adott. Továbbá hasznos volt csapatban dolgozni és megtanulni alkalmazkodni a többiekhez.

* + 1. **Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?**

A legnehezebb a modellt és a kódolást összeigazítani a néha hanyagul elkészített modell miatt. A legkönnyebb része a csapat munkára fogása mivel szerencsésen megbízható csapattársakat találtam.

* + 1. **Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?**

Igen.

* + 1. **Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?**
    2. **Milyen változtatási javaslatuk van?**

Néha nehéz megállapítani mit kér a feladatkiírás egy hétre, azokat lehetne pontosítani, hogy ne az előző évek anyagaira kelljen hagyatkozni mikor valami nem tiszta.

* + 1. **Milyen feladatot ajánlanának a projektre?**

Kicsit AI-os akvárium app például, halakkal interakcióval, hogy ne csak modellezésnél kelljen gondolkodni hanem a feladat (program) megoldásán is.

* + 1. **Egyéb kritika és javaslat**

Sajnos a tárgy egy félévben van a grafikával, ezt figyelembe véve szerintem a terhelés-elosztáson kicsit változtatni kéne.