

# Отчет команды Astro-NOT's

## Дизайнеры:

1. Ana Marzevskaya – очень быстро и эффективно шла на контакт и обсуждение. Быстро справлялась с поставленными задачами.
2. Viola Parfionava – вместе с Аней быстро справлялись с задачами, однако контакт команды происходил в основном через Аню.

Дизайнеры прекрасно справились со своей частью работы, хотя у нас и были недопонимания в коммуникации, они быстро решались, в итоге со стороны дизайнеров прекрасная работа.

## Программисты:

1. Tatsiana Halaburda – основной программист, team lead, выполнила больше 60% от всей работы программистов. Основной вклад в идею, документацию, презентации.
2. Yelizaveta Sivitskaya – второй программист, основной помощник, около 40% от работы программистов. Помогала с разработкой концепта, детализацией идеи, организацией и т.п.
3. Artsiom Yurkevich – полу-помощник по организации. Появлялся в течение всего семестра только для небольшой помощи с презентацией и публичными выступлениями. Не выполнил полноценно ни одного задания. Уверенно брал на себя части игры, а потом пропадал. За все время закоммитил один раз недоработанный код за 3 часа до официального дедлайна, а потом ругался, что в нашем отчете не записана его часть работы.
4. Daniil Smagin – полностью отсутствовал на проекте. Отказался делать часть “не программистов”, из-за чего появился в середине семестра. Взял на себя часть работы и пропал. По итогу под конец семестра вклад нулевой.
5. Kiryl Verkhavodka – тоже полностью отсутствовал на проекте. В основном не выходил на контакт, взял на себя часть работы в середине семестра и точно также растворился.

Из пятерых программистов работа легла на двух, из-за чего начальный план очень урезался, половина игры неинтерактивна. Проблему еще усложняло то, что у программистов не было полноценного обучения Unity с ментором и всем приходилось обучаться с нуля, а каждый баг занимал огромное количество времени. В игре до сих пор присутствует баг с UI на моменте Tutorial, который мы так и не смогли исправить в срок.