

## 14. Zusammenfassung

### 14.1 Mit dem Projekt verbrachte Zeitdauer

Name	Zeitdauer
<i>Borbély Ábel</i>	70 Stunde
<i>Domokos Henrietta</i>	81 Stunde
<i>Hrotkó Renátó</i>	114 Stunde
<i>Pongrácz Vince</i>	131 Stunde
-	
<b>Insgesamt:</b>	396 Stunde

### Anzahl der hochgeladene Programmzeilen

Phase	Anzahl von Zeilen
Skeleton	710
Prototyp	3010
GUI	1130
<b>Insgesamt:</b>	4850

### 14.2 Zusammenfassung der Projekt

#### 14.2.1 Was haben Sie aus dem Projekt konkret und im Allg. gelernt?

Alle: In einem Team zu arbeiten ist schwer, aber gleichzeitig zu arbeiten macht die Sache einfacher. Wenn jemandem keine Aufgaben zugewiesen sind, wird diese Aufgabe nicht ausgeführt. Nach viel Planung und Dokumentation ist es einfach zu programmieren. Wir kannten die Methode, aber es half uns sehr, sie in der Gehirnpraxis zu sehen, um wirklich einen Sinn daraus zu machen. Es war auch nützlich, verschiedene Programme und Sprachen (Github, Jira, ...) kennenzulernen, die in Zukunft nützlich sein könnten.

Vince: Es ist sehr schwierig die Aufgaben aus und verteilen. Ich habe sehr viel über Git, gradle und architekturelle Problemen, Planung gelernt, weil ich habe die Mehrheit die Planungsaufgaben. Deswegen habe ich die meiste Dinge über Details gewusst, also alle Frage kommt zu mir :D

**14.2.2 Was war das Leichteste und das Schwerste?**

Alle: Das Entwerfen des Frameworks war vielleicht das schwierigste, da es sehr schwierig ist, eine Architektur zu entwerfen, die alle Änderungen und alle hinzugefügten Dinge überlebt und ohne größere Änderungen funktioniert. Ohne unser exzellentes Team wäre es nicht einfach gewesen, in einem Team zu arbeiten.

Vince: Ich habe keine Ahnung, welche Aufgabe war die leichteste, die Schwerste waren viel :D Das Schwerste war, wenn wir die ganze Spiellogik umstrukturieren müssen haben, weil das vorige Architektur nicht eine ereignisbasierte Lösung war, aber für GUI sollten wir solch eine Logik finden. Eine andere Schwierigkeit war, wenn wir 3-4 Tage für eine GUI Problem gekämpft haben.

**14.2.3 War die Zeitaufwand und die Punktzahl mit dem erledigenden Aufgaben?**

Vince: Ich weiss nicht, wie viele Punkte wir bekommen haben. Für mich war die Mehrheit des Projektes ein gutes Erlebnis (außerdem zu viele sinnlose Dokumentation), also es macht nichts für mich, wenn mehrere Zeit auf diese Projekt angewendet habe.

**14.2.4 Falls nicht, dann wo hat es Schwierigkeiten verursacht?****14.2.5 Was für Änderungen würden Sie empfehlen?**

Alle: Bei der Planung gibt es ein oder zwei Aufgaben, die zuvor mit sehr kleinen Änderungen aufgenommen wurden und daher keine sinnvolle Arbeit leisten, sondern nur die Zeit vergeht.

Vince: Wenige Dokumentation, und mehrere Technik und Kenntnisse davon, wie kann man ein Team gut leiten, wie kann man die Aufgaben verteilen, wie kann man die Prozeduren besser und alles zusammen als Team machen. Beim Technik denke ich hier darauf, dass wir über Versionskontroll, Testtechniken, build-Tools, Organisationstechniken und Praktiken mehr in vorigen gelernt haben können. So viele Dinge, die im realen Leben und Arbeit sehr nützliche Skills sind.

**14.2.6 Was für Aufgabe würden Sie für einem Projekt empfehlen?**

Alle: Ein solches ist perfekt für diesen Zweck geeignet, da am Ende nicht nur ein einmaliges Programm erstellt wird, sondern auch ein funktionierendes Spiel.

Vince: Ein Informationssystem(wie Neptun oder andere Datenbasierte Systemen) planen und verwirklichen mit Datenbanken, mehrerer Kommunikation (durch Netz oder sowas) und andere spannenden Techniken.

### **14.2.7      Andere Kritiken und Empfehlungen:**

Vince: Zu viele sinnlose Dokumentation. Wir konnten die Kode nicht hundertprozentig dokumentieren, weil die andere Dokumentationen geschrieben werden sollen.