# Összefoglalás

## A projektre fordított összes munkaidő

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag neve** | **Munkaidő** |

|  |  |
| --- | --- |
| Alpek | 149 óra 20 perc |
| Csia | 228 óra 20 perc |
| Litavecz | 169 óra 30 perc |
| Marton | 224 óra 20 perc |
| Ruskó[[1]](#footnote-1) | 91 óra 50 perc |
| **Összesen** | **863 óra 20 perc** |

## A feltöltött programok forrássorainak száma

|  |  |
| --- | --- |
| **Fázis** | **Kódsorok száma** |

|  |  |
| --- | --- |
| Szkeleton | 3673 |
| Prototípus | 5116 |
| Grafikus változta |  |
| **Összesen** |  |

## Projekt összegzése

### Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Maga a tárgy erősen a csapatban való közös munkára igyekezett egy példát mutatni, így egyértelműen a csapatmunka volt az, amelyet a leginkább megismerhettünk közelebbről. Tanulni leginkább egymástól tudtunk, és hogy bizonyos helyzetekre melyikünk miképpen reagál. Illetve, hogy hogyan tudunk egyetértést teremteni egymást közt, és hogy megkeresni azt, hogy mit tudunk hozzátenni magunkból, amellyel előre tudjuk segíteni a csapatot.

### Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

Legkönnyebb talán a feladatok kiosztása volt, és egy időpont megbeszélése. A legnehezebb nálunk a kommunikáció volt. Sajnos gyakorta futottunk bele abba a problémába, hogy nem kommunikáltunk le bizonyos problémákat megfelelőlen, amelynek az lett a következménye, hogy egyes leadásoknál inkonzisztens megoldások jöttek létre, mert hol valaki így, hol valaki úgy értelmezte az adott problémát.

### Összhangban állt-e az idő és a pontszám az elvégzendő feladatokkal?

Nem minden esetben, de javarészt igen.

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

Egy kivétel volt, amely nagy fejtörést okozott nekünk, hogy hogy is fejezzük be időbe. Ez a legtöbb pontot érő rész volt, a Részletes Tervek, ugyanis ott 45 pontot lehetett elérni, de csak egy hetünk volt rá elkészíteni, és sajnos a többi tárgyból is erősen leadási határidők közé esett.

### Milyen változtatási javaslatuk van?

Év elején lehessen valamilyen platformon csapattársakat keresni, például Teamsen biztosítani egy külön csatornát erre.

Első házi rész beadásánál például részletesebb leírást kellene adni a különböző bekezdésekhez, mert egyáltalán nem volt egyértelmű, hogy pontosan mit is kéne csinálni, ezt főleg a szótár résznél emelnénk ki.

Illetve, amelyet más csapatoktól hallottunk, hogy labortól függően változnak az értékelések, és ezt lehetne még egységesebbé tenni valamilyen szinten, hogy ne legyenek ilyen eltérések attól függően, hogy ki hova kerül be.

### Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

A-ból B pontba eljutó stratégiai tile game. Lehessenek benne akadályok, amelyet a játékos a megszerzett/előre megkapott eszközökkel el tud távolítani.

### Egyéb kritika és javaslat

Ha mindenképp továbbra is ragaszkodnak a tárgynál a nyomtatáshoz, akkor leadásnál lehessen nagyobb időintervallumban is leadni az adott heti papírokat, például hétfő reggel 10-től 16-ig, és csak egy sima kosárba bedobni, a csapatokhoz a listát felfüggeszteni, és az adott ember, aki leadja, az csak aláírja, és meg is volnának vele.

1. Ruskó a 7. házi leadását követően került be a csapatunkba, így kérjük, hogy ennek megfelelően nézzék ezt az eredményt nála, ugyanis az előző csapatában is rengeteget dolgozott. [↑](#footnote-ref-1)