

Slovenská technická univerzita

Fakulta informatiky a informačných technológií

Ilkovičova 3, 842 16 Bratislava 4

Tím č.6 - Simplife Team

Vývoj aplikácie pre mobilný telefón / inteligentný televízor

Posudok projektovej dokumentácia a dokumentácie k riadeniu projektu tímu č.7

Tím 6: Hreha Martin, Bc.

Klobušický Ivan, Bc.

Kokolevský Tomáš, Bc.

Kudlačák František, Bc.

Martinický Rastislav, Bc.

Typ štúdia: inžinierske

Študijný program: Počítačové a komunikačné systémy a siete

Študijný odbor: Počítačové inžinierstvo

Ročník: 1. **Semester:** 1.

Vedúci projektu: Ing. Ján Balažia

Garant predmetu pre PKSS: Ing. Ján Hudec

Obsah

1	Úvod.....	2
1.1	Prehľad dokumentu	2
2	Projektová dokumentácia	3
2.1	Formálna stránka dokumentácie.....	3
2.2	Obsahová stránka dokumentácie	3
2.2.1	Úvod	3
2.2.2	Analýza.....	4
2.2.3	Špecifikácia požiadaviek.....	5
2.2.4	Návrh mobilnej hry	5
2.2.5	Prototyp	5
3	Dokumentácia k riadeniu projektu	6
3.1	Formálna stránka dokumentácie.....	6
3.2	Obsahová stránka dokumentácie	6
3.2.1	Úvod	6
3.2.2	Ponuka.....	6
3.2.3	Plán projektu	7
3.2.4	Úlohy	7
3.2.5	Záznamy zo stretnutí	7
3.2.6	Štandardy kódovania	7
3.2.7	Posudky	7
3.2.8	Manažment verzií, konfigurácii a zmien.....	8

1 Úvod

Dokument je výsledkom spoločnej práce piatich členov tímu č.6 v predmete Tímový projekt v akademickom roku 2011/2012. Tento dokument sa venuje zhodnoteniu projektovej dokumentácia a dokumentácie k riadeniu projektu tímu č.7 odboru PKSS, ktorý sa zaoberá témou „Vývoj hry pre mobilný telefón“ v zimnom semestri akademického roku 2011/2012. Oba vyššie spomenuté dokumenty sú posudzované z formálnej a obsahovej stránky. Cieľom tohto posudku je zhodnotiť odovzdané dokumenty a poukázať na kladné stránky a v prípade potreby upozorniť aj na nedostatky dokumentov. Tento dokument je určený predovšetkým študentom a pedagógom na Fakulte informatiky a informačných technológií STU.

1.1 Prehľad dokumentu

V prvej kapitole tohto dokumentu sa nachádza úvod a prehľad dokumentu. V druhej kapitole je uvedený podrobný posudok projektovej dokumentácie po formálnej a obsahovej stránke. Tretia kapitola obsahuje podrobný posudok dokumentácie k riadeniu projektu po formálnej a obsahovej stránke.

2 Projektová dokumentácia

Projektová dokumentácia tímu č.7 je posudzovaná po formálnej a obsahovej stránke. Obsah dokumentu pozostáva z úvod, analýza, špecifikácia požiadaviek, návrh mobilnej hry a prototyp.

2.1 Formálna stránka dokumentácie

Formálna úroveň práce je veľmi dobrá. Práca je vhodne štruktúrovaná, grafická a jazyková úroveň je na vysokej úrovni. Štýly, odseky a zarovnanie je v celom dokumente jednotné. V práci je vhodne použité číslovanie strán a nadpisov. V práci sa nachádza obsah práce, ktorý uľahčuje orientovanie v dokumente. Väčšie medzery medzi textom a jednotlivými nadpismi by podľa nás prospelo ešte k lepšej prehľadnosti a čitateľnosti samotného textu. To iste platí pre medzery medzi textom a obrázkami. Samozrejme tento fakt nehodnotíme ako negatívum, pretože text je zrozumiteľný a dobre čitateľný. Práca obsahuje tabuľky a diagramy, ktoré sú vhodne použité a dobre čitateľné.

2.2 Obsahová stránka dokumentácie

Dokumentácia k riadeniu projektu má rozsah 29 strán. Obsahová stránka projektovej dokumentácie je posudzovaná postupne na základe jednotlivých kapitol v posudzovanom dokumente.

2.2.1 Úvod

Táto časť obsahuje požiadavky zo strany ImagineCUP, zadanie, obsah a ciele dokumentu. Mierne negatívnym dojmom pôsobí na nás fakt, že podkapitola nesie názov obsah a ciele dokumentu a v celom texte venovanom tejto podkapitole nenachádzame žiadne ciele, ktoré si tím stanovil v rámci Tímového projektu na tému vývoj hry pre mobilný telefón. V tejto podkapitole sa nachádza len prehľad dokumentu.

2.2.2 Analýza

Pri analýze doterajších komerčne dostupných hier by sme chceli podotknúť, že autori diela dávali príliš veľký dôraz na hru Angry Birds, pričom v nej popisovali tento typ mobilných hier vo všeobecnosti. Nedostatky sa prejavili v chabom popise hry Plants versus Zombies, kde už tieto všeobecné popisy neboli zahrnuté. Navrhli by sme zmeniť štruktúru dokumentu tak, aby boli najprv vymenované všeobecné kritéria a podobnosti takýchto hier a pri popise jednotlivých hier by som sa zameral na konkrétne detaily. Tejto časti sa venujú až po analýze všetkých hier. Pozitívne hodnotíme to, že autori zahrnuli aj negatívny príklad spomedzi ImagineCUP hier. Výsledná analýza základných prvkov hier, kde sa snažia urobiť abstrakciu zaujímavej hry je veľmi zaujímavá, avšak nemyslíme si, že na vytvorenie zaujímavej hry je až tak podstatné z pohľadu štruktúrovanej analýzy, ako z prvotného zaujímavého nápadu, ktorý nemusí podliehať štandardom.

Takýto prístup je síce akademicky zaujímavý z pohľadu herného návrhu, avšak nemyslíme si, že iba analýzou prvkov hier, ktoré nás zaujali sme schopní vydestilovať aspekty hier, ktoré keď splníme, budeme mať zaujímavú hru. Určite sa z toho dá vytvoriť základ pre rozmyšľanie, avšak nie je možné takouto analýzou nahradiť vytvorenie novej myšlienky.

V opačnom svetle sa ukazuje analýza spôsobov interakcie so zariadením. Takáto analýza je veľmi prospešná, a dovoľuje nám zachytiť veľmi zaujímavé koncepty ovládania. V oblasti návrhu herného konceptu prichádzame k úvahe, že každý člen tímu vytvoril vlastnú ideu pre hru, každý tvoril v diametrálne odlišnom smere, a na konci sa zhodli, že ktorý z nich chcú realizovať. Takýto prístup nepovažujeme za vhodný na vytvorenie plnohodnotnej aplikácie, lebo je príliš byrokratický. Plne s tímom súhlasíme v bode, kde odmietajú vytvárať klon hry SimCity, aj keby bol zameraný na jeden z nimi navrhovaných konceptov. Takýto herný koncept je veľmi omieľaný, a dovoľíme si tvrdiť, že v takomto zložení nemá šancu na úspech.

Všeobecnú analýzu najrozšírenejších frameworkov, ktoré by sa dali na prácu použiť vnímame tak, že tím nevie presne, čo by s nimi chcel vykonať. Uprednostnili by sme preto konkrétnejšiu analýzu, kde by ste sa zamerali na uplatnenie konkrétnych častí frameworkov, a hlavne analyzovali v akej miere by prispeli pri práci k riešeniu vášho výsledného projektu.

2.2.3 Špecifikácia požiadaviek

V tejto časti sa nachádzajú podkapitoly výber finálneho konceptu a vývojové prostredie. Jemné prekvapenie spôsobilo zavrnutie všetkých nápadov z analýzy a presadenie nového konceptu. Vytvára to dojem, že tím pracuje pomerne chaoticky a nemá ucelenú predstavu o ich výslednom produkte., alebo možno zabudli, že mali vytvorenú analýzu hier a pustili sa do novej veci ad-hoc. Negatívnym dojmom pôsobí neprítomnosť podľa nás hlavnej časti, ktorú by mala táto kapitola obsahovať a to je špecifikácia požiadaviek na výslednú aplikáciu.

2.2.4 Návrh mobilnej hry

Tím až v kapitole návrhu zdôvodnil svoju analýzu frameworkov, čo v konečnom dôsledku nie je na škodu veci, avšak vnáša istú mieru chaosu do práce. V časti návrhu hodnotíme veľmi pozitívne použitie diagramu na zachytenie vývoja dejů hry. Takýto postup považujeme za štandardný a oceňujeme, že ho použili vo svojej práci. Dej mobilnej hry je zaujímavý. Pozitívne hodnotíme návrh herného konceptu, ktorý je podrobne navrhnutý a je na ňom vidno, že tím si dal záležať pri vytváraní herného konceptu. Návrh konceptu obsahuje primárne, sekundárne, akceleračné a autonómne technologicke vylepšenia, čím v plnej miere spĺňajú podmienky stanovené v súťaži ImagineCUP na pozitívny vplyv technológii na zlepšenie života. Pozitívne hodnotíme rôznorodosť herných možností v podobe pasívnych efektov a celkového dojmu hry. Je jasne cítiť, že toto je silná stránka projektu a je dôkladne prepracovaná, čo sa určite pozitívne prejaví vo výslednom produkte. Sekcie ovládania sú detailne popísané a sú vypracované diagramy navigácie v aplikácii. Veľmi dobre zdokumentovaná je časť, ktorá priamo súvisí s implementačným základom a to obrázkové doplnenie aplikácie, ako aj vo všeobecnosti kvalitné premyslenie výsledného produktu v podobne rozmiestnenia elementov na telefóne. Myslíme si, že tím vie ako by mal výsledný produkt vyzerat', avšak pre chaotickú stavbu projektu po tomto bod je pravdepodobné, že narazia na úskalia v implementovaní, kde nebude plne zvládnutá komunikácia v tíme a bude potrebné veľké množstvo improvizácie zo strany členov.

2.2.5 Prototyp

Pozitívne hodnotíme zahrnutie tejto časti do projektovej dokumentácie, v ktorej si stanovili cieľ prototypu a čo bude obsahovať.

3 Dokumentácia k riadeniu projektu

Dokumentácia k riadeniu projektu tímu č.7 je posudzovaná po formálnej a obsahovej stránke. Obsah dokumentu pozostáva z úvod, ponuka, plán projektu, úlohy, záznamy zo stretnutí, štandardy kódovania, posudky a manažment verzii, konfigurácii a zmien. Na konci dokumentu je priložený preberací protokol.

3.1 Formálna stránka dokumentácie

Formálna úroveň práce je veľmi dobrá. Práca je vhodne štruktúrovaná, grafická a jazyková úroveň je tiež veľmi dobrá. Štýly, odseky a zarovnanie je v celom dokumente jednotné. V práci je vhodne použité číslovanie strán a nadpisov. V práci môžeme nájsť taktiež obsah práce, ktorý je prehľadný a uľahčuje orientovanie v dokumente. Rozvrh členov tímu je prehľadný a jednoducho čitateľný. Obsah zápisníc a plán projektu je popísaný v bodoch, preto podľa nás by bolo vhodnejšie, aby zápisnice a plán projektu bol vo forme tabuľky. Väčšie medzery po jednotlivých nadpisoch a obrázkoch by prospeli k lepšej prehľadnosti a čitateľnosti samotného textu.

3.2 Obsahová stránka dokumentácie

Dokumentácia k riadeniu projektu má rozsah 21 strán. Obsahová stránka dokumentácie je posudzovaná postupne na základe jednotlivých kapitol v posudzovanom dokumente.

3.2.1 Úvod

Táto časť sa venuje úvodu dokumentu a obsahuje stručný prehľad celého dokumentu, ako aj účel tohto dokumentu.

3.2.2 Ponuka

V tejto časti je ponuka, ktorú vypracoval tím č.7 na tému ImagineCUP v kategórii Embedded Development. Ponuka obsahuje všetky podstatné a požadované časti ako predstavenie členov tímu, motiváciu, predpokladané zdroje. Uvedená ponuka je konzistentná s ponukou odovzdanou na začiatku semestra. Na začiatku ponuky je vhodne uvedené, že

téma, ktorou sa mal tím zaoberať, sa neotvorila a boli nútený sa zamerať na kategóriu Game Design Phone v rámci súťaže ImagineCUP.

3.2.3 Plán projektu

Plán projektu obsahuje jednotlivé dátumy odovzdaní v rámci predmetu Tímový projekt a súťaži ImagineCUP. Táto časť ďalej obsahuje stručné popísané krátkodobé a dlhodobé ciele. Podľa nás by bolo vhodnejšie uviesť v tejto časti plán projektu na jednotlivé týždne v prehľadnej tabuľke, v ktorej by boli popísané jednotlivé úlohy zo zápisníc. Z tejto tabuľky by bolo následne jasne vidieť plnenie plánu a jednotlivých úloh.

3.2.4 Úlohy

Táto časť obsahuje dlhodobé a krátkodobé úlohy jednotlivých členov tímu. Každý člen tímu má v bodoch popísané jeho úlohy. Táto časť obsahuje všetko podstatné a vyplýva z nej jednoznačne rozdelenie úloh v tíme.

3.2.5 Záznamy zo stretnutí

V tejto časti je 5 záznamov zo stretnutí, ktoré tím absolvoval. Záznamy spĺňajú všetky požadované náležitosti zápisnice. Uvedené sú splnené úlohy, úlohy na ďalšie stretnutia a prípadne aj odložené úlohy. Zápisnice by podľa nás mohli obsahovať aj priebeh stretnutia, v ktorom by v bodoch bolo popísané ako prebiehalo stretnutie a čo sa všetko konzultovalo. V tejto uvedenej forme zápisníc nie je jasný priebeh stretnutia.

3.2.6 Štandardy kódovania

V tejto časti sú uvedené dohodnuté štandardy kódovania, ktoré slúžia na sprehládnenie zdrojového kódu. Pozitívne hodnotíme, že tím si stanovil tieto štandardy na začiatku a pri programovaní bude dodržiavať tieto štandardy kódovania.

3.2.7 Posudky

Táto časť prezentuje požadovaný obsah posudku a je tu uvedené, že tím nevytváral žiaden posudok. Mierne negatívnym dojmom podľa nás pôsobí zahrnutie časti posudky, ktorá na základe etapy odovzdania je zbytočná a nemá žiadnu výpovednú hodnotu v odovzdanej verzii.

3.2.8 Manažment verzií, konfigurácii a zmien

V tejto časti dokumentu venovaného riadeniu projektu sú podrobne popísané spôsoby komunikácie, verziovania a aktualizácie webovej stránky tímu č.7.