

- определение эффективности взаимодействия в команде посредством канбан-доски.

Проект представляет собой игру, в которой игрок управляет персонажем, прыгая по платформам и избегая препятствий. Использован язык программирования C++ и библиотека SFML для подключения моделек. Для управления проектом использовали методологию разработки Agile-Scrum, которая позволила всю работу разбить на небольшие итерации (спринты) и установить конкретные цели для каждого спринта. Использование Agile-Scrum позволило команде гибко реагировать на изменения и эффективно управлять ресурсами и временем.

Для визуализации и разработки моделей проекта использовалась подключенная статическая библиотека SFML (Simple and Fast Multimedia Library). Набор элементов SFML позволили подобрать графические элементы, создать анимацию и взаимодействие с пользователем.

В процессе разработки проекта для отслеживания прогресса работы и распределения задач между участниками команды использовалась канбан-доска. Канбан таблица в который показано распределение задач и время их выполнения.

Посредством канбан-доски происходило взаимодействие между участниками команды по созданию проекта, в частности легко можно было определить текущий статус проекта и удостовериться, что каждый член команды занимается необходимыми задачами.

В ходе совместной работы цель достигнута.

Групповая работа над проектом – это демонстрация не только навыков программирования на C++ и управления проектом, но и способности работать в команде, эффективно взаимодействовать и достигать поставленных целей.

УДК 004.588

Студенты И.А. Филипюк, В.В. Качинскас
Науч. рук. ст. преп. А.С. Наркевич
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

ПРОЕКТ «BSTU EXAM MASTER»

Разработка проекта начиналась в качестве финальной лабораторной работы по дисциплине «Основы Программной Инженерии» ещё в первом семестре.

На протяжении месяца велась разработка изначальной версии проекта.

Для удобства координации действий и облегчения управления была использована система Agile/Scrum. Весь проект размещён на репозитории GitHub.

После номинации нашего проекта на студенческую конференцию было решено, что консольной версии приложения очевидно недостаточно.

Для дальнейшей разработки был выбран фреймворк QT, проект создавался с помощью CMake файлов. Все изначальные версии функций и алгоритмов были переработаны и адаптированы под реалии QT, а после интегрированы в само приложение.

Стоит сказать, что вся информация, необходимая для изучения заранее систематизируется и форматируется самим приложением, что также облегчает процесс подготовки.

В результате разработано приложение с двумя вариантами использования: «Проверка знаний» и «Подготовка к экзамену». «Проверка знаний» – вариант использования приложения, который предоставляет пользователю решать несколько разных случайных вопросов из разных случайных билетов. «Подготовка к экзамену» – вариант использования, который должен создавать условия максимально похоже на реальный экзамен.

Пользователю предлагается один случайный билет с 3-4 вопросами и даётся только одна попытка на решение. Стоит сказать, что для каждого первокурсника первая экзаменационная сессия – непростое испытание, ошибки в подготовке к которому могут дорого стоить.

К счастью Интернет Технологии дают нам возможность максимально оптимизировать и упростить этот процесс во избежание таких ошибок. И наш проект, приложение BSTU Exam Master – яркий тому пример.

Целью проекта являлась разработка приложения с удобным и интерактивным пользовательским интерфейсом, которое могло бы помочь студентам первого курса в подготовке к первой экзаменационной сессии.

ЛИТЕРАТУРА

1. QTDocumentation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://doc.qt.io/> (Дата обращения 03.02.2024).