

Összes munkaóra

| | |
|----------------------|----|
| Bokros Bálint Botond | 79 |
| Hegedűs Fanni | 38 |
| Jáhn Erik | 65 |
| Siket Melinda Tekla | 34 |
| Tóth Kristóf | 86 |
| Varga Péter | 49 |

Feltöltött programok forrásainak száma fázisonként

Skeleton

----- Result -----

Physical : 720
Source : 615
Comment : 3
Single-line comment : 1
Block comment : 3
Mixed : 3
Empty : 105

Number of files read : 18

Proto

----- Result -----

Physical : 1080
Source : 842
Comment : 48
Single-line comment : 18
Block comment : 31
Mixed : 17
Empty : 207

Number of files read : 21

Grafikus

----- Result -----

Physical : 3250
Source : 1543
Comment : 1376

Single-line comment : 14
Block comment : 1362
Mixed : 14
Empty : 345

Number of files read : 34

Bokros Bálint Botond véleménye

- Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Érdekes volt egy szoftvert csapatban elkészíteni, ami mindenképp hasznos tapasztalat, hogy sokkal hatékonyabban lehet előben összeülve fejleszteni, mint szétszórni, majd otthon külön-külön dolgozni rajta. Végre kipróbálhattam egy verziókezelő rendszert (git), úgy hogy nem csak egyedül férek hozzá a repohoz, ez nagyon hasznos volt.

- Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A rengeteg felesleges dokumentációt megírni, a szabadidőmet beosztani.

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

Nem.

- Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Hajnali háromkor a szobámban, amikor végre elindulhattam zuhanyozni, majd reggel mehettem ZH-t írni.

- Milyen változtatási javaslatuk van?

- Alapjaiban kéne újragondolni a tárgyat, mert semmi értelme egy ekkora méretű projekthez ennyi dokumentációt legyártani. Érdemesebb lenne talán egy agilis módszertant előírni a RUP-pal való bohóckodás helyett.
- A két kredit messze nem tükrözi a befektetett munkát.
- Jó lenne, ha a leadás nem 6 órával a ZH-sáv után lenne.
- Tesztelésnél (proto) jó lett volna, ha az időnk nagy részét egy értelmetlen test framework összehegesztése helyett mondjuk tesztek írására fordíthattuk volna, elvégre nem véletlen találták ki és oktatják az egyetemen is a JUnitot.
- Jó lenne ha az oktatói gárda legalább minimális erőfeszítést tenne, hogy úgy tűnjön mintha foglalkoznának azzal, hogy naprakész legyen a tárgy, és mondjuk a kitöltendő táblázatok tetején nem a *2009/2010 tavasz* felirat díszeljen. Nyilván még jobb lenne, ha a minimális erőfeszítésen és a látszaton túllépve történne ez.
- HSZK-ban keressenek valakit aki képes úgy JDK-t telepíteni, hogy bekerüljön a PATH-ba (nem olyan nehéz, 10 évesen csináltam először), és bízzák meg, hogy ezt a bonyolult műveletet hajtsa végre az ott található gépeken.

- Milyen feladatot ajánlanának a projektre? Szívesen fogadunk minden egyéb kritikát és javaslatot.

Játékprogramot mindenképp, konkrét javaslatom nincs. A kritikáimat kifejtettem az előző pontban.

Hegedüs Fanni véleménye:

- Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Megtanultam, hogy mi a különbség a csoportmunka és az egyedül végzett munka között. Melyiknek mik az erősségei, hátrányai.

- Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

Legnehezebb a csoportmunka által felbomló baráti kötelékek megtartása volt. Legkönnyebbet nem tudok mondani.

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

Nekem néha nehézséget okozott az egyhetes határidő, mert sokszor összecúsúzott más tárgyak zhival, beadandóival a leadás.

- Milyen változtatási javaslatuk van?

Szerintem kevesebb súlyt kéne rakni a dokumentálás részére a feladatnak és többet az implementálás, grafikus részére. Továbbá, legyen megengedett a szabadabb nyelvezet a dokumentációban, mert így elképesztően monoton dolog.

- Egyéb észrevételek, javaslatok.

Szerintem több kreditet kéne érnie a tárgynak, az egyik legérdekesebb tárgy a félévben és nagyon sok munkát igényel, de nem ösztönző, hogy ennyi munkáért csak két kreditet kapunk.

Jáhn Erik véleménye

Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

A projektből megtanultam a Java Graphics osztályát alap szinten kezelni. Általánosságban sikerült egész jól kiismernem a Java nyelvet, főleg a néhol indokolatlan megoldásait.

Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A legnehezebb nekem a dokumentáció írás volt. Sajnos azzal, hogy a projekt feléig csak dokumentáltunk, és sehol nem teszteltük le a modellünk helyességét, a protonál hamar kiderült, hogy néhol feleslegesen dolgoztunk. A kódolás része viszont nagyon tetszett, már-már felüdülés volt, hogy nem dokumentálni kell.

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

Igazándiból, ha magában létezne a tantárgy ebben a félévben, az idő elegendő lenne, de sajnos nem így van.

Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Azzal, hogy a Számítógépes Grafikával és az Adatbázisok Laboratóriummal volt egy félévben, sőt gyakran a nagyobb leadások is egy hétre sűrűsödtek be, kevesebbnek tűnt az idő.

Milyen változtatási javaslatuk van?

Úgy hogy személy szerint nem írtam be minden fél órát a munkatáblázatba, túl vagyok a 60 órán (2 krediten). Sokkal jobb lenne, ha a tárgy 3 kreditet érne. Emellett esetleg a Herculest kicsit fejleszteni lehetne, például egy nagyon jó funkció lenne, ha a csapatok láthatnák a pontszámaikat hétről hétre.

Milyen feladatot ajánlanának a projektre? Szívesen fogadunk minden egyéb kritikát és javaslatot.

A játék mint feladat nagyon jó, az ideit különösen élveztem, miután az egyik kedvencem alapján volt a specifikáció. Jövőre valami egyszerű platformer lehetne.

Siket Melinda Tekla véleménye

Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Ízelítőt kaptunk egy hosszabb időn átívelő projekt elkészítéséből, illetve a csoportmunka jellemzőiből. Kipróbálhattuk, hogy miként tudunk alkalmazkodni, ha nem egyedül kell dolgozunk, miben különbözik ettől az, ha a feladatok között van a csoporttagokkal való kommunikáció is.

Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

Nehéz volt kialakítani a csoporton belüli szerepeket és ezeket tudomásul venni a későbbi munka alatt, hogy az idő ne egymás megkérdőjelezésével menjen el. A legkönnyebb talán az ötletelés fázisa volt az egyes munkarészeknél, a kreatív feladatokban nem voltak fennakadások.

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

Szerintem a projekt végén lévő munkaszakaszok messze több időt vettek igénybe, mint a projekt elején lévő tervezési feladatok, én ezt a pontozásnál is jobban jeleztem volna, nem éreztem jelentősnek a pontbéli különbségeket. Ami az időt illeti, néhol kevésnek éreztem az egy hetes határidőt, mivel egy hét alkalmával jellemzően legalább egy más, szintén komolyabb laborunk is volt, amelyre szintén sok időt kellett szakítsunk. A két hetes határidőknél ez nem volt annyira észrevehető.

Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Nehézséget főként a hétfégi leadás jelentett több esetben is, mivel más tárgyakból is jellemzően vasárnapra tűztek ki leadási határidőt, így ez a nap túlsúlyfolttá és stresszessé vált.

Milyen változtatási javaslatuk van?

Én több időt hagynék az implementálásra, mert habár két hetes intervallumok voltak hagyva erre és a grafikus felületre, még így is szorosnak éreztem a tempót, míg a félév elején lévő, főleg dokumentálásból álló feladatok ehhez képest lazábbak voltak.

Milyen feladatot ajánlanának a projektre? Szívesen fogadunk minden egyéb kritikát és javaslatot.

A kiadott feladatot érdekesnek találtam, nem volt benne kivetnivaló. Ellenben az kimondottan idegesítő volt a projekt alatt, hogy nem lehetett használni bizonyos hasznos elemeit a Java nyelvnek, amelyek egyébként részét is képezték a korábbi, A programozás alapjai 3 tárgynak. Messze kényelmesebben meg lehetett volna oldani a tesztelési feladatokat JUnit használatával, és a hallgatók úgy érezték volna, hogy volt értelme ezzel foglalkozni előző félévben a másik tárgyban, így viszont sokakban megkérdőjeleződtek a tárgyfelelősök döntései, amiért nem engedélyezték ennek a használatát.

Tóth Kristóf véleménye

- Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Hasznos tapasztalat volt, hogy másokkal együtt kellett dolgoznom valamilyen projekten, illetve hogy a saját időm beosztásában alkalmazkodnom kell másokhoz. Már régóta használok verziókezelő rendszereket, végre alkalmam is volt valahol hasznosítani ezt a tudást, illetve sokat gyakorolhattam -- elég gyakran kellett javítgatnom a szegény reponkat. Szintén sok tapasztalatot szereztem a munka több-kevesebb sikerrel való szétosztásában. Ugyanakkor meg kellett tanulnom kultúráltnak és konstruktívan kioktatni másokat, amikor valami csacsiságot csináltak, úgy hogy ne sértődjenek meg, illetve az ellenem irányuló hasznos kritikákat is pozitívan fogadni. Szerintem alapból a projekt jót tett a társaságnak is: út közben néha a pokolra kívántuk egymást, de a végére csak még jobban összekovácsolódott a társaság.

- Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

A legnehezebb része a tárgynak, hogy általában vasárnap este volt leadás más tárgyakból is, illetve a ZH sáv is hétfőn volt a félév során (ez nagyon nem lett átgondolva, de ehhez gondolom a tárgy oktatóinak alapvetően nem sok köze van). Ezen kívül a rengeteg felesleges dokumentálás nem csak monoton és unalmas, de legalább időigényes is, így hétfőként sosem unatkoztam. A könnyű rész az talán az volt, hogy a 4. héttől kezdve már le se kellett mondanom a hétfői programjaimat, mindenki tudta magától is, hogy felesleges hívnia bárhova, illetve hétfő reggel nem kellett megágyaznom, mert le se feküdtem (persze ez alapvetően annak is köszönhető, hogy tényleg minden mindig hétfőre kellett, nem csak a projlab).

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

Egyáltalán nem, én a félév során ~80+ óra munkát fektettem a tárgyba (és ebben nincsenek benne az ilyen hajnali 4ig fent vagyok, hogyha esetleg valaki nem ért valamit és van kérdése akkor tudjak válaszolni jellegű dolgok), ennyi munkával (bármit is mondanak a TAD-ok) két átlagos 4 kredites tárgyat békésen el lehet végezni korrekt jeggyel és tudással a végére.

- Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Alapvetően megint csak a többi tárgyat és a vasárnap estéket tudom felhozni, ezt már fentebb kifejtettem. Alapvetően a tanrend volt borzalmasan beosztva, egy rendesen összerakott félévben sokkal kevesebb nehézséget okozott volna a tárgy, ugyanakkor persze van pár javaslatom a következő pontban.

- Milyen változtatási javaslatuk van?

Az a koncepció, hogy valamilyen játékszoftvert kell fejleszteni nagyon jó, mert így tényleg van kedve az embernek dolgozni rajta. Ugyanakkor egy játékot nem úgy szokás fejleszteni ahogy az a tárgy során zajlott: a tradicionális szoftverfejlesztési gyakorlat nehéz rabigája felesleges teher – a hallgatókat nem csak hátráltatja a rengeteg felesleges dokumentálás, azt az oktatók azonban még túlzottan komolyan is veszik. Minek definiáljam egy szoftver dokumentációjában, hogy mit jelent a képernyő szó? Miért gond az, ha humoros sorok is kerülnek a dokumentációba, ha az a precizitást nem rontja? Ez elfogadott gyakorlat, azért jó hogy szerencsétlen dokumentáló fejlesztő ne haljon meg az analomtól, majd pedig az azt olvasó se (referencia néhány híresen jól dokumentált szoftver dokumentációja: Flask, Pycrypto, számos GNU szoftver,

csak hogy párat említsek, de még a holdraszállások pontos kidolgozott dokumentációi is tartalmaznak humoros részeket). A dolog, amire ki akarok itt lyukadni alapvetően az az, hogy nem operációs rendszert, vagy repülő-irányító rendszert tervezünk, hogy még azelőtt minden pontosan definiálva legyen, hogy egy sor kódot is megírnánk. Igen, léteznek a szoftverfejlesztésnek olyan területei, ahol mindent előre kell rögzíteni és végtelen dokumentációkat írni, de ezzel az átlag programozó soha sem fog találkozni. Én alapvetően szeretek dokumentálni, hogyha annak látom értelmét és valamilyen szinten minden szoftvert dokumentálni kell, mindegy mi az, de amit mi a félév során csináltunk, az teljesen felesleges volt. Szeretek dokumentálni, mert amikor egy másik fejlesztő kódját használnám fel, akkor igenis jól esik, hogyha korrekt leírás tartozik mindenhez és ezt szeretem visszaadni: ha én írok kódot, akkor igyekszem biztosítani a fejlesztőtársaimnak, hogy ne szenvedés legyen a szellemi termékem felhasználása. Ezeket szemelődtt tartva mondom azt, hogy ha mondjuk valaki át akarná venni a projektünk fejlesztését, akkor eszébe se jusson elolvasni azt a 100+ oldal dolgot, amit írtunk hozzá, mert használhatatlan. Egy ilyen dokumentáció, mint amit nekünk kellett készíteni nem jó semmire: nem segít megérteni a szoftver működését, nem egy élmény olvasni, az egyetlen használható része gyakorlatilag az UML diagramok. Ráadásul még hihetetlen sok munkát is elemésztett, amit mondjuk használhattunk volna arra, hogy több featuret tegyünk a programunkba, mondjuk hálózaton át multiplayerert, vagy mondjuk simán csak több pályát gyártsunk hozzá.

A LaTeX templatet rendbe lehetne hozni, mert a Wordben való bohóckodás helyett sokkal jobban haladt volna vele a munka, de mivel az előre kiadott keretet megváltoztatni nem lehet, ugyanakkor jópár probléma van vele, ezért kénytelenek voltunk Wordben dolgozni, ami már csak azért sem túl praktikus, mert a borzalmas binary formátuma nem verziókezelhető.

Főleg a prototípusnál jött elő az a gond, hogy nem lehet semmilyen külső libraryt / frameworkot használni. Na most ahelyett, hogy gyakoroltuk volna azt, amit majd kint a nagyvilágban is csinálni fogunk és mondjuk JUnitban, vagy bármilyen más tesztkörnyezetben unit tesztekét írunk, nekünk azzal kellett bohóckodni, hogy stringeket diffelünk. Ez nem csak favágás (egyes fejlesztők valahol meglátnák hogy én ilyet csinállok még azt is letagadnák, hogy ismernek), de ráadásul még a proto leadásnál az időnk nagy része is erre ment el. Mindenképpen javasolnám, hogy amennyiben azt egy csapat meg tudja indokolni (és persze tényleg van értelme), akkor kérelmezhesse a konzulensétől, hogy használhasson nem standard Java libraryket / frameworkokat is.

- Milyen feladatot ajánlanának a projektre? Szívesen fogadunk minden egyéb kritikát és javaslatot.

Mindenképpen valami játékszoftvert, amint ezt fentebb kifejtettem ez egy nagyon jó dolog, mert ösztönzi a hallgatókat a munkára, illetve a csillagkapu referenciák is nagyon-nagyon tetszettek a feladatkiírásban, nem tudom ki találta ki őket, de le a kalappal előtte! Minden kritikám ellenére alpból a tárgyat hasznosnak találtam és szerintem egy tök jó kis programot raktunk össze, ugyanakkor tanultunk is dolgokat, úgyhogy összességében ez jó. Minden hallgatónak szüksége van arra, hogy megtapasztalja azt, hogy milyen többen dolgozni valamin. Viszont a fent leírt dolgok szerintem tényleg olyanok, hogy érdemes lenne velük kezdeni valamit, mert sokkal emészhetőbbé tenne a

legtöbb hallgatónak a tárgyat.

Varga Péter véleménye

- Mit tanultak a projektből konkrétan és általában?

Sose fejlesztetem még csapatban, így érdekes volt megtapasztalni ezt az élményt, egyúttal sok tapasztalatot adott a csapatmunkáról és az emberek hozzáállásáról is. Személy szerint én még sosem használtam verziókezelést, így ezt is hasznosnak tartottam, hogy kipróbálhattam (Github). Továbbá örömmel töltött el, hogy láttam megvalósulni a Szoftvertechnológia tárgy során tanult dolgokat a gyakorlatban.

- Mi volt a legnehezebb és a legkönnyebb?

Az volt a legnehezebb, hogy nem láttuk át az elején a dolgok állását, így nem tudtunk mindig nekünk tetsző döntéseket hozni. Legkönnyebb dolgot nem tudok mondani.

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

Nagyrészt igen, ha nehézségeink is voltak, az csak a többi lényegtelen tárgyunk miatt volt.

- Ha nem, akkor hol okozott ez nehézséget?

Néha nem tudtunk még egy-két órát a projektre szánni, de komolyabb fennakadás nem volt.

- Milyen változtatási javaslatuk van?

- Kevesebb dokumentáció kéne a projektbe, mert voltak redundáns részei, melyeknek nem sok hasznát vettük (pl. állapotdiagram), illetve a projekt során végig a Halálcsillaggal verébre érzésem volt, bár tudtam valahol mélyen, hogy ez a mi érdekünket és jellemfejlődésünket szolgálja.
- Teszteléshez nem lenne nagy elvárás a JUnit engedélyezése, mindenkinek sok energiát és ósz hajszálat spórolnának vele. A másik, ami mellette szól, hogy a Programozás alapjai 3 tárgyból konkrétan tanultuk is, ez a tárgy pedig arra épül elvileg.

- Milyen feladatot ajánlanának a projektre?

Mindenképpen játékprogramot, olyat, amivel nem találkozik az ember a mindennapokban, így érdekesebb és élvezhetőbb lesz a tárgy.

- Egyéb észrevételek, javaslatok.

- A tárgy lehetne 3<= kredites is, a befektetett munkával arányosabb lenne, egyben motivációt is nyújtana, ha látnánk, hogy honorálják a befektetett energiánkat.
- A tárgy lehetne naprakészebb is, hiszen a mi szakmánk az egyik leggyorsabban fejlődő és változó a világon, így ami "csak" 2-3 éves, az már elavultnak számít. Remélem, hogy a 2009/2010 tavaszi félév felirat csak a csillagok és bolygók szerencsétlen együttállásának következménye, nem pedig annak, hogy az oktatók azóta nem foglalkoztak a sablonokkal és a követelményekkel.