



НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

XP

VS

Реальная жизнь

Андрей Тягунов  
Руководитель проекта  
Компания «Никита»  
[moonrat@nikita.ru](mailto:moonrat@nikita.ru)



# В чем, собственно проблема?

- Головная боль при составлении плана разработки?
- Сильная зависимость от кадров?
- Плынут сроки?
- Технологии меняются слишком быстро?
- Издатель сам не знает, что хочет?
- Лавинообразно плодящиеся баги?
- Сборка игры вызывает очередной приступ головной боли у всей команды на неделю?

Мы выбрали XP !  
Что в результате?

# Планирование

- Условное планирование генерального плана (этапы)
- Четкое планирование этапа
- Декомпозиция задач с конца до начала
- Список недельных задач
- Собrania стоя
- Еженедельное обсуждение новых задач

# А не замахнуться ли нам на В. Шекспира?

## Ролевые игры

- Дипломат
- Критик
- Консультант
- Большой начальник
- Заказчик
- Приемщик
- Наблюдатель

# А что с программистами?

- Самые трудные задачи вперед!
- Делаем только то, что необходимо
- Простой код
- Отсутствие специализации
- Постоянный рефакторинг
- Частая интеграция (VSS)
- Работа парами?
- Тесты

# А как же художники?

- Самые трудные задачи вперед!
- Отсутствие специализации (специфика технологии)
- Частая интеграция
- Работа парами?
- Общие графические ресурсы



Программисты и художники  
работают похоже, не так ли?

# Что же в результате?

- Полная смена движка в процессе разработки
- Полная смена технологии изготовления моделей
- Техно демо игры на стенде компании «Никита»
- В разработке несколько совершенно разных проектов основанные на постоянно меняющемся движке

# Фишки!

- Применение всех техник XP сразу может привести к непредсказуемым результатам
- Постепенное наращивание используемых техник наиболее эффективно
- Разумное применение техник XP с учетом специфики конкретного проекта
- Еженедельная оценка эффективности используемых техник
- Если какие либо техники перестали работать эффективно, смело избавляемся от них
- Команда разработчиков всегда находится в стадии формирования
- Контроль за взаимоотношениями в команде

# Вопросы?

Андрей Тягунов  
Руководитель проекта  
Компания “Никита”  
[moonrat@nikita.ru](mailto:moonrat@nikita.ru)

