

MatchMania

Bakgrund (syfte, översikt)

I projektarbetet i Objektorienterad Programmering C# har vi valt att utveckla en app för sportintresserade användare. Appen ska erbjuda olika funktioner som visar aktuell information om olika sporter, såsom resultat, tabeller, spelscheman och nyheter. Appen ska också innehålla en stryktipspartner som hjälper användaren att följa och granska sina kuponger baserat på statistik och eventuella tips. Projektet dokumenteras med olika typer av analyser och diagram som beskriver appens design och funktion.

Mål

- Vårt mål är att utveckla en applikation som kan hjälpa sportintresserade att hitta samlad information för sin valda sport, liga, eller lag. Informationen ska fokusera på "hård data" som statistik, laguppsättning, historik, odds och match-schema.
- Vi kommer presentera projektets demo-version den 13/10-23.
- Appen ska vara användarvänlig, med tydligt separerade menyer och undermenyer.
- Appen ska vara resurseffektiv och hämta sitt informationsflöde från publika API:er.
- Vi vill skapa en demo-version av appen som fungerar enligt minst ett use case.

Prioriterat use case:

SE TOPPRESLTAT FÖR LIGA

Aktörer: Användare

Mål: Användaren ska kunna se de senaste matchresultaten för ligan.

Förvillkor: Användaren ska ha en uppdaterad version av applikation på sin valda enhet. Applikationen ska ha tillgång till statistik för vald sport och liga.

Trigger: Användaren väljer sin liga i applikationen.

Grundflöde:

1. Användaren startar applikationen och läser fakta om CN.
2. Användaren väljer Sport = "Fotboll".
3. I undermenyn väljer användaren Liga = "UEFA Europa League 2022" .
4. Liga-hemsida öppnas med alternativ för att välja vilken information som ska visas.
5. Användaren trycker på "Resultat". I faktarutan laddas resultatet för ligans 5 senast spelade matcher. Användaren kan efter det välja klicka på en match för att få upp en ruta med mer detaljerad information om matchen.

Organisation

Uppdragsgivare: TomKi

Paradise Code Developers: Adam, Madi, Mattias och Minna.

Vi fördelar inte några roller i gruppen utan ämnar arbeta sida vid sida. Kommer från dag till dag bestämma arbetsuppgifter sinsemellan i samband med daglig scrum.

Tid och resursplan

Vilka huvudfaser finns i projektet och vilka datum är viktiga (milstolpar, deadlines, granskningar). Planera in de mest centrala resurserna under faserna. Överblick är viktigare än detaljer.

Vecka 39 - Förstudie och projektspecifikation.

- Utföra en grundläggande analys och förbereda projektspecifikation

- Identifiera centrala mål och krav.

- Arbeta fram use cases för den färdiga produkten

Vecka 40 - Analys och utveckling

- 3/10 Hämta feedback på projektspecifikationen

- 6/10 Leverera projektspecifikation

- Påbörja programmering av demo-version av produkten

Vecka 41 - Avslutande programmering och redovisningsförberedelser.

- Slutföra programmeringsarbetet och säkerställa att alla krav uppfyllts.

- Förbereda material för redovisning

- 13/10 Redovisning

- Presentera projektet med hjälp av slideshow och video på programmet

- 16/10 Leverans av produkt och material

- Länk till git-repository för demo-versionen

- Färdig projektspecifikation

- Slideshow

- Demo-video

Utbildningsplan

Utvecklingsgruppen använder allmänt tillgängliga resurser så som YouTube, RapidAPI och StackOverflow, för att inhämta den kompetens som krävs inför vardera arbetsmoment.

Rapportering & granskningar

Ett sätt att säkerställa kvaliteten på grupparbetet är att genomföra peer review av de olika delarna. Det innebär att när en person har skrivit eller gjort något som är redo att lämnas in, så skall det kontrolleras av en annan person i gruppen. Detta gör att eventuella fel eller brister kan upptäckas och åtgärdas innan det är för sent.

Bilagor

1. Use Case Diagram
2. Class Diagram
3. Menyöversikt
4. Use Case Beskrivningar