

# Ohjelmistotekniikka

Matti Luukkainen, Jaako Iisala ja iso lauma muita ohjaajia

13.3.2023

- ▶ Tutustutaan ohjelmistokehityksen periaatteisiin sekä menetelmiin ja sovelletaan niitä toteuttamalla pienehkö harjoitustyö

- ▶ Tutustutaan ohjelmistokehityksen periaatteisiin sekä menetelmiin ja sovelletaan niitä toteuttamalla pienehkö harjoitustyö
- ▶ Kurssi osa *aineopintoja*
- ▶ Pakollisina *esitietoina*
  - ▶ Ohjelmoinnin jatkokurssi
  - ▶ Tietokantojen perusteet
- ▶ Hyödyllinen esitieto: Tietokone työvälineenä

- ▶ Tutustutaan ohjelmistokehityksen periaatteisiin sekä menetelmiin ja sovelletaan niitä toteuttamalla pienehkö harjoitustyö
- ▶ Kurssi osa *aineopintoja*
- ▶ Pakollisina *esitietoina*
  - ▶ Ohjelmoinnin jatkokurssi
  - ▶ Tietokantojen perusteet
- ▶ Hyödyllinen esitieto: Tietokone työvälineenä
- ▶ Kurssimateriaali
  - ▶ <https://ohjelmistotekniikka-hy.github.io/>

- ▶ Kolmella ensimmäisellä viikolla ohjauksessa tai omatoimisesti tehtävät **laskarit**
  - ▶ palautetaan "internetiin"

- ▶ Kolmella ensimmäisellä viikolla ohjauksessa tai omatoimisesti tehtävät **laskarit**
  - ▶ palautetaan "internetiin"
- ▶ Viikolla 2 aloitetaan itsenäisesti tehtävä **harjoitustyö**
- ▶ Työtä edistetään pala palalta *viikoittaisten tavoitteiden* ohjaamana
- ▶ Kurssilla ei ole koetta

- ▶ Kolmella ensimmäisellä viikolla ohjauksessa tai omatoimisesti tehtävät **laskarit**
  - ▶ palautetaan "internetiin"
- ▶ Viikolla 2 aloitetaan itsenäisesti tehtävä **harjoitustyö**
- ▶ Työtä edistetään pala palalta *viikoittaisten tavoitteiden* ohjaamana
- ▶ Kurssilla ei ole koetta
- ▶ Harjoitustyö tulee tehdä kurssin aikataulujen puitteissa
- ▶ Kesken jäänyttä harjoitustyötä ei voi jatkaa seuraavalla kurssilla (syksyllä 2023)
- ▶ Muista siis varata riittävästi aikaa (10-15h viikossa) koko periodin ajaksi!

# Luento, deadlinet ja ohjaus

- ▶ Kurssilla on vain yksi luento
- ▶ Laskareiden ja harjoitustyön välitavoitteiden viikoittaiset deadlinet *tiistaina klo 23:59*



# Luento, deadlinet ja ohjaus

- ▶ Kurssilla on vain yksi luento
- ▶ Laskareiden ja harjoitustyön välitavoitteiden viikoittaiset deadlinet *tiistaina klo 23:59*
- ▶ Pajaa kampuksella (BK107)
  - ▶ ks kurssisivu
- ▶ Myös kurssin *Discordissa* voi kysellä apua ongelmatilanteissa

- ▶ Jaossa 60 pistettä jotka jakautuvat seuraavasti
  - ▶ Viikkodeadlinet 17p
    - ▶ osa viikkopisteistä tulee laskareista
  - ▶ Koodikatselmointi 2p
  - ▶ Dokumentaatio 12p
  - ▶ Automatisoitu testaus 5p
  - ▶ Lopullinen ohjelma 24p
    - ▶ laajuus, ominaisuudet ja koodin laatu

- ▶ Jaossa 60 pistettä jotka jakautuvat seuraavasti
  - ▶ Viikkodeadlinet 17p
    - ▶ osa viikkopisteistä tulee laskareista
  - ▶ Koodikatselmointi 2p
  - ▶ Dokumentaatio 12p
  - ▶ Automatisoitu testaus 5p
  - ▶ Lopullinen ohjelma 24p
    - ▶ laajuus, ominaisuudet ja koodin laatu
- ▶ Arvosanaan 1 riittää 30 pistettä, arvosanaan 5 tarvitaan noin 55 pistettä.
- ▶ Läpipääsyyn vaatimuksena on lisäksi vähintään 10 pistettä lopullisesta ohjelmasta



- ▶ Kurssipalaute
  - ▶ Lopun kurssipalautteen antaville yksi lisäpiste
  - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>

- ▶ Kurssipalaute
  - ▶ Lopun kurssipalautteen antaville yksi lisäpiste
  - ▶ Kurssilla lopussa kerättävän palautteen lisäksi ns. jatkuva palaute <https://coursefeedback.helsinki.fi>
- ▶ Kurssipalaute **vaikuttaa**, aiemmilta kerroilta opiksi otetua
  - ▶ Harjoitustyön sisältöön liittyvä palaute. . .

TEORIA

- ▶ Kun ollaan tekemässä suurempaa ohjelmistoa jonkun muun kuin koodarin itsensä käyttöön, tarvitaan systemaattinen työskentelymenetelmä
  - ▶ muuten riskinä mm. että lopputulos ei vastaa käyttäjän tarvetta



- ▶ Kun ollaan tekemässä suurempaa ohjelmistoa jonkun muun kuin koodarin itsensä käyttöön, tarvitaan systemaattinen työskentelymenetelmä
  - ▶ muuten riskinä mm. että lopputulos ei vastaa käyttäjän tarvetta
- ▶ Menetelmästä riippumatta ohjelmiston systemaattinen kehittäminen, eli *ohjelmistotuotanto* (engl. software engineering) sisältää useita erilaisia aktiviteetteja/vaiheita

- ▶ Kun ollaan tekemässä suurempaa ohjelmistoa jonkun muun kuin koodarin itsensä käyttöön, tarvitaan systemaattinen työskentelymenetelmä
  - ▶ muuten riskinä mm. että lopputulos ei vastaa käyttäjän tarvetta
- ▶ Menetelmästä riippumatta ohjelmiston systemaattinen kehittäminen, eli *ohjelmistotuotanto* (engl. software engineering) sisältää useita erilaisia aktiviteetteja/vaiheita
  - ▶ *vaatimusmäärittelyä*
  - ▶ *suunnittelu*
  - ▶ *toteutus*
  - ▶ *testaus*
  - ▶ *ylläpito*

- ▶ Kartoitetaan ohjelman tulevien käyttäjien tai tilaajan kanssa, mitä toiminnallisuutta ohjelmaan halutaan

- ▶ Kartoitetaan ohjelman tulevien käyttäjien tai tilaajan kanssa, mitä toiminnallisuutta ohjelmaan halutaan
- ▶ Tämän lisäksi kartoitetaan ohjelman toimintaympäristön ja toteutusteknologian järjestelmälle asettamia rajoitteita

- ▶ Kartoitetaan ohjelman tulevien käyttäjien tai tilaajan kanssa, mitä toiminnallisuutta ohjelmaan halutaan
- ▶ Tämän lisäksi kartoitetaan ohjelman toimintaympäristön ja toteutusteknologian järjestelmälle asettamia rajoitteita
- ▶ Tuloksena jonkinlainen dokumentti, johon vaatimukset kirjataan
- ▶ Dokumentin muoto vaihtelee: paksu mapillinen papereita tai joukko postit-lappuja tai ...

- ▶ On olemassa lukuisia tapoja dokumentoida vaatimuksen

# Vaatimusten kirjaaminen

- ▶ On olemassa lukuisia tapoja dokumentoida vaatimuksen
- ▶ Kurssin ennen vuotta 2018 pidetyissä versioissa käyttäjien vaatimukset dokumentointiin *käyttötapauksina* (engl. use case)
  - ▶ tapa on jo vanhahtava ja olemme jo hylänneet sen
- ▶ Kurssilla *Ohjelmistotuotanto* tutustumme nykyään yleisesti käytössä oleviin *käyttäjätarinoihin* (engl. user story)

# Vaatimusten kirjaaminen

- ▶ On olemassa lukuisia tapoja dokumentoida vaatimuksen
- ▶ Kurssin ennen vuotta 2018 pidetyissä versioissa käyttäjien vaatimukset dokumentointiin *käyttötapauksina* (engl. use case)
  - ▶ tapa on jo vanhahtava ja olemme jo hylänneet sen
- ▶ Kurssilla *Ohjelmistotuotanto* tutustumme nykyään yleisesti käytössä oleviin *käyttäjätarinoihin* (engl. user story)
- ▶ Käytämme tällä kurssilla hieman kevyempää tapaa
- ▶ Kirjaamme järjestelmältä toivotun toiminnallisuuden vapaamuotoisena ranskalaisista viivoista koostuvana feature-listana



# Kurssin referenssisovellus: TodoApp

<https://github.com/ohjelmistotekniikka-hy/python-todo-app>  
havainnollistaa monia kurssin asioita ja toimii myös mallina omalle harjoitustyölle

- ▶ *todoapp* eli sovellus, jonka avulla käyttäjien on mahdollista pitää kirjaa omista tekemättömistä töistä, eli *todoista*

Katsotaan esimerkkinä Todo-sovelluksen vaatimusmäärittelyä

# Kurssin referenssisovellus: TodoApp

<https://github.com/ohjelmistotekniikka-hy/python-todo-app>  
havainnollistaa monia kurssin asioita ja toimii myös mallina omalle harjoitustyölle

- ▶ *todoapp* eli sovellus, jonka avulla käyttäjien on mahdollista pitää kirjaa omista tekemättömistä töistä, eli *todoista*

Katsotaan esimerkkinä Todo-sovelluksen vaatimusmäärittelyä

- ▶ Aloitetaan tunnistamalla järjestelmän *käyttäjäroolit*
- ▶ Todo-sovelluksella kaksi käyttäjäroolia
  - ▶ *normaalit käyttäjät*
  - ▶ laajemmilla oikeuksilla varustetut *ylläpitäjät*

# Kurssin referenssisovellus: TodoApp

<https://github.com/ohjelmistotekniikka-hy/python-todo-app>  
havainnollistaa monia kurssin asioita ja toimii myös mallina omalle harjoitustyölle

- ▶ *todoapp* eli sovellus, jonka avulla käyttäjien on mahdollista pitää kirjaa omista tekemättömistä töistä, eli *todoista*

Katsotaan esimerkkinä Todo-sovelluksen vaatimusmäärittelyä

- ▶ Aloitetaan tunnistamalla järjestelmän *käyttäjäroolit*
- ▶ Todo-sovelluksella kaksi käyttäjäroolia
  - ▶ *normaalit käyttäjät*
  - ▶ laajemmilla oikeuksilla varustetut *ylläpitäjät*
- ▶ Mietitään mitä toiminnallisuuksia kukin käyttäjärooli tarvitsee

# ToDoApp:in vaatimusmäärittely

- ▶ Todo-sovelluksen *normaalien käyttäjien* toiminnallisuuden ovat esim. seuraavat
  - ▶ käyttäjä voi luoda järjestelmään käyttäjätunnuksen
  - ▶ käyttäjä voi kirjautua järjestelmään
  - ▶ kirjautumisen jälkeen käyttäjä näkee omat tekemättömät työt eli *todot*
  - ▶ kirjaantunut käyttäjä voi luoda uuden tehtävän eli *todon*
  - ▶ kirjaantunut käyttäjä voi merkitä *todon* tehdyksi, jolloin se häviää listalta

# ToDoApp:in vaatimusmäärittely

- ▶ Todo-sovelluksen *normaalien käyttäjien* toiminnallisuuksia ovat esim. seuraavat
  - ▶ käyttäjä voi luoda järjestelmään käyttäjätunnuksen
  - ▶ käyttäjä voi kirjautua järjestelmään
  - ▶ kirjautumisen jälkeen käyttäjä näkee omat tekemättömät työt eli *todot*
  - ▶ kirjaantunut käyttäjä voi luoda uuden tehtävän eli *todon*
  - ▶ kirjaantunut käyttäjä voi merkitä *todon* tehdyksi, jolloin se häviää listalta
- ▶ *Ylläpitäjän* toiminnallisuuksia esim. seuraavat
  - ▶ ylläpitäjä näkee tilastoja sovelluksen käytöstä
  - ▶ ylläpitäjä voi poistaa normaalin käyttäjätunnuksen

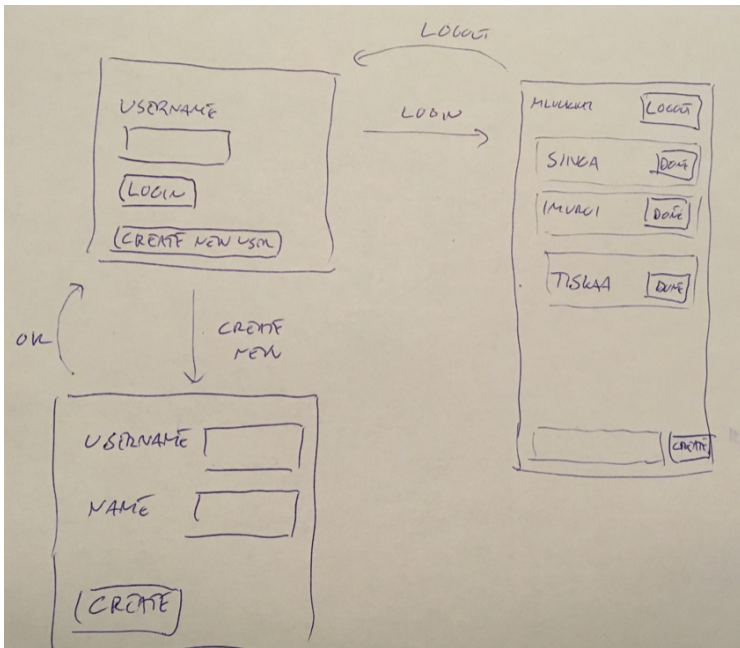
# Vaatimusmäärittely: toimintaympäristön rajoitteet, käyttöliittymä

- ▶ Ohjelmiston vaatimukseen kuuluvat myös *toimintaympäristön rajoitteet*
- ▶ Todo-sovellusta koskevat seuraavat rajoitteet:
  - ▶ ohjelmiston tulee toimia Linux- ja OSX-käyttöjärjestelmillä varustetuissa koneissa
  - ▶ toteutetaan Pythonin TkInter-kirjaston avulla
  - ▶ käyttäjien ja todojen tiedot talletetaan paikallisen koneen levyille

# Vaatimusmäärittely: toimintaympäristön rajoitteet, käyttöliittymä

- ▶ Ohjelmiston vaatimukseen kuuluvat myös *toimintaympäristön rajoitteet*
- ▶ Todo-sovellusta koskevat seuraavat rajoitteet:
  - ▶ ohjelmiston tulee toimia Linux- ja OSX-käyttöjärjestelmillä varustetuissa koneissa
  - ▶ toteutetaan Pythonin TkInter-kirjaston avulla
  - ▶ käyttäjien ja todojen tiedot talletetaan paikallisen koneen levyille
- ▶ Vaatimusmäärittelyn aikana hahmotellaan yleensä myös sovelluksen käyttöliittymä

# Todo-sovelluksen käyttöliittymäluonnos





- ▶ Suunnittelu jakautuu kahteen erilliseen vaiheeseen

- ▶ Suunnittelu jakautuu kahteen erilliseen vaiheeseen
- ▶ *Arkkitehtuurisuunnittelussa* määritellään ohjelman rakenne karkealla tasolla
  - ▶ mistä suuremmista rakennekomponenteista ohjelma koostuu
  - ▶ miten komponentit yhdistetään, eli minkälaisia komponenttien väliset rajapinnat ovat
  - ▶ mitä riippuvuuksia ohjelmalla on esim. ohjelmakirjastoihin, tietokantoihin ja ulkoisiin rajapintoihin

# Suunnittelu

- ▶ Suunnittelu jakautuu kahteen erilliseen vaiheeseen
- ▶ *Arkkitehtuurisuunnittelussa* määritellään ohjelman rakenne karkealla tasolla
  - ▶ mistä suuremmista rakennekomponenteista ohjelma koostuu
  - ▶ miten komponentit yhdistetään, eli minkälaisia komponenttien väliset rajapinnat ovat
  - ▶ mitä riippuvuuksia ohjelmalla on esim. ohjelmakirjastoihin, tietokantoihin ja ulkoisiin rajapintoihin
- ▶ Arkkitehtuurisuunnittelua tarkoittaa *oliosuunnittelu*
  - ▶ minkälaisista luokista komponentit koostuvat
  - ▶ miten luokat kutsuvat toistensa metodeja sekä mitä apukirjastoja ne käyttävät
- ▶ Myös ohjelmiston suunnittelu, erityisesti sen arkkitehtuuri dokumentoidaan

# Testaus

- ▶ Toteutuksen yhteydessä ja sen jälkeen järjestelmää testataan
- ▶ Testausta on monentasoista

# Testaus

- ▶ Toteutuksen yhteydessä ja sen jälkeen järjestelmää testataan
- ▶ Testausta on monentasoista
- ▶ *Yksikkötestauksessa* tutkitaan yksittäisten metodien ja luokkien toimintaa.
  - ▶ ohjelmoijan vastuulla

# Testaus

- ▶ Toteutuksen yhteydessä ja sen jälkeen järjestelmää testataan
- ▶ Testausta on monentasoista
- ▶ *Yksikkötestauksessa* tutkitaan yksittäisten metodien ja luokkien toimintaa.
  - ▶ ohjelmoijan vastuulla
- ▶ Kun erikseen ohjelmoidut luokat yhdistetään, suoritetaan *integraatiotestaus*
  - ▶ varmistetaan erillisten osien yhteentoimivuus
  - ▶ ohjelmoijan vastuulla

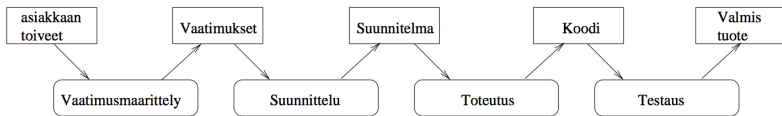
- ▶ Toteutuksen yhteydessä ja sen jälkeen järjestelmää testataan
- ▶ Testausta on monentasoista
- ▶ *Yksikkötestauksessa* tutkitaan yksittäisten metodien ja luokkien toimintaa.
  - ▶ ohjelmoijan vastuulla
- ▶ Kun erikseen ohjelmoidut luokat yhdistetään, suoritetaan *integraatiotestaus*
  - ▶ varmistetaan erillisten osien yhteentoimivuus
  - ▶ ohjelmoijan vastuulla
- ▶ *Järjestelmätestauksessa* testataan ohjelmistoa kokonaisuutena: toimiiko se vaatimusdokumentin mukaisesti
  - ▶ suoritetaan ohjelman todellisen käyttöliittymän kautta
  - ▶ saattaa tapahtua erillisen laadunhallintatiimin toimesta

- ▶ Ohjelmistoja on 70-luvulta asti tehty vaihe vaiheelta etenevän *vesiputousmallin* (engl. waterfall model) mukaan



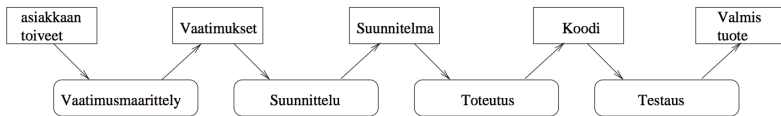
# Vesiputousmalli

- ▶ Ohjelmistoja on 70-luvulta asti tehty vaihe vaiheelta etenevän *vesiputousmallin* (engl. waterfall model) mukaan
- ▶ Vesiputousmallissa edellä esitellyt ohjelmistotuotannon vaiheet suoritetaan peräkkäin



# Vesiputousmalli

- ▶ Ohjelmistojä on 70-luvulta asti tehty vaihe vaiheelta etenevän *vesiputousmallin* (engl. waterfall model) mukaan
- ▶ Vesiputousmallissa edellä esitellyt ohjelmistotuotannon vaiheet suoritetaan peräkkäin



- ▶ Eri vaiheet ovat yleensä erillisten tiimien tekemiä
- ▶ Edellyttää perusteellista ja raskasta dokumentaatiota

# Vesiputousmallin ongelmat

- ▶ Mallin toimivuus perustuu siihen oletukseen, että vaatimukset pystytään määrittelemään täydellisesti etukäteen

# Vesiputousmallin ongelmat

- ▶ Mallin toimivuus perustuu siihen oletukseen, että vaatimukset pystytään määrittelemään täydellisesti etukäteen
- ▶ Näin ei useinkaan ole
  - ▶ Asiakkaat eivät osaa ilmaista kaikki ohjelmistolle asettamansa vaatimukset
  - ▶ Vasta käyttäessään valmista ohjelmistoa asiakkaat ymmärtää, mitä he haluavat
  - ▶ Vaikka vaatimukset kunnossa laatimishetkellä, toimintaympäristö voi muuttua ja valmistuessaan ohjelmisto on vanhentunut

# Vesiputousmallin ongelmat

- ▶ Mallin toimivuus perustuu siihen oletukseen, että vaatimukset pystytään määrittelemään täydellisesti etukäteen
- ▶ Näin ei useinkaan ole
  - ▶ Asiakkaat eivät osaa ilmaista kaikki ohjelmistolle asettamansa vaatimukset
  - ▶ Vasta käyttäessään valmista ohjelmistoa asiakkaat ymmärtää, mitä he haluavat
  - ▶ Vaikka vaatimukset kunnossa laatimishetkellä, toimintaympäristö voi muuttua ja valmistuessaan ohjelmisto on vanhentunut
- ▶ Toinen suuri ongelma on myöhään aloitettava testaus
  - ▶ Erityisesti integraatiotestauksessa löytyy usein pahoja ongelmia, joiden korjaaminen on hidasta ja kallista

# Ketterä ohjelmistokehitys

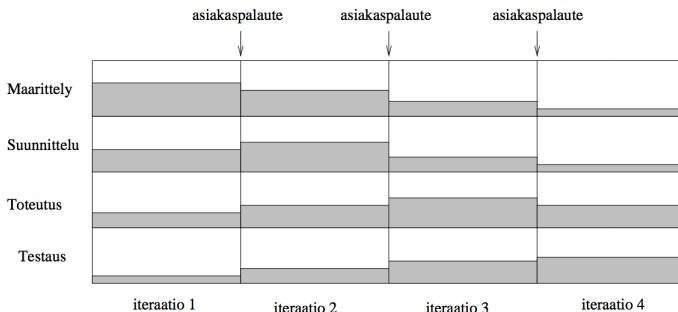
- ▶ Vesiputousmallin heikkoudet ovat johtaneet 2000-luvun alun jälkeen *ketterien* (engl. *agile*) menetelmien käyttöönottoon
- ▶ Alussa kartoitetaan pääpiirteissään ohjelmiston vaatimuksia ja hahmotellaan ohjelmiston alustava arkkitehtuuri

# Ketterä ohjelmistokehitys

- ▶ Vesiputousmallin heikkoudet ovat johtaneet 2000-luvun alun jälkeen *ketterien* (engl. *agile*) menetelmien käyttöönottoon
- ▶ Alussa kartoitetaan pääpiirteissään ohjelmiston vaatimuksia ja hahmotellaan ohjelmiston alustava arkkitehtuuri
- ▶ Tämän jälkeen suoritetaan useita *iteraatioita*, joiden aikana ohjelmistoa rakennetaan pala palalta eteenpäin
- ▶ Kussakin iteraatiossa suunnitellaan ja toteutetaan valmiiksi pieni osa ohjelmiston vaatimuksista

# Ketterä ohjelmistokehitys

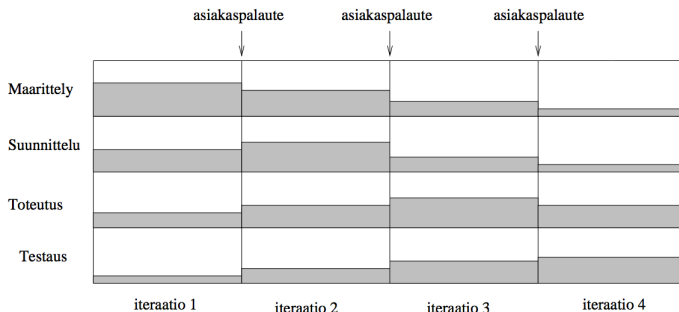
- ▶ Asiakas pääsee kokeilemaan ohjelmistoa jokaisen iteraation jälkeen
- ▶ Voidaan jo aikaisessa vaiheessa todeta, onko kehitystyö etenemässä oikeaan suuntaan
- ▶ Vaatimuksia voidaan tarvittaessa tarkentaa ja muuttaa





# Ketterä ohjelmistokehitys

- ▶ Asiakas pääsee kokeilemaan ohjelmistoa jokaisen iteraation jälkeen
- ▶ Voidaan jo aikaisessa vaiheessa todeta, onko kehitystyö etenemässä oikeaan suuntaan
- ▶ Vaatimuksia voidaan tarvittaessa tarkentaa ja muuttaa



Kurssin harjoitustyö ketterässä hengessä viikon mittaisilla iteraatioilla

TYÖKALUJA

# Työkaluja

- ▶ Tarvitsemme ohjelmistokehityksessä suuren joukon käytännön työkaluja

# Työkaluja

- ▶ Tarvitsemme ohjelmistokehityksessä suuren joukon käytännön työkaluja
- ▶ Komentorivi ja versionhallinta
  - ▶ olet jo ehkä käyttänyt muilla kursseilla komentoriviä ja git-versionhallintaa
  - ▶ molemmat ovat tärkeässä roolissa ohjelmistokehityksessä
  - ▶ harjoitellaan viikon 1 laskareissa

- ▶ Tarvitsemme ohjelmistokehityksessä suuren joukon käytännön työkaluja
- ▶ Komentorivi ja versionhallinta
  - ▶ olet jo ehkä käyttänyt muilla kursseilla komentoriviä ja git-versionhallintaa
  - ▶ molemmat ovat tärkeässä roolissa ohjelmistokehityksessä
  - ▶ harjoitellaan viikon 1 laskareissa
- ▶ poetry ja invoke
  - ▶ Olet todennäköisesti ohjelmoinut Pythonia VS codella ja tottunut suorittamaan ohjelman ja testit “nappia painamalla”
  - ▶ tutkimme kurssilla hieman miten Pythonilla tehdyn ohjelmiston *hallinnointi* tapahtuu VS coden ulkopuolella
    - ▶ tarvittavien kirjastojen lataaminen, koodin sekä testin suorittaminen
  - ▶ Python-projektien hallinnointiin on olemassa muutamia vaihtoehtoja, käytössämme *poetry* ja *invoke*

- ▶ Ohjelmistojen testaus tapahtuu nykyään automatisoitujen testityökalujen toimesta

- ▶ Ohjelmistojen testaus tapahtuu nykyään automatisoitujen testityökalujen toimesta
- ▶ Unittest eräs Pythonin automatisoidun testauksen työkaluista
- ▶ Tulet kurssin ja myöhempienkin opintojesi aikana kirjoittamaan paljon automatisoituja testejä
- ▶ Viikon 2 laskareissa harjoitellaan Unittestin perusteita

- ▶ Automaattisten testien lisäksi koodille voidaan määritellä erilaisia automaattisesti tarkastettavia tyylillisiä sääntöjä
  - ▶ ylläpidetään koodin luettavuutta ja varmistetaan, että koodi noudateta samoja tyylillisiä konventioita



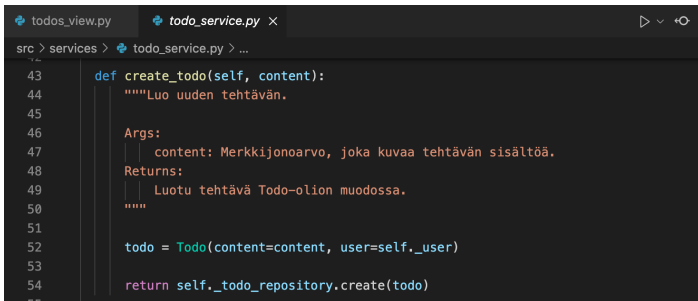
- ▶ Automaattisten testien lisäksi koodille voidaan määritellä erilaisia automaattisesti tarkastettavia tyylillisiä sääntöjä
  - ▶ ylläpidetään koodin luettavuutta ja varmistetaan, että koodi noudateta samoja tyylillisiä konventioita
- ▶ Käytämme kurssilla tarkoitukseen *Pylint*-nimistä työkalua

- ▶ Automaattisten testien lisäksi koodille voidaan määritellä erilaisia automaattisesti tarkastettavia tyylillisiä sääntöjä
  - ▶ ylläpidetään koodin luettavuutta ja varmistetaan, että koodi noudateta samoja tyylillisiä konventioita
- ▶ Käytämme kurssilla tarkoitukseen *Pylint*-nimistä työkalua
- ▶ Pylintin avulla kontrolloimme mm. muuttujien nimentää, sulkumerkkien sijoittelua ja välilyönnin käytön systemaattisuutta

- ▶ Osa ohjelmiston dokumentointia on lähdekoodin luokkien julkisten metodien kuvaus

# Docstring

- ▶ Osa ohjelmiston dokumentointia on lähdekoodin luokkien julkisten metodien kuvaus
- ▶ Pythonissa lähdekoodi dokumentoidaan käyttäen *Docstring*-työkalua
- ▶ Dokumentointi tapahtuu kirjoittamalla koodin yhteyteen sopivasti muotoiltuja kommentteja



```
src > services > todo_service.py > ...  
43 def create_todo(self, content):  
44     """Luo uuden tehtävän.  
45  
46     Args:  
47     | content: Merkkijonoarvo, joka kuvaa tehtävän sisältöä.  
48     Returns:  
49     | Luotu tehtävä Todo-olion muodossa.  
50     """  
51  
52     todo = Todo(content=content, user=self._user)  
53  
54     return self._todo_repository.create(todo)  
55
```

UML

- ▶ Dokumentoinnissa ja suunnittelun tukena tarvitaan ohjelman rakennetta ja toimintaa havainnollistavia kaavioita

# UML ja dokumentointi

- ▶ Dokumentoinnissa ja suunnittelun tukena tarvitaan ohjelman rakennetta ja toimintaa havainnollistavia kaavioita
- ▶ *UML* eli *Unified Modeling Language* on 1997 standardoitu olio-ohjelmistojen mallintamiseen tarkoitettu mallinnuskieli
- ▶ UML sisältää 13 erilaista kaaviotyyppiä
- ▶ UML oli aikoinaan todella suosittu, nyt sen suosio on hiipunut, muutama tärkein kaaviotyyppi kannattaa kuitenkin osata

# UML ja dokumentointi

- ▶ Dokumentoinnissa ja suunnittelun tukena tarvitaan ohjelman rakennetta ja toimintaa havainnollistavia kaavioita
- ▶ *UML* eli *Unified Modeling Language* on 1997 standardoitu olio-ohjelmistojen mallintamiseen tarkoitettu mallinnuskieli
- ▶ UML sisältää 13 erilaista kaaviotyyppiä
- ▶ UML oli aikoinaan todella suosittu, nyt sen suosio on hiipunut, muutama tärkein kaaviotyyppi kannattaa kuitenkin osata
- ▶ Käytämme kurssilla luokka-, pakkaus- ja sekvenssikaavioita



# Luokkakaaviot

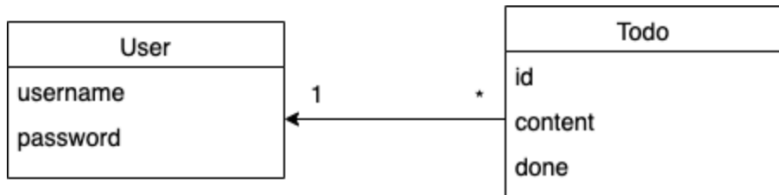
- ▶ Kurssin Tietokantojen perusteista tuttujen *luokkakaavioiden* käyttötarkoitus on luokkien ja niiden välisten suhteiden kuvailu
- ▶ Todo-sovelluksen oleellista tietosisältöä kuvaavat luokat

```
class Todo:
    def __init__(self, content, done=False, user):
        self.content = content
        self.done = done
        self.user = user
        self.id = str(uuid.uuid4())
```

```
class User:
    def __init__(self, username, password):
        self.username = username
        self.password = password
```

# Todo-sovelluksen tietosisällön luokkakaavio

- ▶ Yhdellä käyttäjällä voi olla *monta* Todoa
- ▶ Todo liittyy aina *yhteen* käyttäjään



# Todo-sovelluksen tietosisällön luokkakaavio

- Yleensä ei ole mielekästä kuvata luokkia tällä tarkkuudella, eli **luokkakaavioihin riittää merkitä luokan nimi**



- Kaaviota parempi paikka esim. metodien kuvaamiselle on koodiin liittyvä Docstring

# Todo-sovelluksen tietosisällön luokkakaavio

- ▶ Yleensä ei ole mielekästä kuvata luokkia tällä tarkkuudella, eli **luokkakaavioihin riittää merkitä luokan nimi**



- ▶ Kaaviota parempi paikka esim. metodien kuvaamiselle on koodiin liittyvä Docstring
- ▶ Tärkeintä kaavioissa on tuoda esiin olioiden väliset suhteet ja niitä kuvaavat *osallistumisrajoitteet*

# Todo-sovelluksen tietosisällön luokkakaavio

- Yleensä ei ole mielekästä kuvata luokkia tällä tarkkuudella, eli **luokkakaavioihin riittää merkitä luokan nimi**



- Kaaviota parempi paikka esim. metodien kuvaamiselle on koodiin liittyvä Docstring
- Tärkeintä kaavioissa on tuoda esiin olioiden väliset suhteet ja niitä kuvaavat *osallistumisrajoitteet*

# Todo-sovelluksen tietosisällön luokkakaavio

- Yleensä ei ole mielekästä kuvata luokkia tällä tarkkuudella, eli **luokkakaavioihin riittää merkitä luokan nimi**

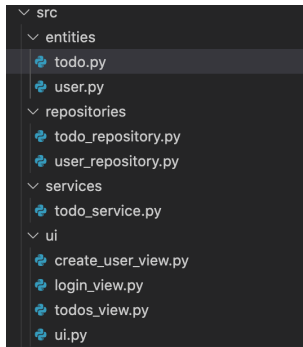


- Kaaviota parempi paikka esim. metodien kuvaamiselle on koodiin liittyvä Docstring
- Tärkeintä kaavioissa on tuoda esiin olioiden väliset suhteet ja niitä kuvaavat *osallistumisrajoitteet*

- ▶ Ohjelmiston korkeamman tason rakenne näkyy yleensä siinä miten koodi on jaettu hakemistoihin

# Pakkauskaavio

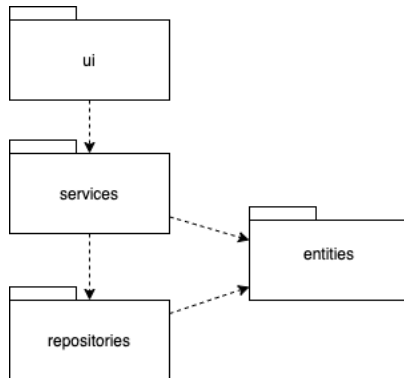
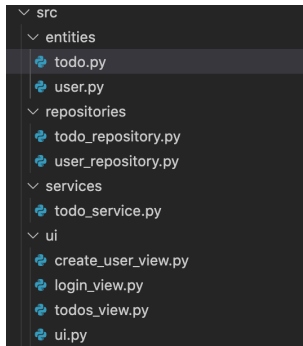
- ▶ Ohjelmiston korkeamman tason rakenne näkyy yleensä siinä miten koodi on jaettu hakemistoihin
- ▶ Todo-sovelluksen koodi on sijoitettu hakemistoihin seuraavasti:





# Pakkauskaavio

- ▶ Hakemistorakenne voidaan kuvata UML:ssä *pakkauskaaviolla*



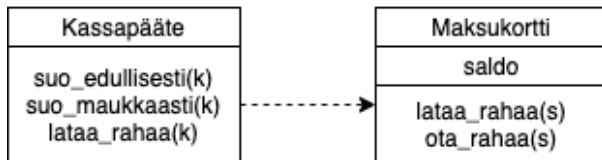
- ▶ Pakkausten välille on merkitty *riippuvuus* jos pakkauksen luokat käyttävät toisen pakkauksen luokkia

# Toiminnallisuuden kuvaaminen

- ▶ Luokka- ja pakkauskaaviot kuvaavat ohjelman rakennetta
- ▶ Ohjelman toiminta ei kuitenkaan tule niistä ilmi millään tavalla

# Toiminnallisuuden kuvaaminen

- ▶ Luokka- ja pakkauskaaviot kuvaavat ohjelman rakennetta
- ▶ Ohjelman toiminta ei kuitenkaan tule niistä ilmi millään tavalla
- ▶ Esim. Ohpen Unicafe-tehtävä



- ▶ Vaikka kaavioon on nyt merkitty metodien nimet, ei ohjelman toimintalogiikka selviä kaaviosta
- ▶ Esim. mitä tapahtuu, kun maksukortilla jolla on rahaa 3 euroa, ostetaan edullinen lounas?

# Sekvenssikaavio

- ▶ Kehitetty alunperin kuvaamaan verkossa olevien ohjelmien keskinäisen kommunikoinnin etenemistä
- ▶ Sopivat jossain määrin kuvaamaan, miten ohjelman oliot kutsuvat toistensa metodeja suorituksen aikana

Mitä tapahtuu, kun maksukortilla jolla on rahaa 3 euroa, ostetaan edullinen lounas?

# Sekvenssikaavio

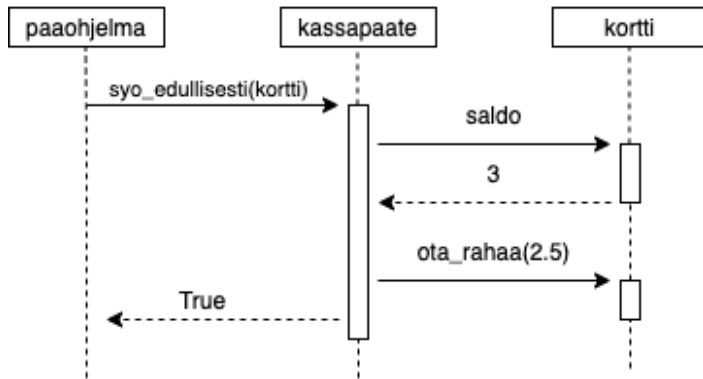
Mitä tapahtuu, kun maksukortilla jolla on rahaa 3 euroa, ostataan edullinen lounas?

```
class Kassapaate:
    def __init__(self):
        self.EDULLISEN_HINTA = 2.5

    def syo_edullisesti(self, kortti: Maksukortti):
        if kortti.saldo < self.EDULLISEN_HINTA:
            return False

        kortti.ota_rahaa(self.EDULLISEN_HINTA):
        self.edulliset += 1
        return True
```

# Onnistunut ostos sekvenssikaaviona



- ▶ Oliot ovat laatikoita joista lähtee alas “elämänlanka”
- ▶ Aika etenee ylhäältä alas
- ▶ Metodikutsut ovat nuolia, jotka yhdistävää kutsuvan ja kutsutun olion elämänlangat
- ▶ Paluuarvo merkitään katkoviivalla



# HARJOITUSTYÖ

- ▶ Kurssin pääpainon muodostaa viikolla 2 aloitettava harjoitustyö
- ▶ Harjoitustyössä toteutetaan itsenäisesti ohjelmisto omavalintaisesta aiheesta

- ▶ Kurssin pääpainon muodostaa viikolla 2 aloitettava harjoitustyö
- ▶ Harjoitustyössä toteutetaan itsenäisesti ohjelmisto omavalintaisesta aiheesta
- ▶ Harjoitustyötä tehdään itsenäisesti, mutta tarjolla on pajaohjausta
- ▶ Pajaa kampuksella (BK107)
  - ▶ ks kurssisivu
- ▶ Myös kurssin *Discordissa* voi kysellä apua ongelmatilanteissa

# Älä plagioi

- ▶ Kurssilla seurataan Helsingin yliopiston opintokäytäntöjä
- ▶ Plagiarismi ja opintovilppi, eli esimerkiksi netissä olevien tai kaverilta saatujen vastausten kopiointi ja niiden palauttaminen omana työnä on kiellettyä
- ▶ Todettu opintovilppi johtaa kurssisuorituksen hylkäämiseen ja toistuva opintovilppi voi johtaa opinto-oikeuden määräaikaiseen menettämiseen

# Älä plagioi

- ▶ Kurssilla seurataan Helsingin yliopiston opintokäytäntöjä
- ▶ Plagiarismi ja opintovilppi, eli esimerkiksi netissä olevien tai kaverilta saatujen vastausten kopiointi ja niiden palauttaminen omana työnä on kiellettyä
- ▶ Todettu opintovilppi johtaa kurssisuorituksen hylkäämiseen ja toistuva opintovilppi voi johtaa opinto-oikeuden määräaikaiseen menettämiseen
- ▶ ChatGPT:n käyttö on ok, mutta kaikki mihin ChatGPT:tä on käytetty (esim. jos sen generoimaa koodia on jossain), se tulee kertoa dokumentaatiossa, muuten kyseessä on opintovilppi.

# Työn eteneminen

- ▶ Edetään viikottaisten tavoitteiden mukaan
- ▶ Työ on saatava valmiiksi kurssin aikana ja sitä on toteutettava tasaisesti, muuten kurssi katsotaan keskeytetyksi

# Työn eteneminen

- ▶ Edetään viikottaisten tavoitteiden mukaan
- ▶ Työ on saatava valmiiksi kurssin aikana ja sitä on toteutettava tasaisesti, muuten kurssi katsotaan keskeytetyksi
- ▶ Samaa ohjelmaa ei voi jatkaa seuraavalla kurssilla (eli syksyllä 2023), vaan työ on aloitettava uudella aiheella alusta

# Työn eteneminen

- ▶ Edetään viikottaisten tavoitteiden mukaan
- ▶ Työ on saatava valmiiksi kurssin aikana ja sitä on toteutettava tasaisesti, muuten kurssi katsotaan keskeytetyksi
- ▶ Samaa ohjelmaa ei voi jatkaa seuraavalla kurssilla (eli syksyllä 2023), vaan työ on aloitettava uudella aiheella alusta
- ▶ Koko kurssin arvostelu perustuu pääasiassa harjoitustyöstä saataviin pisteisiin
- ▶ Osa pisteistä kertyy viikoittaisten välitavoitteiden kautta, osa taas perustuu työn lopulliseen palautukseen



# Viikkopalautukset ja palaute

- ▶ Kurssilla siis viikoittaiset palautukset, deadline tiistaisin klo 23.59:59
  - ▶ näistä kertyy osa kurssin pisteistä (17/60)
- ▶ Viikkopalautuksista saa pistemäärän lisäksi pienen palautteen

# Viikkopalautukset ja palaute

- ▶ Kurssilla siis viikoittaiset palautukset, deadline tiistaisin klo 23.59:59
  - ▶ näistä kertyy osa kurssin pisteistä (17/60)
- ▶ Viikkopalautuksista saa pistemäärän lisäksi pienen palautteen
- ▶ Jos haluat harjoitustyöstä “laajempaa” palautetta
  - ▶ onko koodin rakenne hyvä
  - ▶ onko työ tarpeeksi laaja jotta siitä voisi saada arvosanan x
- ▶ **Viikkopalautteet eivät ole tähän tarkoitettu**

# Viikkopalautukset ja palaute

- ▶ Kurssilla siis viikoittaiset palautukset, deadline tiistaisin klo 23.59:59
  - ▶ näistä kertyy osa kurssin pisteistä (17/60)
- ▶ Viikkopalautuksista saa pistemäärän lisäksi pienen palautteen
- ▶ Jos haluat harjoitustyöstä “laajempaa” palautetta
  - ▶ onko koodin rakenne hyvä
  - ▶ onko työ tarpeeksi laaja jotta siitä voisi saada arvosanan x
- ▶ **Viikkopalautteet eivät ole tähän tarkoitettu**
- ▶ Mene pajaan
- ▶ Varaa aika “ohjaajan koodikatselmointiin”
  - ▶ 30 minuutin aika missä EI ole tarkoitus ratkaista koodaukseen liittyviä ongelmia vaan saada koodista laadullista palautetta

# Viikkopalautukset ja palaute

- ▶ Kurssilla siis viikoittaiset palautukset, deadline tiistaisin klo 23.59:59
  - ▶ näistä kertyy osa kurssin pisteistä (17/60)
- ▶ Viikkopalautuksista saa pistemäärän lisäksi pienen palautteen
- ▶ Jos haluat harjoitustyöstä “laajempaa” palautetta
  - ▶ onko koodin rakenne hyvä
  - ▶ onko työ tarpeeksi laaja jotta siitä voisi saada arvosanan x
- ▶ **Viikkopalautteet eivät ole tähän tarkoitettu**
- ▶ Mene pajaan
- ▶ Varaa aika “ohjaajan koodikatselmointiin”
  - ▶ 30 minuutin aika missä EI ole tarkoitus ratkaista koodaukseen liittyviä ongelmia vaan saada koodista laadullista palautetta
- ▶ Ohjaajan katselmoinnit alkavat noin kurssin neljännellä viikolla

- ▶ Harjoitustyön ohjelmointikieli on Python
  - ▶ myös Java mahdollinen, kurssin Java-materiaalia ei kuitenkaan enää ylläpidetä, eli Javaa ei suositella. . .
- ▶ Ohjelmakoodin muuttujat, luokat ja metodit **kirjoitetaan englanniksi**
- ▶ Dokumentaatio voidaan kirjoittaa joko suomeksi tai englanniksi

- ▶ Harjoitustyön ohjelmointikieli on Python
  - ▶ myös Java mahdollinen, kurssin Java-materiaalia ei kuitenkaan enää ylläpidetä, eli Javaa ei suositella. . .
- ▶ Ohjelmakoodin muuttujat, luokat ja metodit **kirjoitetaan englanniksi**
- ▶ Dokumentaatio voidaan kirjoittaa joko suomeksi tai englanniksi
- ▶ Web-sovelluksia kurssilla ei sallita
  - ▶ Sovelluksessa voi toki olla webissä toimivia komponentteja, mutta sovelluksen käyttöliittymän tulee olla ns. desktop-sovellus

# Ohjelman toteutus

- ▶ Toteutus etenee “iteratiivisesti ja inkrementaalisesti”
  - ▶ Heti ensimmäisellä viikolla toteutetaan pieni käyttökelpoinen osa toiminnallisuudesta
  - ▶ ohjelman ydin pidetään koko ajan toimivana, uutta toiminnallisuutta lisäten, kunnes tavoiteltu laajuus on saavutettu

# Ohjelman toteutus

- ▶ Toteutus etenee “iteratiivisesti ja inkrementaalisesti”
  - ▶ Heti ensimmäisellä viikolla toteutetaan pieni käyttökelpoinen osa toiminnallisuudesta
  - ▶ ohjelman ydin pidetään koko ajan toimivana, uutta toiminnallisuutta lisäten, kunnes tavoiteltu laajuus on saavutettu
- ▶ Iteratiiviseen tapaan tehdä ohjelma liittyy kiinteästi automatisoitu testaus
- ▶ Uutta toiminnallisuutta lisättäessä ja vanhaa muokatessa täytyy varmistua, että kaikki vanhat ominaisuudet toimivat edelleen



# Ohjelman toteutus

- ▶ Toteutus etenee “iteratiivisesti ja inkrementaalisesti”
  - ▶ Heti ensimmäisellä viikolla toteutetaan pieni käyttökelpoinen osa toiminnallisuudesta
  - ▶ ohjelman ydin pidetään koko ajan toimivana, uutta toiminnallisuutta lisäten, kunnes tavoiteltu laajuus on saavutettu
- ▶ Iteratiiviseen tapaan tehdä ohjelma liittyy kiinteästi automatisoitu testaus
- ▶ Uutta toiminnallisuutta lisättäessä ja vanhaa muokatessa täytyy varmistua, että kaikki vanhat ominaisuudet toimivat edelleen
- ▶ *Jotta ohjelmaa pystyisi testaamaan, on tärkeää että sovelluslogiikkaa ei kirjoiteta käyttöliittymän sekaan*

# Ohjelman toteutus

- ▶ Toteutus etenee “iteratiivisesti ja inkrementaalisesti”
  - ▶ Heti ensimmäisellä viikolla toteutetaan pieni käyttökelpoinen osa toiminnallisuudesta
  - ▶ ohjelman ydin pidetään koko ajan toimivana, uutta toiminnallisuutta lisäten, kunnes tavoiteltu laajuus on saavutettu
- ▶ Iteratiiviseen tapaan tehdä ohjelma liittyy kiinteästi automatisoitu testaus
- ▶ Uutta toiminnallisuutta lisättäessä ja vanhaa muokatessa täytyy varmistua, että kaikki vanhat ominaisuudet toimivat edelleen
- ▶ *Jotta ohjelmaa pystyisi testaamaan, on tärkeää että sovelluslogiikkaa ei kirjoiteta käyttöliittymän sekaan*
- ▶ Graafiseen käyttöliittymään suositellaan Pythonilla Tkinteriä tai Pygamea ja Javalla JavaFX:ää
- ▶ Tiedon talletus joko tiedostoon tai tietokantaan suositeltavaa

# Ohjelman toteutus

- ▶ Tavoitteena on tuottaa ohjelma, joka voitaisiin antaa toiselle opiskelijalle ylläpidettäväksi ja täydennettäväksi
  - ▶ koodin on siis oltava ymmärrettävää ja jatkokehityksen mahdollistavaa

# Ohjelman toteutus

- ▶ Tavoitteena on tuottaa ohjelma, joka voitaisiin antaa toiselle opiskelijalle ylläpidettäväksi ja täydennettäväksi
  - ▶ koodin on siis oltava ymmärrettävää ja jatkokehityksen mahdollistavaa
- ▶ Lopullisessa palautuksessa on oltava lähdekoodin lisäksi dokumentaatio ja automaattiset testit sekä Java-sovelluksissa jar-tiedosto

# Ohjelman toteutus

- ▶ Tavoitteena on tuottaa ohjelma, joka voitaisiin antaa toiselle opiskelijalle ylläpidettäväksi ja täydennettäväksi
  - ▶ koodin on siis oltava ymmärrettävää ja jatkokehityksen mahdollistavaa
- ▶ Lopullisessa palautuksessa on oltava lähdekoodin lisäksi dokumentaatio ja automaattiset testit sekä Java-sovelluksissa jar-tiedosto
- ▶ Toivottava dokumentaation taso käy ilmi referenssisovelluksesta <https://github.com/ohjelmistotekniikka-hy/python-todo-app>

# Ohjelman toteutus

- ▶ Tavoitteena on tuottaa ohjelma, joka voitaisiin antaa toiselle opiskelijalle ylläpidettäväksi ja täydennettäväksi
  - ▶ koodin on siis oltava ymmärrettävää ja jatkokehityksen mahdollistavaa
- ▶ Lopullisessa palautuksessa on oltava lähdekoodin lisäksi dokumentaatio ja automaattiset testit sekä Java-sovelluksissa jar-tiedosto
- ▶ Toivottava dokumentaation taso käy ilmi referenssisovelluksesta <https://github.com/ohjelmistotekniikka-hy/python-todo-app>
- ▶ Voit ottaa mallia referenssisovelluksen dokumentaatiosta mutta **älä copypastea**, se johtaa hylkäämiseen

# Koodin laatuvaatimukset

- ▶ Kurssin tavoitteena on, että tuotoksesi voisi ottaa kuka tahansa kaverisi tai muu opiskelija ylläpidettäväksi ja laajennettavaksi
- ▶ Lopullisessa palautuksessa tavoitteena on *Clean code* eli selkeä, ylläpidettävä ja toimivaksi automatisoidusti testattu koodi

# Koodin laatuvaatimukset

- ▶ Kurssin tavoitteena on, että tuotoksesi voisi ottaa kuka tahansa kaverisi tai muu opiskelija ylläpidettäväksi ja laajennettavaksi
- ▶ Lopullisessa palautuksessa tavoitteena on *Clean code* eli selkeä, ylläpidettävä ja toimivaksi automatisoidusti testattu koodi
- ▶ Jos käytät Pygamea, tyyli *ei voi olla sama* kuin Ohjelmoinnin jatkokurssin pygamemateriaalissa
  - ▶ ks <https://ohjelmistotekniikka-hy.github.io/python/pygame>



# Hyvän aiheen ominaisuudet

- ▶ **Itseäsi kiinnostava aihe**
- ▶ Riittävän mutta ei liian laaja
  - ▶ Vältä eppisiä aiheita, aloita riittävän pienestä
  - ▶ Valitse aihe, jonka perustoiminnallisuuden saa toteutettua nopeasti, mutta jota saa myös laajennettua helposti
  - ▶ Hyvässä aiheessa on muutamia logiikkaluokkia, tiedostojen tai tietokannan käsittelyä ja sovelluslogiikasta eriytetty käyttöliittymä

# Hyvän aiheen ominaisuudet

- ▶ **Itseäsi kiinnostava aihe**
- ▶ Riittävän mutta ei liian laaja
  - ▶ Vältä eppisiä aiheita, aloita riittävän pienestä
  - ▶ Valitse aihe, jonka perustoiminnallisuuden saa toteutettua nopeasti, mutta jota saa myös laajennettua helposti
  - ▶ Hyvässä aiheessa on muutamia logiikkaluokkia, tiedostojen tai tietokannan käsittelyä ja sovelluslogiikasta eriytetty käyttöliittymä
- ▶ Kurssilla pääpaino on
  - ▶ Toimivuus ja varautuminen virhetilanteisiin
  - ▶ Luokkien vastuut
  - ▶ Ohjelman selkeä rakenne
  - ▶ Laajennettavuus ja ylläpidettävyys

# Hyvän aiheen ominaisuudet

- ▶ **Itseäsi kiinnostava aihe**
- ▶ Riittävän mutta ei liian laaja
  - ▶ Vältä eepisiä aiheita, aloita riittävän pienestä
  - ▶ Valitse aihe, jonka perustoiminnallisuuden saa toteutettua nopeasti, mutta jota saa myös laajennettua helposti
  - ▶ Hyvässä aiheessa on muutamia logiikkaluokkia, tiedostojen tai tietokannan käsittelyä ja sovelluslogiikasta eriytetty käyttöliittymä
- ▶ Kurssilla pääpaino on
  - ▶ Toimivuus ja varautuminen virhetilanteisiin
  - ▶ Luokkien vastuut
  - ▶ Ohjelman selkeä rakenne
  - ▶ Laajennettavuus ja ylläpidettävyys
- ▶ **Tällä kurssilla ei ole tärkeää:**
  - ▶ Tekoäly
  - ▶ Grafiikka
  - ▶ Tietoturva
  - ▶ Tehokkuus

# Huonon aiheen ominaisuuksia

- ▶ Kannattaa yrittää välttää aiheita, joissa pääpaino on tiedon säilömisessä tai liian monimutkaisessa käyttöliittymässä
- ▶ Paljon tietoa säilövät, esim. yli 3 tietokantataulua tarvitsevat sovellukset sopivat yleensä paremmin kurssille  
Tietokantasovellus
- ▶ Käyttöliittymäkeskeisissä aiheissa voi olla vaikea keksiä sovelluslogiikkaa, joka on enemmän tämän kurssin painopiste

# Esimerkkejä aiheista

- ▶ Hyötyohjelmat
  - ▶ Aritmetiikan harjoittelua
  - ▶ Tehtävägeneraattori, joka antaa käyttäjälle tehtävän sekä mallivastauksen (esim. matematiikkaa, fysiikkaa, kemiaa, ...)
  - ▶ Code Snippet Manageri
  - ▶ Laskin, funktiolaskin, graafinen laskin
  - ▶ Budjetointisovellus
  - ▶ Opintojen seurantasovellus
  - ▶ HTML WYSIWYG-editor (What you see is what you get)

# Esimerkkejä aiheista

- ▶ Reaaliaikaiset pelit
  - ▶ Tetris
  - ▶ Pong
  - ▶ Pacman
  - ▶ Tower Defence
  - ▶ Asteroids
  - ▶ Space Invaders
  - ▶ Yksinkertainen tasohyppypeli, esimerkiksi The Impossible Game

# Esimerkkejä aiheista

- ▶ Vuoropohjaiset pelit
  - ▶ Tammi
  - ▶ Yatzy
  - ▶ Miinaharava
  - ▶ Laivanupotus
  - ▶ Yksinkertainen roolipeli tai luolastoseikkailu
  - ▶ Sudoku
  - ▶ Muistipeli
  - ▶ Ristinolla (mielivaltaisen kokoisella ruudukolla?)

# Esimerkkejä aiheista

- ▶ Korttipelit
  - ▶ En Garde
  - ▶ Pasiassi
  - ▶ UNO
  - ▶ Texas Hold'em
- ▶ Omaan tieteenalaan, sivuaineeseen tai harrastukseen liittyvät hyötyohjelmat
  - ▶ Yksinkertainen fysiikkasimulaattori
  - ▶ DNA-ketjujen tutkija
  - ▶ Keräilykorttien hallintajärjestelmä
  - ▶ Fraktaaligeneraattori



# Arvosteluperusteet tarkemmin

- ▶ Kurssin maksimi on 60 pistettä
- ▶ Ennen loppupalautusta jaossa 19 pistettä
  - ▶ Viikkodeadlinet 17p
  - ▶ Koodikatselmointi 2p

# Arvosteluperusteet tarkemmin

- ▶ Kurssin maksimi on 60 pistettä
- ▶ Ennen loppupalautusta jaossa 19 pistettä
  - ▶ Viikkodeadlinet 17p
  - ▶ Koodikatselmointi 2p
- ▶ Loppupalautus ratkaise 41 pisteen kohtalon
  - ▶ Dokumentaatio 12p
  - ▶ Automatisoitu testaus 5p
  - ▶ Lopullinen ohjelma 24p
    - ▶ Laajuus, ominaisuudet ja koodin laatu

# Arvosteluperusteet tarkemmin

- ▶ Kurssin maksimi on 60 pistettä
- ▶ Ennen loppupalautusta jaossa 19 pistettä
  - ▶ Viikkodeadlinet 17p
  - ▶ Koodikatselmointi 2p
- ▶ Loppupalautus ratkaise 41 pisteen kohtalon
  - ▶ Dokumentaatio 12p
  - ▶ Automatisoitu testaus 5p
  - ▶ Lopullinen ohjelma 24p
    - ▶ Laajuus, ominaisuudet ja koodin laatu
- ▶ Arvosanaan 1 riittää 30 pistettä, arvosanaan 5 tarvitaan noin 55 pistettä
- ▶ Läpipääsyyn vaatimuksena on lisäksi vähintään 10 pistettä lopullisesta ohjelmasta

# Harjoitustyön vaikutus kurssipisteisiin

- ▶ käyttöliittymä 4p
  - ▶ 0p yksinkertainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 1-2p monimutkainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 2-3p yksinkertainen graafinen käyttöliittymä
  - ▶ 4p laaja graafinen käyttöliittymä

# Harjoitustyön vaikutus kurssipisteisiin

- ▶ käyttöliittymä 4p
  - ▶ 0p yksinkertainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 1-2p monimutkainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 2-3p yksinkertainen graafinen käyttöliittymä
  - ▶ 4p laaja graafinen käyttöliittymä
- ▶ tiedon pysyväistalletus 4p
  - ▶ 0p ei pysyväistalletusta
  - ▶ 1-2p tiedosto
  - ▶ 3-4p tietokanta
  - ▶ 3-4p internet

# Harjoitustyön vaikutus kurssipisteisiin

- ▶ käyttöliittymä 4p
  - ▶ 0p yksinkertainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 1-2p monimutkainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 2-3p yksinkertainen graafinen käyttöliittymä
  - ▶ 4p laaja graafinen käyttöliittymä
- ▶ tiedon pysyväistalletus 4p
  - ▶ 0p ei pysyväistalletusta
  - ▶ 1-2p tiedosto
  - ▶ 3-4p tietokanta
  - ▶ 3-4p internet
- ▶ sovelluslogiikan kompleksisuus 3p
- ▶ ohjelman laajuus 4p

# Harjoitustyön vaikutus kurssipisteisiin

- ▶ käyttöliittymä 4p
  - ▶ 0p yksinkertainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 1-2p monimutkainen tekstikäyttöliittymä
  - ▶ 2-3p yksinkertainen graafinen käyttöliittymä
  - ▶ 4p laaja graafinen käyttöliittymä
- ▶ tiedon pysyväistalletus 4p
  - ▶ 0p ei pysyväistalletusta
  - ▶ 1-2p tiedosto
  - ▶ 3-4p tietokanta
  - ▶ 3-4p internet
- ▶ sovelluslogiikan kompleksisuus 3p
- ▶ ohjelman laajuus 4p
- ▶ ulkoisten kirjastojen hyödyntäminen 1p
- ▶ release / suorituskelpoinen jar-tiedosto 1p
- ▶ koodin laatu 5p
- ▶ virheiden käsittely 2p

# Harjoitustyön toimivuus

- ▶ Koneiden konfiguraatioissa on eroja, ja tällä kurssilla *ei riitä* että harjoitustyössä tekemäsi sovellus toimii vain omalla koneellasi



# Harjoitustyön toimivuus

- ▶ Koneiden konfiguraatioissa on eroja, ja tällä kurssilla *ei riitä* että harjoitustyössä tekemäsi sovellus toimii vain omalla koneellasi
- ▶ Harjoitustyösi pitää pystyä joka viikko suorittamaan, kääntämään ja testaamaan komentoriviltä käsin laitoksen linux-koneilla (tai uusimmat päivitykset sisältävällä cubbli-linuxilla)
  - ▶ muussa tapauksessa työtä ei tarkasteta ja menetät viikon/loppupalautuksen pisteet

# Harjoitustyön toimivuus

- ▶ Koneiden konfiguraatioissa on eroja, ja tällä kurssilla *ei riitä* että harjoitustyössä tekemäsi sovellus toimii vain omalla koneellasi
- ▶ Harjoitustyösi pitää pystyä joka viikko suorittamaan, kääntämään ja testaamaan komentoriviltä käsin laitoksen linux-koneilla (tai uusimmat päivitykset sisältävällä cubbli-linuxilla)
  - ▶ muussa tapauksessa työtä ei tarkasteta ja menetät viikon/loppupalautuksen pisteet
- ▶ Pääset testaamaan ohjelmaasi laitoksen koneella myös kotoa käsin käyttämällä etätyöpöytää