

オブジェクト指向プログラミングおよび演習 2

第12回～第15回 自由課題と発表

第12回以降の進め方

- 第12回(12/22)
 - [作業]グループでGUIアプリ作成初日
 - 仕様（機能・画面レイアウト）
 - 設計（どこまで全員で一緒に作ってどこから個人が作るのか）
 - [課題]
 - 報告書テンプレートに仕様と設計を「「個人ごとに」」まとめて提出（以降も報告書は個人で提出）
- 第13回(1/12)
 - [作業]グループ作業
 - 年末の開発状況の確認
 - 作業工程と残り時間を確認（1/20の講義での完成を目指す）
 - 必要なら仕様と設計を見直し
 - [課題]
 - 報告書テンプレートに「振り返り」＋「個人の作業履歴・作業予定」（＋必要なら「仕様と設計の変更点」）をまとめて提出
- 第14回(1/19)
 - [作業]グループ作業
 - 完成＋バグ修正
 - 発表資料作成
 - [課題]
 - 報告書テンプレートに「振り返り」＋「個人の作業履歴」をまとめて提出
- 第15回(2/2)
 - 成果発表
 - アプリの概要・仕様・設計を含めること
 - Github上のmainブランチを成果物とみなします（mainとは別ブランチに成果物を保存している場合は教えてください）

評価

- 評価軸
 - 承認した他人のプルリクエスト数
 - 自作自演のプルリクエスト処理は評価されません
 - 承認されたプルリクエストに関わった数（コミットやコメント）
 - コミット数（実装した行数）
 - グループ内の人からお世話になった人として日報に挙げてもらった数
 - 名前だけの場合は無効（どのようにお世話になったのか説明を加えること）
- 補足：
 - 基本mainブランチを確認します
 - Mainとは別ブランチで作業している場合は報告書に書くこと

12回（企画・設計）の流れ

- [作業]グループでGUIアプリ作成初日
 - 仕様（機能・画面）を決めましょう
 - 機能は箇条書きしておくといいでしょう
 - 画面は紙にレイアウトや遷移を書いて相談するといいでしょう
 - 写真・パワポの図などをgithubのリポジトリにアップロードするといいでしょう
 - 設計（どこまで全員で一緒に作ってどこから個人が作るのか）
 - 役割分担はグループに一任します
 - README.mdに役割分担や作業の流れを書くのもいいでしょう
 - 補足：口頭・メール・LINEなどで伝えたところで人は忘れますので、まとめた記録を残す場所を作るといいでしょう
- [課題]
 - 報告書テンプレートに仕様と設計を「**個人ごとに**」まとめて提出（以降も報告書は個人で提出）

グループ進行のヒント

- 作業者リストを作り共有しましょう（他人の作業も意識しましょう）
 - 例えば、README.mdやTeamsに作業者リストを表で作ります

担当者	作業内容	状況	備考
k20999愛知太郎	プルリク対応	プルリク#3を処理中	
k20998愛知次郎	Web画面デザイン	実装中	
k20997愛知花子	JavaScript	テスト完了#3	次やることない
k20996工業三郎	Webサーバー	(△)apiの仕様を考え中	Webの人と相談したい

- 作業の選び方・指示の仕方の例
 - 工程を列挙します
 - ゲームの[スコア,タイトル]部分の調査・仕様策定・実装・テスト)
 - 他人の作業を止めてしまう工程にマーク(△)を付けましょう
 - 例：「仕様策定」，「ベースプログラムの作成とプッシュ」
 - ↑人数をかけてもよいので先に仕上げます
 - 残りの人数に応じて，他人の作業を止めなくてできる工程を割り当てます

タイムスケジュール

- 14:00 「アプリの仕様・設計を相談」
- 14:30 「機能と画面の絵コンテを決定」
- 15:30 「全員でベースプログラムを作成 or 個人作業を開始」