

Your calendar for tomorrow, today

Nicolas Carraggi Youri Coppens Christophe Gaethofs Pieter Meiresone Sam Van den Vonder Fernando Suarez Tim Witters



Vrije Universiteit Brussel

Inhoudstafel

- Introductie
- Functionaliteit
- Demo
- Testplan
- Werklast
- Reflectie
- Vooruitblik

Introductie

- Projectnaam: Calzone
- Communicatie
 - Github Issues
- Accenten
 - Gebruiksvriendelijkheid
 - Datadump Verwerken
 - Spring Security

Functionaliteit

	Vorige Iteratie	Deze Iteratie
Wachtwoord Vergeten (FR1.3)		
Taal Aanpassen (FR1.5)		
Afmelden (FR1.6)		
Profiel Gegevens Aanpassen (FR1. 7)		
Ingeschreven Vakken bekijken (FR2.1)		
Ingeschreven Vakken Aanpassen (FR1.4)		
Lokalen Weergeven		
Lokalen Toevoegen/Verwijderen/Aanpassen (FR3.1-3.3)		
Datadump Inladen in SQL Database		
Gegevens datadump inladen in eigen Database		

Functionaliteit

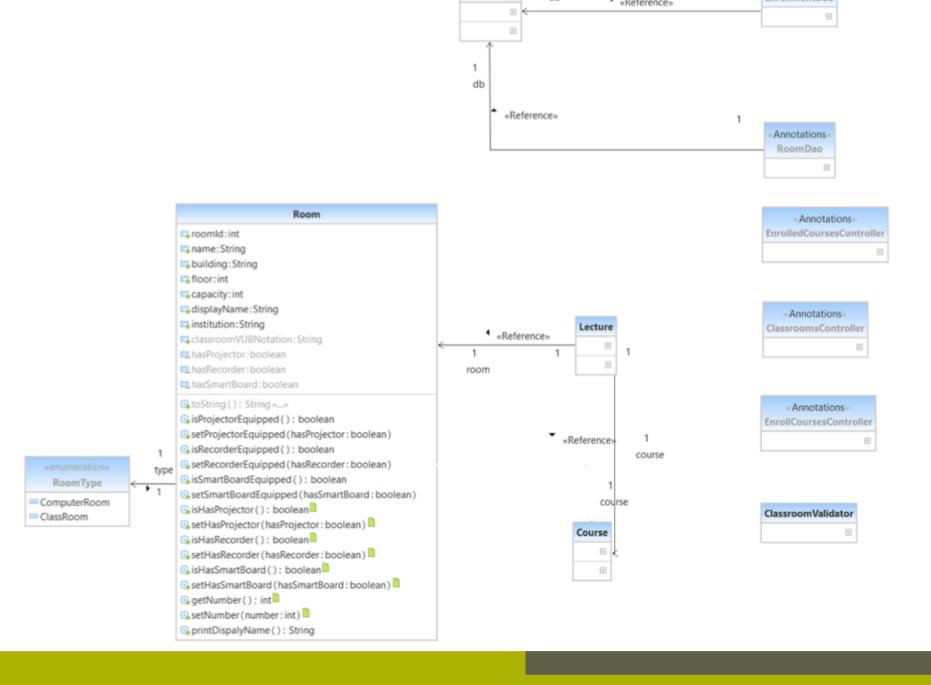
Planning 3de iteratie

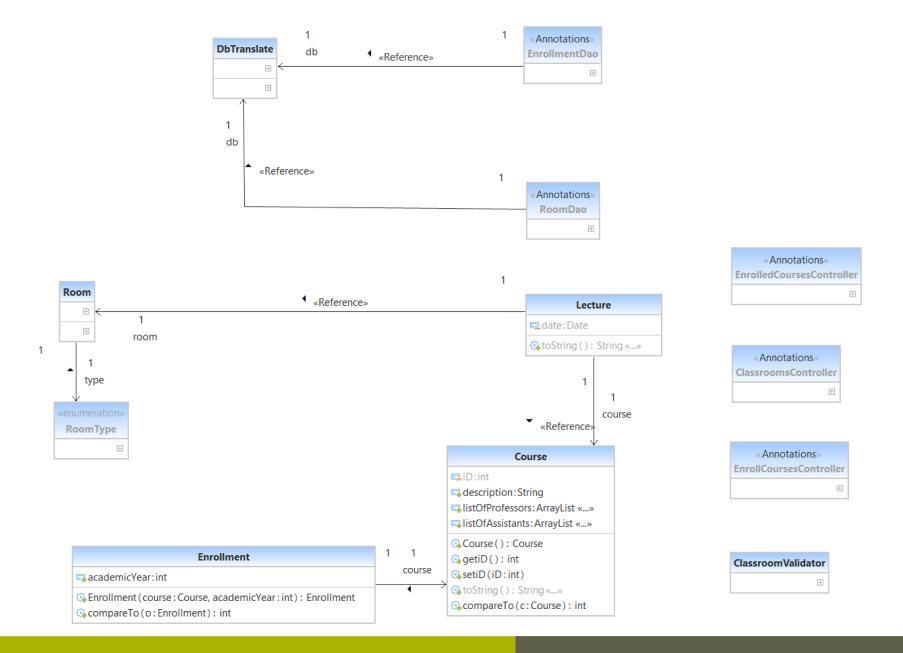
- Uitvoering van Full scheduling (FR4.1)
- Rooster bevat data, tijdstippen en lokalen voor bepaalde vakken (FR4.3)
- Conflictdetectie (FR4.5)
- Lesrooster van richting (FR5.1)
- Lesrooster van specifiek vak bekijken (FR5.2)
- Lesrooster van een lokaal bekijken (FR5.3)
- Gepersonaliseerd lessenrooster bekijken (FR5.4)

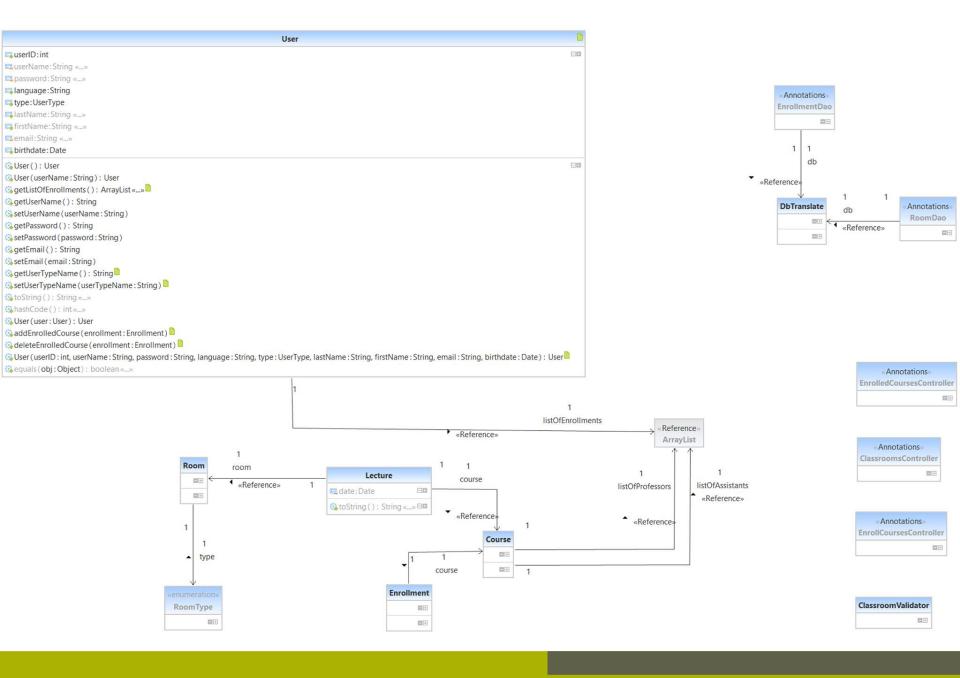
Demo

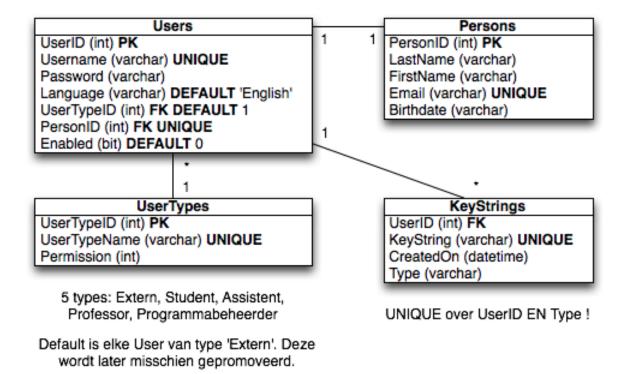


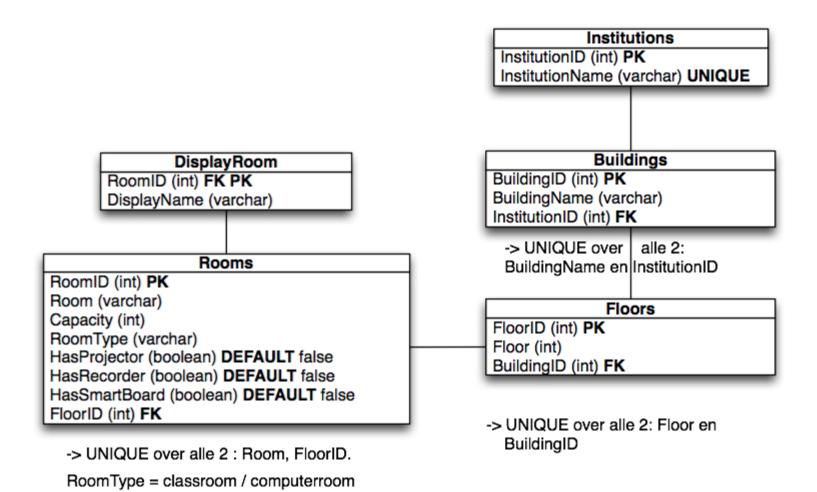
http://wilma.vub.ac.be:8181/calzone

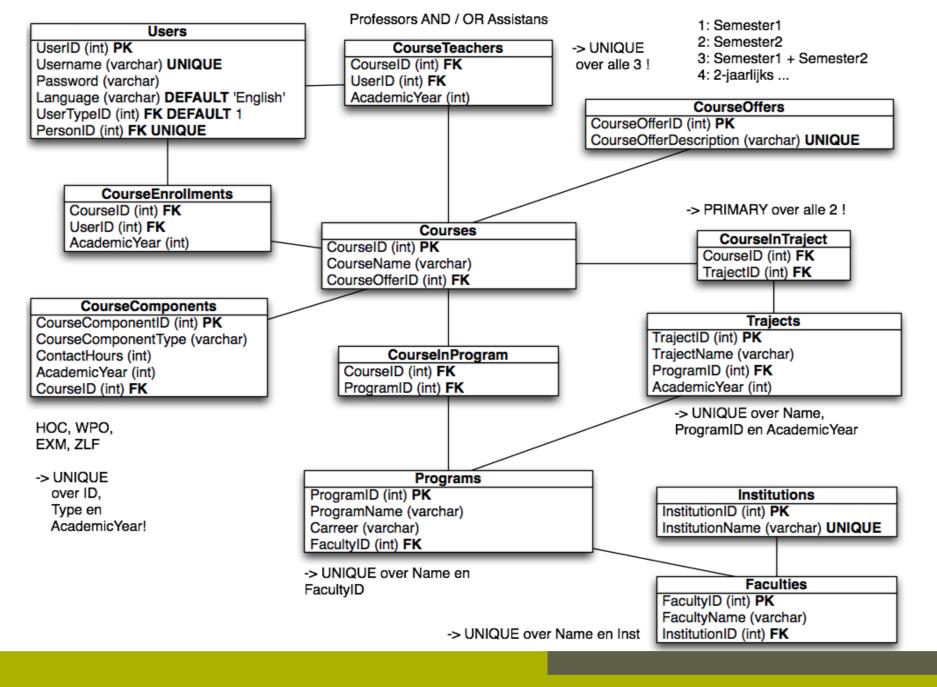












Testplan

- Obstakels
 - Aanpassigen nodig door het framework
 - Geen standaard jUnit
- Komende donderdag beginnen met testen

Werklast: 2^{ste} iteratie

Geschat voor eerste iteratie (zie SPMP):

$$T_{totaal,tweedeiteratie} = 140u$$

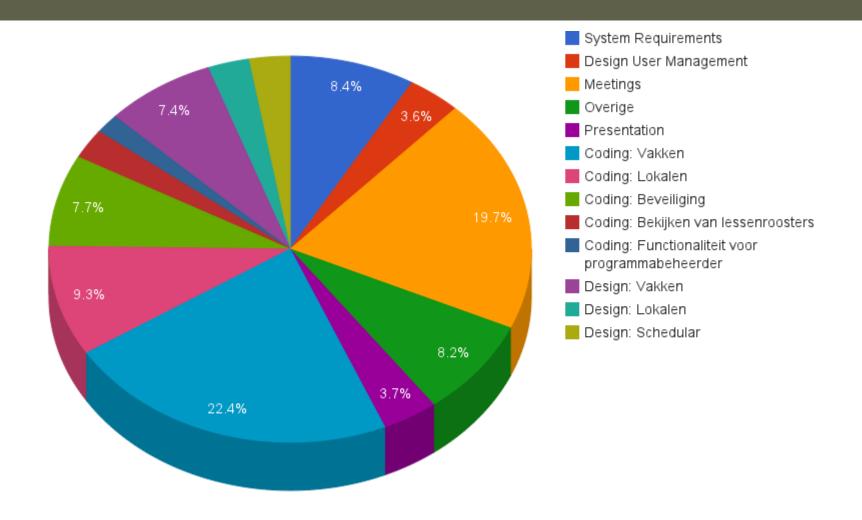
$$T_{persoon} \approx 20u$$

 Gepresteerd tijdens eerste iteratie (zie Time tracking website):

$$\bar{T}_{persoon} = 57u$$

- Conclusie:
 - Goede inschatting tegenover vorige iteratie
 - Slechte theoretische inschatting

Werklast: 2^{ste} iteratie



Reflectie

- 2de iteratie vrij kort
 - Goede voorbereiding voor scheduling
- Overkomen Obstakels
 - GitHub Workflow
 - Vlottere communicatie via GitHub Issues
- Obstakels
 - Code management van 7 personen
 - Scheiding behouden tussen front/back-end

Vooruitblik

- Meer algemene coding sessies
- Directe verderzetting richting volgende iteratie