

7

Analýza

Obsah

- 1. prezentácia – vyhodnotenie
- 2. prezentácia - hodnotenie
- AntiSymetria
- Študentské prezentácie

2. Prezentácia - hodnotenie

Softvérové inžinierstvo Hodnotenie II. prezentácie

Hodnotenie projektu je založené na hodnotení celej skupiny. Maximálny počet bodov je 30. Tabuľka popisuje kritéria hodnotenia na základe kategórií, ktorým je priradené ohodnotenie 4-1 bod. Výsledné hodnotenie je súčtom váženého ohodnotenia (súčin bodov a váhy) jednotlivých kategórií.

Skupina: _____

Počet členov tímu: _____

| Kategória | 4 | 3 | 2 | 1 | Body | Váha | Skóre |
|--------------------------------|---|--|--|---|------|------|-------|
| Odstránenie nedostatkov | Všetky identifikované a odstrániteľné nedostatky z prvej časti projektu boli odstránené | Väčšina nedostatkov bola odstránená. | Len časť nedostatkov bolo odstránených. | Neboli vykonané žiadne opravy. | 4 | 1 | 4 |
| Obsah prezentácie | Skupina presne, jasne a stručne prezentovala celý obsah projektu. Prezentácia obsahovala: predstavenie tímu, uvedenie problematiky, zhodnotenie a záver. | Skupina presne, jasne a stručne prezentovala celý obsah projektu až na jednu alebo dva aspekty | Viac ako 2 aspekty neboli presne, jasne a stručne prezentované | Prezentácia bola nekompletná | 4 | 1 | 4 |
| Forma prezentácie | Prezentácia bola plynulá, skončila načas, obrázky aj text boli zrozumiteľné, mala peknú grafickú úpravu, dobrý prejav. Zaväži aj originalita a tvorivosť. | Prezentácia splnila väčšinu požiadaviek, až na pár drobností eventálne jeden zásadnejší problém | Prezentácia obsahovala väčší počet aj zásadnejších problémov, ale splnila svoju úlohu. | Prezentácia nemala žiaden logický zmysel, nebola riadne pripravená. | 4 | 0,5 | 2 |
| Forma dokumentácie | "Profesionálne" vyzerajúca dokumentácia. Graficky upravená, obsahujúca počínajúc úvodnou stranou, obsahom a po obsahovej stránke logicky prepojené časti. | Upravená dokumentácia, postrádajúca niektoré podstatné položky. | Len vygenerovaná, ale má aspoň odstránené prázdne položky. | Len vygenerovaná. Žiadna následná úprava. Prázdne tabuľky a položky | 4 | 0,5 | 2 |
| Celkové zhodnotenie | Osobné zhodnotenie vyučujúcim celého priebehu prác na projekte ako aj výsledku ako celku | | | | 4 | 0,5 | 2 |
| Analýza | Realizácia prípadov použitia | 4-5 vybraných systémových procesov je detailne popísaných s využitím sekvenčných alebo diagramov spolupráce. Diagramy obsahujú vhodné identifikované objekty a logickú komunikáciu medzi nimi. Žiadne zásadné UML chyby. | Jedna požiadavka zásadne ne: dva menšie problémy | | | | |
| | Diagram baličkov | Celý systém je rozdelený do konzistentných baličkov (2-5). Triedy sú zaradené logicky a vzťahy medzi baličkami vyplývajú z ich vzájomných vzťahov. Textový popis baličkov, | Jedna požiadavka zásadne ne: dva menšie problémy | | | | |

26 November - 2 December

Konzultačné cvičenia:

- Študentské prezentácie
 - Crystal: - Jonašík Peter
 - Metóda pozorovania pracovníkov: - Dubajová Petra
- Symetria
- AntiSymetria

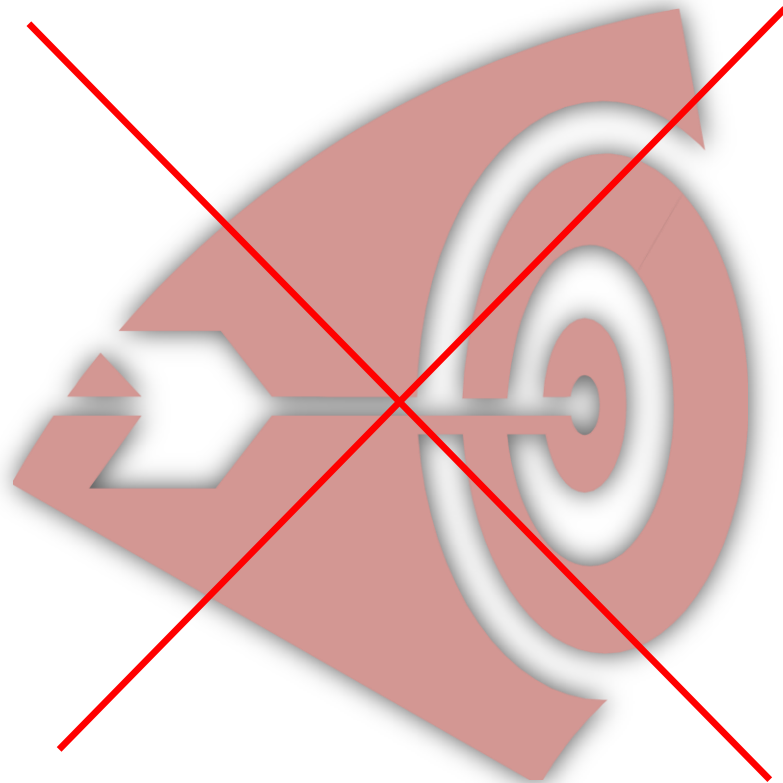
10 December - 16 December

Cvičenia: **DRUHÁ PREZENTÁCIA PROJEKTOV**



Hodnotenie 2. prezentácie

AntiSymetria – scenáre



Softvérové inžinierstvo



1. Scenár začína, keď aktor požiada o výber hry.
2. Zobrazí zoznam podporovaných hier utriedený podľa názvu hry
3. Každú hru zobrazí na samostatný riadok
4. Zvýrazní prvú hru ako zvolenú
- 5.1 Kým aktor nepotvrdí zvolenú hru stlačením tlačidla "Hraj"
- 5.2 Označí zvolenú hru
- 5.3.1 Ak pre hru existujú rôzne variácie hrania:
- 5.3.2 Zvolí si požadované nastavenia hry
6. Ukončí výber hry a spustí zvolenú hru v závislosti od jej nastavených parametrov.



Kto, čo to vykonáva?

1. Scenár začína, keď **aktor** požiada o výber hry.
2. **Systém** zobrazí zoznam podporovaných hier utriedený podľa názvu hry

Čo zobrazí?

3. **Systém** každú hru zobrazí na samostatný riadok
4. **Systém** zvýrazní prvú hru ako zvolenú
- 5.1 Kým **aktor** nepotvrdí zvolenú hru stlačením tlačidla "Hraj"

- 5.2 **Hráč** označí zvolenú hru

Čo urobí systém?

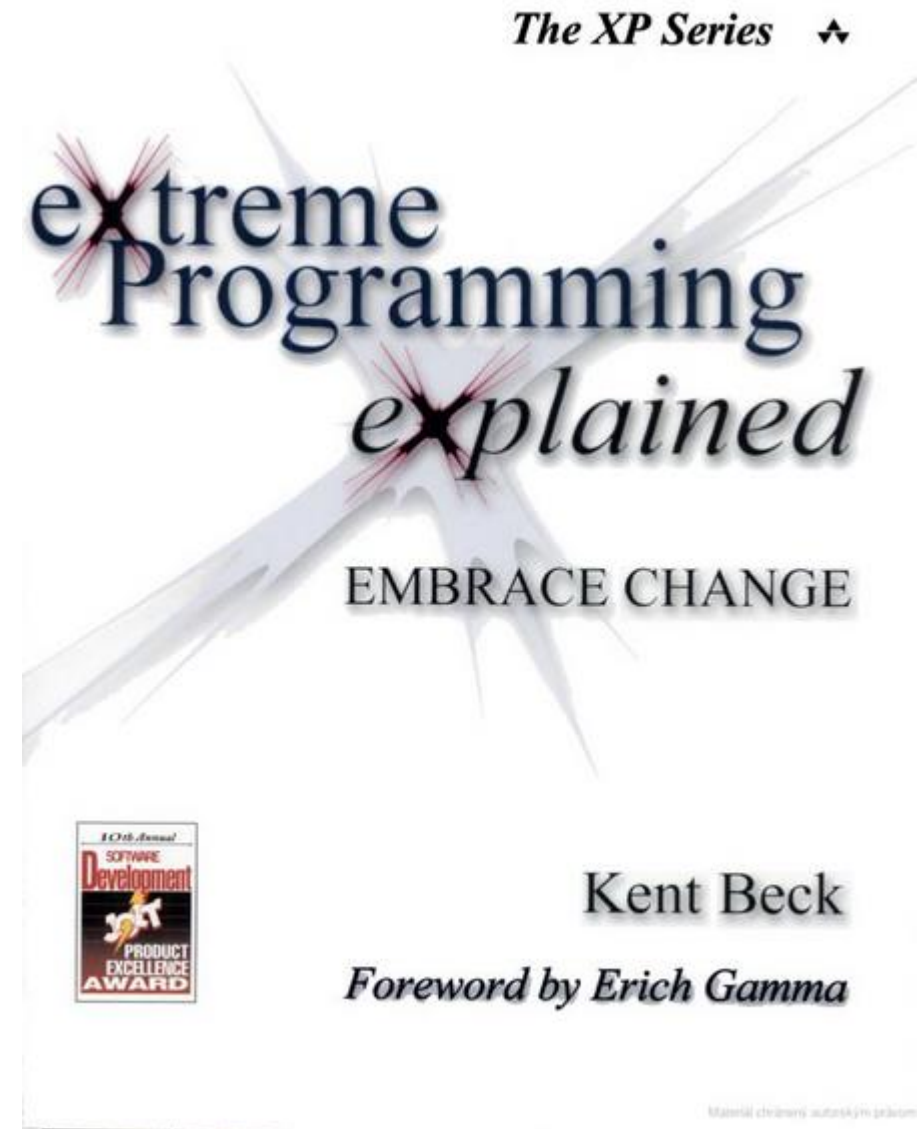
- 5.3.1 Ak pre hru existujú rôzne variácie hrania:

- 5.3.2 **Hráč** si zvolí požadované nastavenia hry

6. **Systém** ukončí výber hry a spustí zvolenú hru v závislosti od jej nastavených parametrov.

Študentská prezentácia

- XP: Pokročilejšie postupy
 - Tomáš Hvorkový
- XP:Tím
 - Eva Jamečná



Materiál schvárený autorstvom prekladu

Vaše otázky?

