

7

Scenáre

Obsah

- 1. prezentácia – vyhodnotenie
- 2. prezentácia - hodnotenie
- AntiSymetria
- Symetria
- 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 eventúálne 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

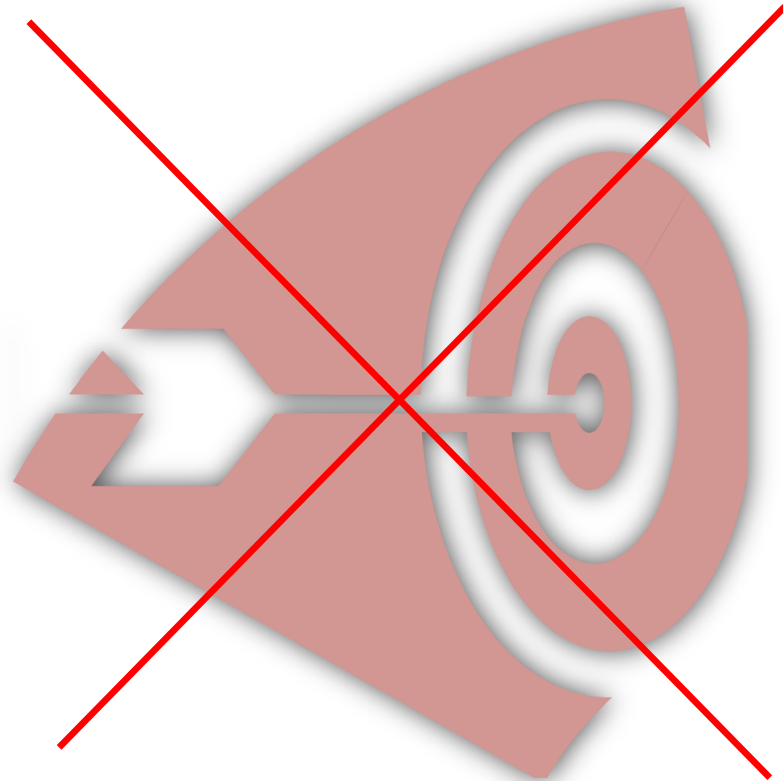
10 December - 16 December

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.



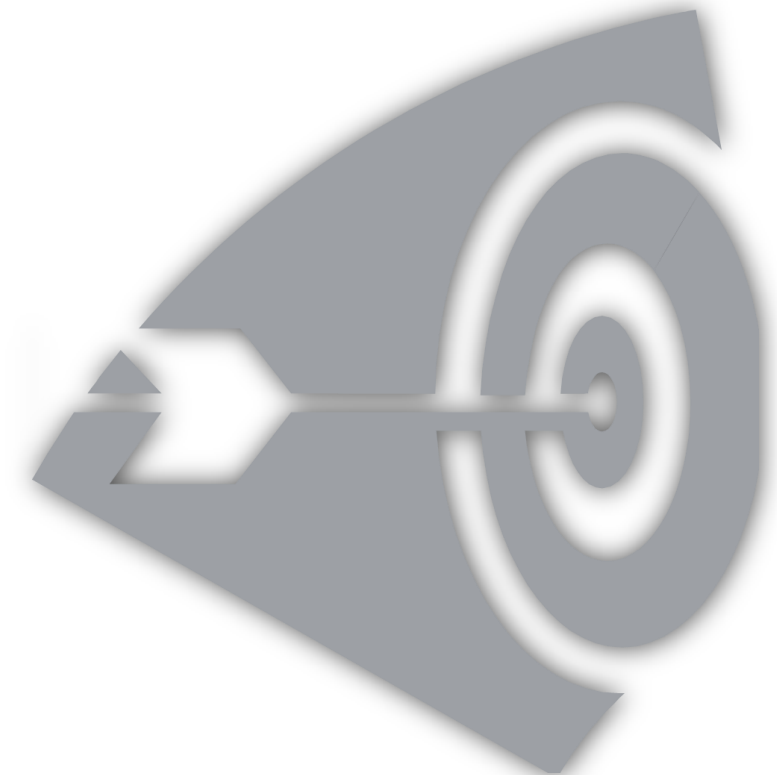
Kto, čo to vykonáva?

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

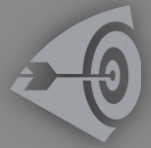
Čo zobrazí?

Čo urobí systém?

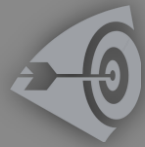
Symetria – scenáre



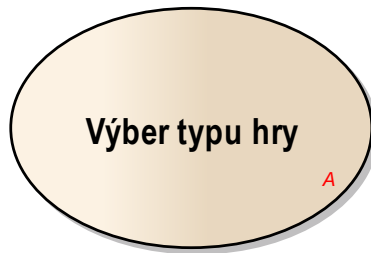
Softvérové inžinierstvo



- Pre prípady použitia
 - Štruktúrovaný hlavný scenár
 - Názov a popis
 - Alternatívne scenáre
 - Identifikácia - názov
 - Popis riešenia problému
- A priori podmienky
- A posteriori podmienky pre každý scenár



- Identifikované prípady použitia a ich popis



UseCase : Výber typu hry

Name: Výber typu hry

Stereotype: ...

Alias:

Keywords:

Author: mtv

Language: <none>

Status: Proposed

Complexity: Easy

Version: 1.0

Phase: 1.0

Notes:

Aj keď systém v prvej fáze bude podporovať len jednu hru, už dopredu počítame s postupným roširovaním ponuky hier. V rámci výberu hry, systém zobrazí zoznam podporovaných hier. Hráč si vyberie jednu hru. Ak hra umožňuje definovať rôzne variácie pravidiel, systém zobrazí zoznam variácií. Hráč označí požadované variácie. V prípade ak sa niektoré variácie navzájom vylučujú systém automatizovane zablokuje zostávajúce odporúčajúce alternatívy po výbere niektorej z nich.

OK Zrušiť Použiť Pomocník

Hlavný scenár – výber hry



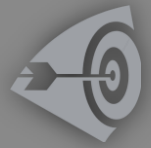
Scenár popisuje proces výberu hry.

Aktor: Hráč

Výber typu hry

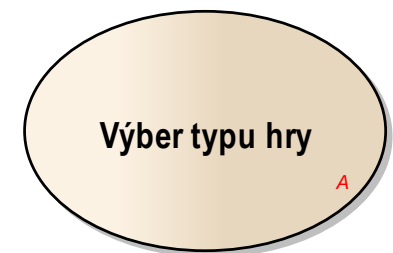
A

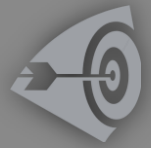
1. Scenár začína, keď hráč požiada o výber hry.
2. Systém následne zobrazí zoznam podporovaných hier utriedený podľa názvu hry:
3. Systém pre každú hru na samostatný riadok zobrazí:
 - 3.1 ikonu hry,
 - 3.2. názov hry,
 - 3.3 minimálny/maximálny počet hráčov
4. Systém zvýrazní prvú hru ako zvolenú
5. Kým hráč nepotvrdí zvolenú hru stlačením tlačidla "Hraj"
 - 5.1 Hráč označí zvolenú hru
 - 5.2 Systém ju zvýrazní ako zvolenú hru
 - 5.3 Ak pre hru existujú rôzne variácie hrania:
 - 5.3.1 Systém rozbalí rozšírené nastavenia zvolenej hry (v závislosti od hry sa môžu líšiť)
 - 5.3.2 Systém nastaví štandardné hodnoty pre jednotlivé nastavenia
 - 5.3.3 Hráč si zvolí požadované nastavenia hry
6. Systém ukončí výber hry a spustí zvolenú hru v závislosti od jej nastavených parametrov.



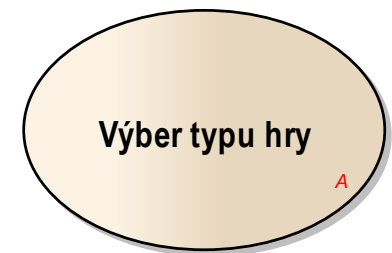
- Nevybratie žiadnej hry

1. V rámci kroku 5. Výberu hry, hráč môže v ľubovoľnej chvíli ukončiť výber hry stlačením tlačidla "Zruš"
2. Systém sa spýta, či naozaj chce hráč ukončiť výber hry
3. Ak hráč zvolí "Áno"
 - 3.1 Systém ukončí výber hry a zobrazí hlavnú obrazovku hry
4. Ak hráč zvolí "Nie"
 - 4.1 Pokračuje hlavný scenár bodom 5



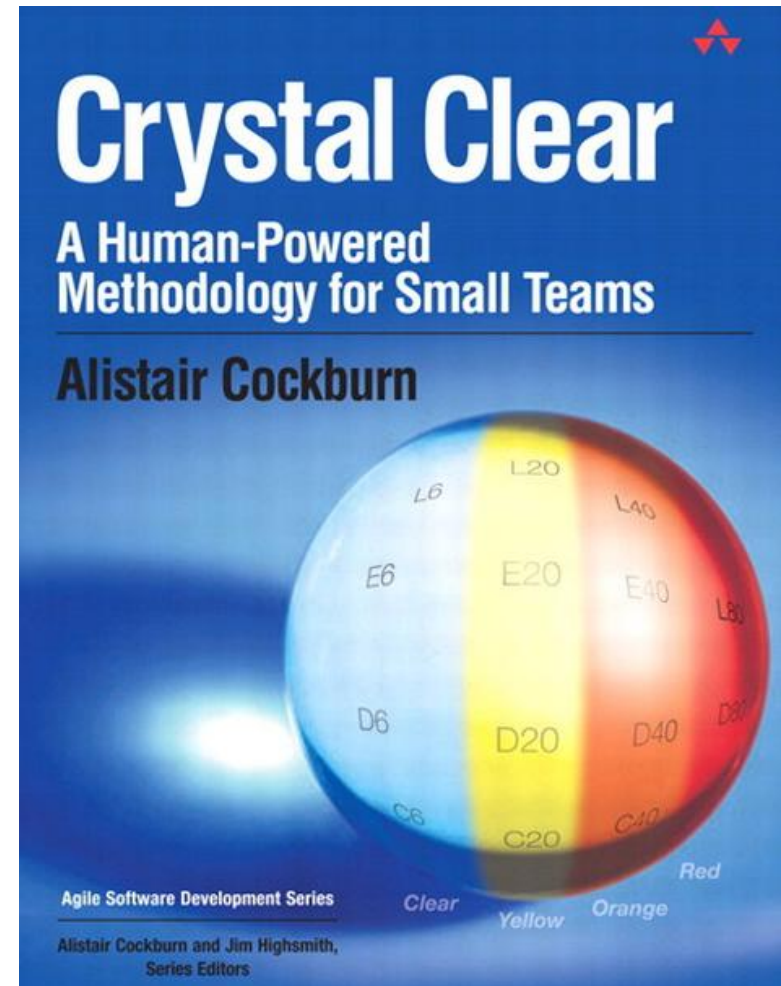


- A priori
 - Identifikácia hráča: Hráč je prihlásený alebo zadal svoj "Nick,,
- A posteriori
 - Výber hry: Zvolená hra
 - Hra zvolená hráčom bola spustená.
 - Nevybranie žiadnej hry: Zachovanie nastavení
 - Po zrušení "zrušenia výberu hry" všetky hráčom zvolené nastavenia hry zostanú bezo zmeny
 - Nevybranie žiadnej hry: Zrušenie výberu
 - Systém sa prepne do hlavnej obrazovky



Študentská prezentácia

- Isteník Tomáš
 - Crystal: The techniques II
- Obertová Alexandra
 - Brainstorming
- Taxi služba
 - 1. prezentácia



Vaše otázky?

