Tidsfrister Fellesprosjektet

MMI:

**Øving 5** - Innlevering ***5.mars***: Design av grafisk brukergrensesnitt.

Link: *file:///Users/Birkeland/Downloads/%C3%98ving%205.pdf*

*Finn ut når innleveringsfrist/fremvisningsfrist er for øving 6 og 7.*

Øving 6:

**Øving D2: Brukbarhetstest av papirprototyp**

Denne innleveringen skal inneholde en såkalt papirprototype av deler av brukergrensesnittet til fellesprosjektapplikasjonen. Bruk scenariene 1-4 i kapittel 2.2. Papirprototypen skal brukbarhetstestes med en annen gruppe i prosjektet.

Metoder for å lage papirprototyper og gjøre såkalte ”Wizard of Oz”-brukbarhetstester vil bli gjennomgått i MMI-faget.

1. Hver gruppe vil få tildelt en studentassistent.
2. Når gruppen har fått klar en papirprototype og har planlagt brukbarhetstesten så skal det hele pilottestes med studentassistent innen en viss frist.
3. Tidspunkt og sted for pilottesting må avtales med studentassistent.
4. Pilottesten må godkjennes før gruppen får lov til å fortsette med testing av papir- prototypen på medstudenter.

Innleveringen i øving D2 skal være en doc eller pdf fil som inneholder:

1. Beskrivelse av brukergrensesnittet med bilder av papirprototypen og tilhørende tilstandsdiagrammer.
2. Beskrivelse av oppgavene og scenariene som ble brukt i brukbarhetstesten.
3. Hvem var med i testen og hvordan ble den gjennomført?
4. Resultat fra brukbarhetstesten.
5. Forslag til redesign av brukergrensesnittet basert på erfaringene fra testen (dersom det dukket opp problemer).

**Øving 7:**

Redesignet fra øving D2 skal ligge til grunn for det som skal beskrives nærmere og konstrueres i D3-øvingen og som til sist skal realiseres innenfor fellesprosjektet.

Utfyllende bakgrunnsmateriale finnes på fagets itslearning-side for denne øvingen.

**Øving D3: Skjermdesign og konstruksjon av brukergrensesnittet**

Denne innleveringen består av tre deler

1. Konseptuell modell. Dere skal her beskrive de begrepene brukeren skal forholde seg til i applikasjonen. Bruk UML for å beskrive klassene, datafeltene i klassene, arv, og relasjoner.
2. Skjermdesign. Dere skal her ta utgangspunkt i kravspesifikasjonen og scenariene fra øving D2. I innleveringen skal dere beskrive grafisk struktur og utforming, kobling mot konseptuell modell, og hvordan alle deler av applikasjonen reagerer på relevante hendelser, som museklikk og tastetrykk. Målet er å spesifisere brukeropplevelsen, dvs. hva brukeren til enhver tid ser og kan gjøre.
3. Konstruksjonsbeskrivelse. Mens skjermdesignet fokuserer på brukerens opplevelse, skal dere her beskrive hvordan brukergrensesnittet er bygd opp, dvs. hvilke vinduer og dialogelementer som utgjør grensesnittet, og hvordan disse er koblet sammen i et hierarki og kommuniserer vha. metodekall og hendelser. Her er alt- så fokuset hvordan konstruksjonselementene fra Swing-rammeverket benyttes for å realisere brukergrensesnittet. Detaljeringsnivået skal tilsvare formuleringen av konstruksjonsøvingene og i prinsippet gjøre det mulig å skrive en funksjonstest vha. JUnit/JFCUnit-rammeverket.

Detaljert beskrivelse av notasjon, samt eksempler, finnes på fagets itslearning side for denne øvingen.

PU:

*Excercise 7:* Implementering av de funksjonelle- og ikke-funksjonelle kravene samt implementere tester for de funksjonelle kravene. **Tidsfrist: 20.mars**

*Excercise 8:* Rapport og presentasjon av fellesprosjektet. Video av presentasjonen skal lages, og mulig framføres for klassen. **Tidsfrist: 23.mars**

*Ukentlig møte med studass må avtales senest kl.16 dagen før.*

Database:

DB1 - Konseptuell Datamodell. Tidsfrist: ***5.mars***. Besvarelse leveres i samlet PDF-fil. ER-modell og en beskrivelse av hvordan modellen oppfyller kravspesifikasjonen.

DB2 - Logisk databaseskjema. Tidsfrist: ***12.mars***. MySQL-skriptet i en separat tekstfil og eventuelle endringer fra oppgave 1 i en PDF-fil.

**Link til oppgaver:** [*https://www.ntnu.no/wiki/display/tdt4140/Innleveringer+TDT4145+Datamodellering+og+databasesystemer*](https://www.ntnu.no/wiki/display/tdt4140/Innleveringer+TDT4145+Datamodellering+og+databasesystemer)

*Gruppenummer og navn skal med i besvarelsen.*

KTN:

**Deliverable 1: *6.mars***

• Class diagrams

• Sequence diagrams for different use cases (e.g. login, send message and logout)

• A short textual description of your design. The goal here is for you to show that you understand the task and that you have a plan for solving it.

**Deliverable 2: *27.mars***

• Your complete implementation of the chat client and server in a zip file

• An updated version of deliverable 1 so it matches the final implementation

• You should also demonstrate your chat for one of the student assistants at P15

*All info, inkludert Skeleton Code, ligger på ItsLearning under mappen Project.*