

Hópverkefni 2 : Kapall

Afhent: 5. mars. **Lokaskil:** fyrir miðnætti þann 2. apríl. **Vægi:** 20% af lokaeinkunn.



Útbúa á valfrjálsan kapal með grafísku viðmóti. Þið þurfið að fá samþykki frá kennara fyrir kaplinum sem þið veljið en í honum þarf að vera hægt að draga spil á milli bunka og stafla þeim, fletta spilum í bunka, í kaplinum þarf að vera stokkur og endastaður fyrir spilin (venjulega byrjar maður á að setja ásana þar). Kapallinn þarf að uppfylla þau grunnskilyrði að mæla tíma, telja stig, halda utan um highscore og sýna exit og einhvers konar hjálp. Dæmi um gildan kapal væri Solitaire sem fylgir Windows stýrikerfinu. Fyrir gildan kapal sem uppfyllir öll grunnskilyrði fæst 8 en til að hækka einkunnina fyrir kapalhlutann getur hópurinn bætt við virkni og fást stig í samræmi við hversu flókin og frumleg viðbótarvirknin er.

Nemendur vinna saman að verkefninu í fjögurra til fimm manna hópum:

1. vika: Skilgreining verkefnis, notendasögur og drög að verkáætlun. Skila fyrir miðnætti þann 12. mars.
2. vika: Fyrsta útgáfa kerfisins afhent. Skila fyrir miðnætti þann 19. mars.
3. vika: Önnur útgáfa kerfisins afhent. Skila fyrir miðnætti þann 26 mars.
4. vika: Lokaútgáfa kerfisins afhent, kynning á verkefni. Skila fyrir miðnætti þann 2. apríl.

Áður en kröfulýsing er útbúin þurfið þið að koma ykkur saman um hvaða kapal þið veljið og fá samþykki fyrir honum hjá kennaranum.

Þið munið fá athugasemdir frá kennurum fyrir hvern verkhluta sem þið skilið inn og leiðbeinandi einkunn sem þið getið síðan hækkað (eða lækkað) með frammistöðu í síðasta verkhluta. Lokaeinkunn fyrir verkefnið byggir bæði á framvindu og því hvers vel lokaútgáfan heppnast. Skýrslan mun gilda 30% af lokaeinkunn og kapallinn 70%. Athugið að þar sem við höfum nú lært hvernig skrifa á góðan kóða þá mun framsetning á kóðanum hafa áhrif á einkunnina fyrir kapalinn.

Á meðan verkefni stendur heldur hver nemandi dagbók (t.d. í formi Excel skjals) þar sem hann skráir þann tíma sem hann eyðir í einstaka verkþætti. Í lokaskýrslu verkefnis verður svo samantekt á vinnuframlagi hópsins.

Í fyrsta hluta verkefnis á að skila skjali á PDF formi sem heitir lysing.pdf og inniheldur

- Lýsingu á kaplinum og virkni hans.
- Kröfulýsingu í formi notendasagna.
- Drög að verkáætlun.

Hámarks lengd er 10 bls og skjalinu á að skila inn á Ugluna áður en skilafrestur rennur út.

Athugið að það er nauðsynlegt að hópurinn mæti í einn dæmatíma í viku til að fá svör við þeim spurningum sem vakna á meðan á vinnunni stendur og frekari skýringar á kröfum „viðskiptavinar“.

Eftirfarandi reglur gilda um hópverkefni í námskeiðinu:

1. Í lokin gefa hópmeðlimir hver öðrum einkunn fyrir vinnuframlag í verkefninu. Þessi einkunn verður höfð til hliðsjónar þegar lokaeinkunn fyrir verkefnið verður gefin. Þeir sem sinna verkefnavinnu ekki sem skyldi eiga á hættu að missa sæti sitt í hópnum og vinnuframlag hvers nemanda mun hafa áhrif á lokaeinkunn hans.
2. Ekki er tekið við verkefnum sem berast of seint.
3. Óheimilt er að nýta vinnu annarra sem sína eigin. Í slíkum tilvikum fá allir hlutað-eigandi núll. Kennarar geta heimilað notkun á tilbúnum forritasöfnum, t.d. fyrir gerð grafísks viðmóts.