

Analys av mitt Projekt TravelPal

Inledning

Projektet skulle vara en reseplanerare men namnet "travelPal", gjord som WPF i c#. Uppgiften var att skapa en reseplanerare med olika funktionaliteter, Projekttiden var 2 veckor. Jag blev klar inom projektiden.

Planen

För att jag skulle göra ett så bra arbete som möjligt och hinna göra alla de grejer som krävdes för kravet VG, samtidigt som att lägga till egna funktioner som skulle lyfta projektet, så behövde jag en plan. Jag har sen innan jobbat med agilt arbete och visste att det bästa var att jobba efter ett scrum board. Trello användes som scrum board. Eraser användes till designen och draw.io användes till UML-diagrammet.

Arbetsprocessen

Under hela arbetsprocessen skapade jag nya puckar att jobba med i Trello(scrumboard),

Första veckan, tid: 2-3 dagar.

För att jobba så effektivt som möjligt och få en riktigt bra start, började jag första dagen vi fick uppgiften med att skapa en bra design med tydliga flows och GridDesigns så jag visste hur jag skulle bygga alla sidor sen.

Mitten av första veckan, tid: 2 dagar.

Jag slutade arbeta då jag hade saker emellan. men startade sen med att bygga upp alla klasser och wpf windows så jag hade en bra bas att fortsätta på.

Slutet av första veckan, tid: 1 dagar.

Första veckan slutade med att jag byggde alla wpf windows enligt min design, och byggde alla klasser utifrån UML-diagrammet.

Andra veckan, tid: 6 dagar.

Andra veckan gick endast till att skapa all funktionalitet, logik och lösa buggar. Jag arbetade metodiskt utifrån mitt trello board genom varje funktion.

Problem/buggar

Fram till slutet av projekt hade jag inte stött på något speciellt problem i kodningen. men i slutet när projektet började bli hyfsat stort, märkte jag hur projektet började bli rörigt. men tack vare att jag hade en tydlig struktur i projektet kunde jag refaktorisera koden och göra det mer tydligt. Buggar stötte jag på i slutet av projektet men löste dem. Se github-commitsen.

Slutsats

Projektet var extremt roligt och lärorikt att utföra. Friheten att skapa funktionalitet på andra sätt än vad som stod i uppgiften var bra tyckte jag. Jag använde mig till exempel av en ViewController och id:s, vilket inte stod i uppgiften men var extremt användbart för mig.