

Sprint golovi po nedeljama za Proxy projekat

Sprint 1: Layout za sve korisnicke aplikacije, kao i za serversku aplikaciju, i osnovne funkcionalnosti povezivanja uređaja (device) za server, povezivanje klijentske aplikacije sa proxy serverom, kao i povezivanje proxy servera sa pravim serverom uz pomoć udp protokola.

Sprint 2: Realizovanje svih funkcionalnosti i za klijentsku aplikaciju, i za serversku i za proxy server i za uređaj (device).

Sprint 3: Unit testing svih klasa upotrebljenih u izradi projekta

Sprint 4: Testiranje citave aplikacije odnosno njenih ulaza, i analiza njenih izlaza, kao i procena valjanosti izlaza na osnovu prethodno definisanih željenih izlaza