Szoftver labor 4

# Bevezetés

Goldschmidt Balázs

[balage@iit.bme.hu](mailto:balage@iit.bme.hu)

IL414

lud\_tea 36

# Részekre bontás, mérföldkövek

1. Skeleton (3x)
2. Prototípus: a hangyák mászkálnak, de nincs grafikus felület (5x)
3. Grafikus változat (2x)

Minden egyes mérföldkő végén egy működő alkalmazást kell prezentálni.

A részek között másik csapat projektjét kell értékelni, tesztelni.

# Fókusz

Objektum orientált nézőpont.

Üzleti logika.

Minél általánosabb, minél flexibilisebb modell kialakítása.

# Analízis

Objektumokban kell gondolkodni, nem pedig implementációs nyelvben.

# Pontozási rendszer

Utólag nem lehet javítani rajta.

A hiányosságokat nem lehet pótolni.

A mérföldkövekig legfeljebb 100 pontot lehet gyűjteni, minden egyes mérföldkő különböző súlyozású.

Minden egyes fázisban meg kell mondani, hogy a tagok hány százalékban járultak hozzá a projekthez.

A csapat által megkeresett pontok lesznek szétosztva a hozzájárulások arányában, ez adja meg a tárgy érdemjegyét.

# Befejezés

pdf fájlformátumban a projekt összefoglalása

# Leírás

Minden nem egyértelmű rész legyen egyértelmű.

Ne legyenek informatikai kifejezések. Pl. felhasználói irányítás módja.

Kell naplózás. A napló funkciója arra való, hogy ellenőrizzük, hogy valóban annyit dolgozott-e az adott illető, mint amennyi jóváhagyást adtak neki.

# Beadás

Összetűzés ne legyen, az egész menjen egy nejlon bugyiba.

Százalékolás: mindig a legelejétől kell nézni.