

Själv reflektion

Örebro Universitet

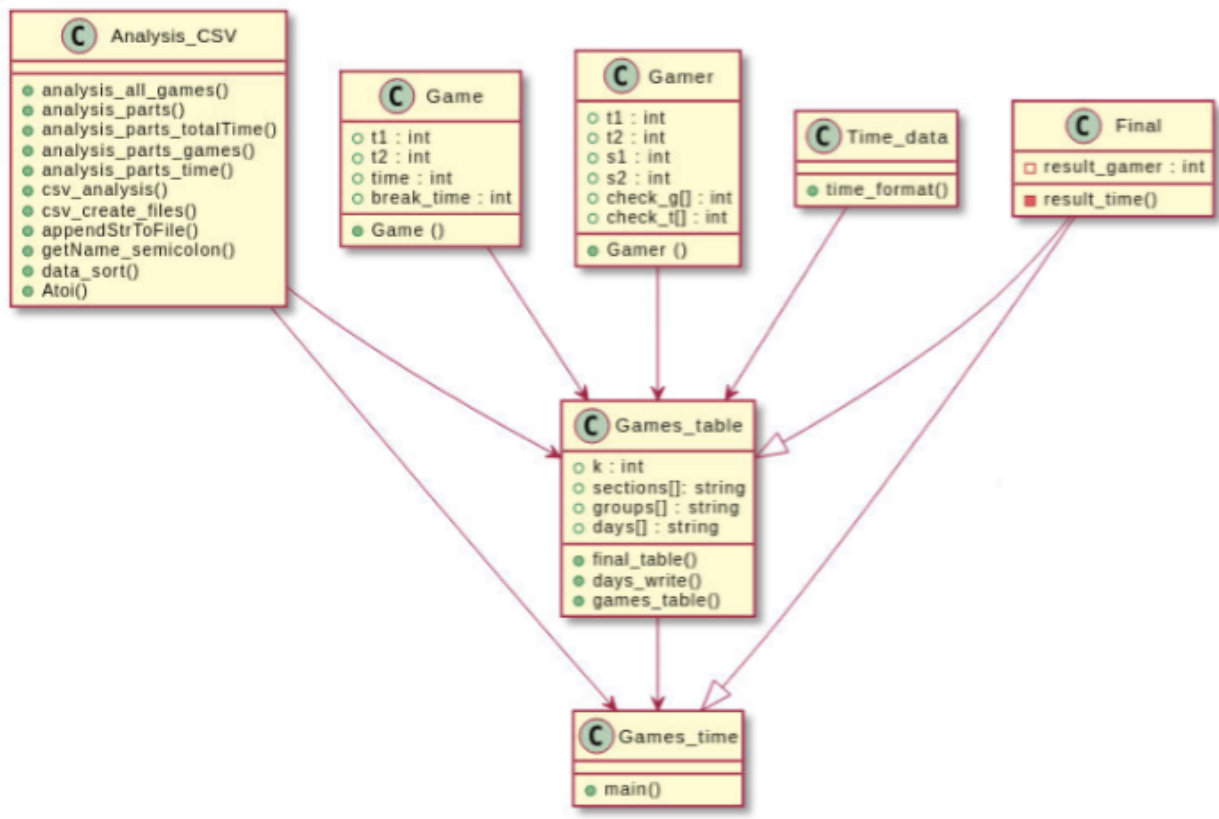


Maria Alkeswani

Grupp I

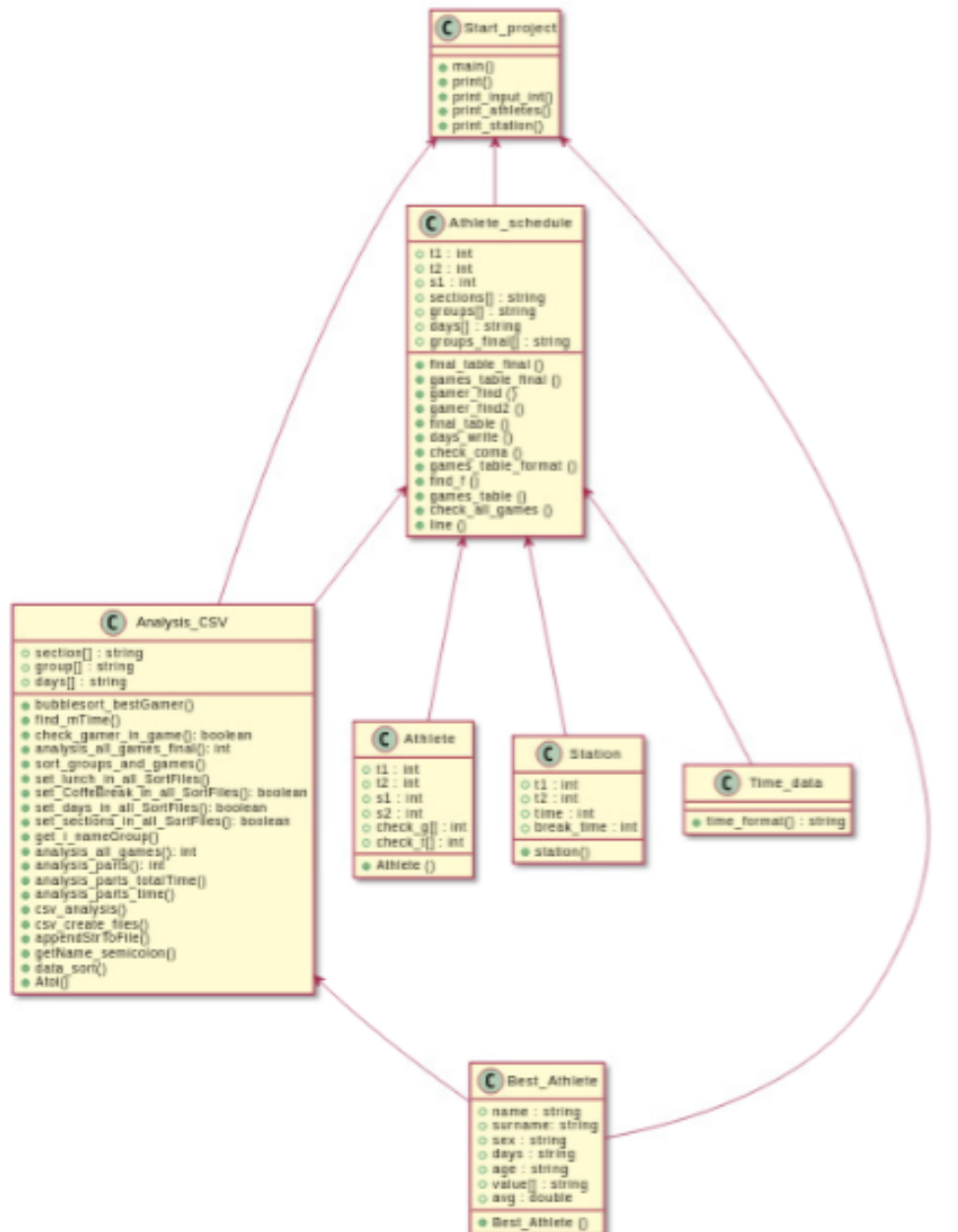
För det första vi har gjort en lista för requirement, både functional och non-functional. De functional requirement fick vi dem från "Scheduling Component for Indoor Athletics" pdf and med hjälp av Franziska Klügl. Vi har diskuterat mycket om non_functional requirement, första veckorna vi tänkte bara på hur kan vi göra project så bra så möjligt med bra performance, usability, interface och quality.

Efter requirement har vi gjort en dokumentation med en UML Class Diagram:



Vi tänkte om de viktigaste saker som måste vara med i våra kod. Namnet på classes var inte så bra därför vi har bytt namnet och sen vi upptäckte mer saker som vi behöver i koden och gjorde sen en bättre UML Class Diagram som passar våra kod bättre.

Den nya UML Class Diagram



Sen började vi med koden. I början sökte vi om informationen var för sig för att förstå projektet bättre, och sedan samlades vi alla och diskuterade. Vi tänkte dela upp projekten lite, Jamal började med att sortera den givna CSV_file efter kön och ålder. Mohamad började med att finna finala deltagare och räkna av vinnare om vi har resultaten. Jag började med att räkna antal deltagare i varje tävling och sen beräkna tiden för varje tävling/station så att vi sparar tid och räkna tiden exakt som grupperna behövs, till example:

_ Tid för Shot Throwing – I för n spelare: $n * 5$
_ Tid för Shot Throwing – II för n spelare: $n * 5$
Total tid för en lag i två station Shot Throwing är: $(n/2)*5$

Jag har jobbat med de här algorithm att kolla upp om en grupp har spelat i den här stationen och vilka grupper finns kvar. Men vi delade med oss av våra idéer för varje steg, utvecklade algoritmer tillsammans och experimenterade med varandra och vi ger Feedback för varandra. Sen efter det vi fick lite problem därför vi tänkte att det bättre om vi kör allt tillsammans. Vi har använd Netbeans och skrev våra kod där, den var bra och lätt att utveckla oss på Java språket.

Efter varje steg gjorde vi test om koden kör bra som vi tänkte eller inte, till example vi gjorde test efter sortera den givna CSV_file efter kön och ålder. Efter testing får vi 14 grupper vilken vi väntade. Den som vi har testat för mycket är algorithm för tiden och rasterna, det var inte så lätt och det tar mycket tid med oss att göra.

I våra kod kan vi förändra och förbättra i fram tiden, det är lätt att göra det för att vi skrev en bra kod med olika classes varje class har sin egen jobb.

Vi gjorde en bra interface med olika alternative som hjälper användare att få sina schema på bra sätt och den accepterar delay time.

Architecture patterns är relevanta för våra project som är Pipe and Filter Architecture för att den Används vanligtvis i databehandling applikationer där input bearbetas i separata steg för att generera relaterade output. Vi följde extreme Extreme Programming som är agile method och fokusera på praktiken mer.

Specifikation och dokumentation spelade mycket roll i våra projekt, vi var förstått våra projekt bättre, vi tänkte om bättre och flera non_functional requirement. Allt blir tydligare efter Specifikation och dokumentation.

Som jag har skrivit först att var för sig sökte efter informationen för att få bättre förståelse om projektet och om Java språket. Vi mötte via Zoom och Discord typ fyra timmar varje gång, det tog ibland mer och ibland mindre beror på om vi kom till någonting eller inte. Vi mötte oftast fyra gånger varje vecka för att hinna göra klart project innan 25/5 och för att hinna studera till tentamen.

Grupparbete var bra, vi har respekt varandra och vi har respekt de har tiden som vi jobbade med. Ibland någon av er var sjuk eller kunde inte vara med i en eller två möten men alla jobbade hård och var seriösa att vi måste hinna göra klart och göra våra bästa.

Jag har lärt mig att jobba med team och skriva kod tillsammans, lärt mig att respektera de som jobbar med mig och deras idéer och att lyssna på deras feedback. Jag lärde mig att en projekt är inte bara en kod men den finns andra viktiga saker som hjälper att göra projekten på bättre sätt som UML Diagram och de olika plattformarna jag lärde mig under kursen. Jag lärde mig hur en software engineering jobbar och vilken roll han har.

Jag tror vi har gjort våra bästa för den här projekten och vi är nöjda med allt. Vi hade inte så mycket tid därför vi har inte hunnit att göra mer, att söka efter en specifik deltagare, vilken grupp den kommer att tävla i, samt att få upp dess schema. Vi kanske skulle ha lite mer detaljerad information med en bild på varje deltagare, samt en flik för historiken för varje deltagare, till exempel, vilka tävlingar den har vunnit tidigare osv.