

Ομάδα <9>

Χρονοδιάγραμμα

“Τεχνολογία Λογισμικού”, 5^ο Εξάμηνο

Ονοματεπώνυμο – ΑΕΜ

Μαργαρίτα Σαράντη – 2798

Αναστασία – Κασσιανή Μπλίτση – 2778

Αργυρώ Τσανταλίδου – 2629

Δημήτρης Ουρλάκης - 2436

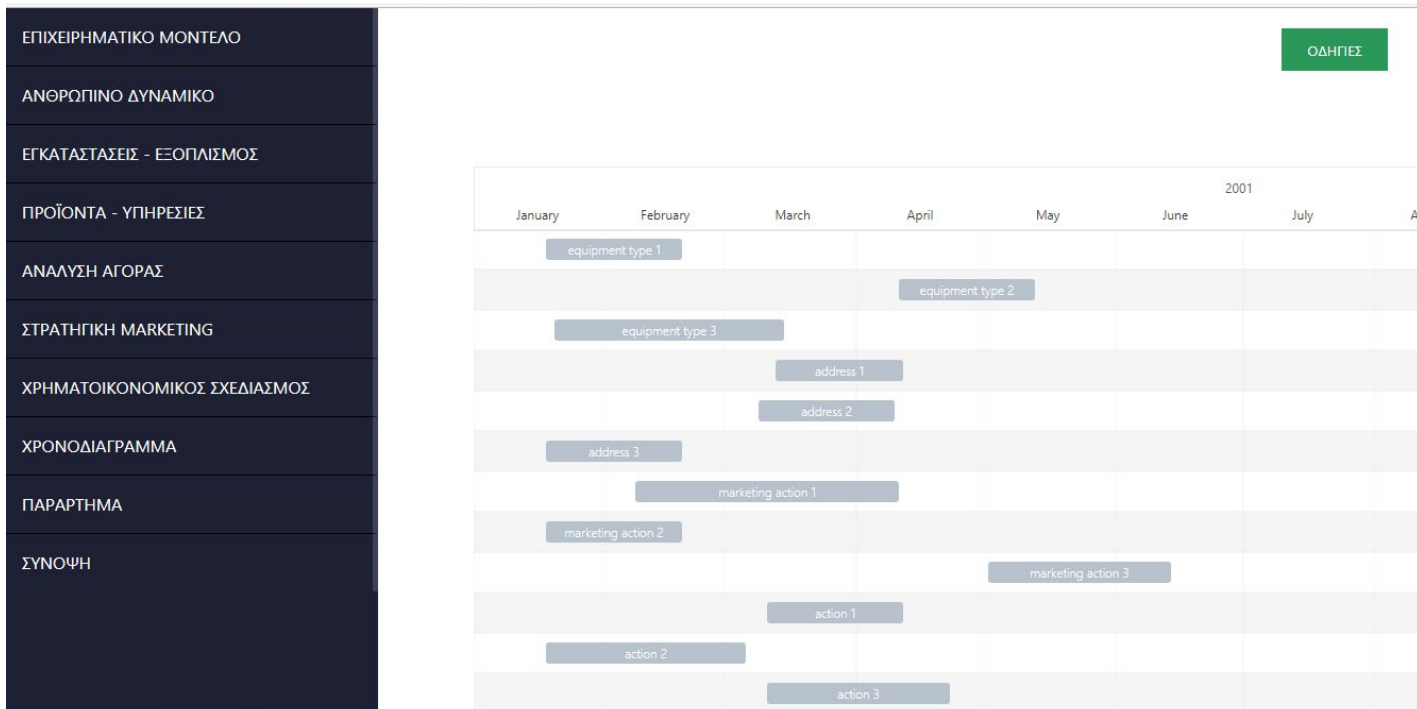
Περιεχόμενα

1. Παρουσίαση ομάδας
2. Έργο που εργαστήκαμε
3. Επικοινωνία με την κοινότητα του έργου
4. Requirements, coding, testing
5. Αντίδραση της κοινότητας
6. Τελικά συμπεράσματα

Παρουσίαση ομάδας

- Η Μαργαρίτα Σαράντη ήταν η συντονίστρια της ομάδας, και βοήθησε τόσο στο κομμάτι της JavaScript, όσο και στο κομμάτι της html.
- Η Αναστασία - Κασσιανή Μπλίτση ασχολήθηκε με το κομμάτι της JavaScript.
- Η Αργυρώ Τσανταλίδου ασχολήθηκε με το κομμάτι της html, skeleton layout & UI implementation.
- Ο Δημήτρης Ουρλάκης μορφοποίησε κατάλληλα με τη css στα αρχεία html.

Έργο που εργαστήκαμε



Επικοινωνία με την κοινότητα του έργου

Meetings

- Στο πρώτο meeting δημιουργήθηκαν οι ομάδες και ανέλαβε η κάθε ομάδα ένα κομμάτι της εργασίας.
- Στο δεύτερο meeting παρουσιάστηκε το πρότυπο σχεδίασης του εργαλείου (mockups) και η μορφή της βάσης δεδομένων.
- Στο τρίτο meeting ορίστηκαν προθεσμίες σχετικά με την παράδοση κάποιων βασικών κομματιών.
- Υπήρξαν και συχνά online meetings μέσω Skype, μεταξύ του συντονιστή και των αρχηγών της κάθε ομάδας.

Επικοινωνία με την κοινότητα του έργου

Github repository

- Η ομάδα αποθήκευε σε ειδικό φάκελο για αυτή, ανάλογα με το αντικείμενο που είχε αναλάβει, τα αρχεία κώδικα και τις διορθώσεις του μέσω των commit. Κάθε ομάδα στο δικό της project που είχε δημιουργηθεί μέσω fork στο κύριο project, έτσι ώστε κάθε μέλος να έχει πρόσβαση.

Επικοινωνία με την κοινότητα του έργου

Slack

- Η ομάδα είχε διαρκή επικοινωνία μεταξύ της, μέσω ειδικευμένων καναλιών και προσωπικών συνομιλιών στην εφαρμογή Slack, καθώς και με τα υπόλοιπα μέλη άλλων ομάδων ώστε να βγει ένα ομοιόμορφο και αξιοπρεπές αποτέλεσμα.

Requirements

1. **- Skeleton layout**

Αρχείο html, όπου υπήρχε το βασικό περίγραμμα του παραθύρου.

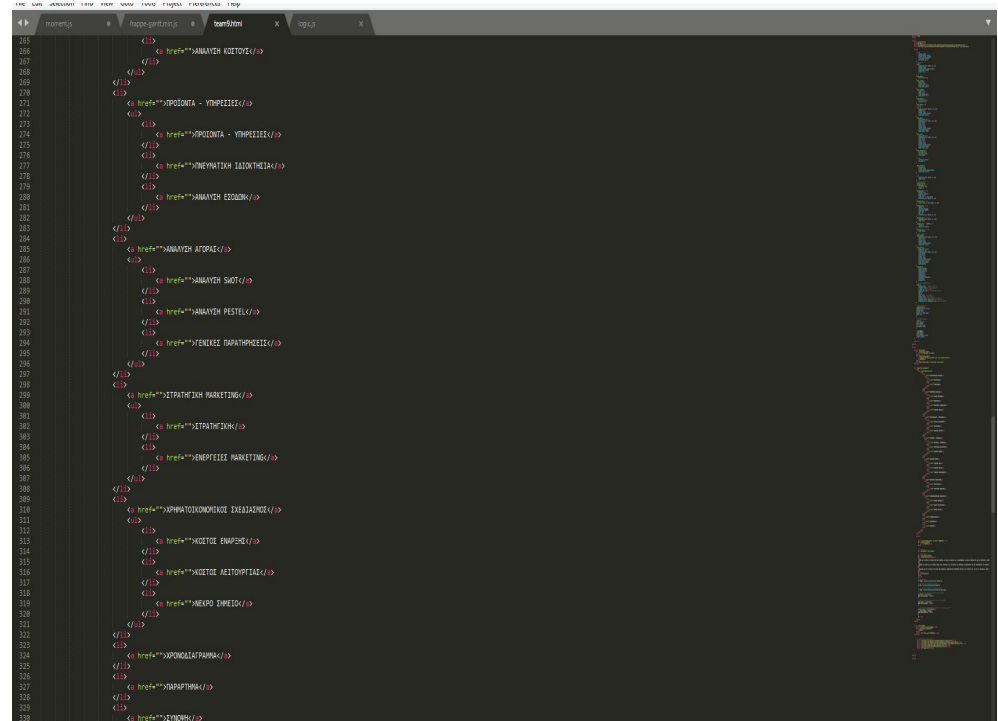
2. **- html αρχείο** όπου προστέθηκε το κουμπί οδηγιών για τον χρήστη.

3. **- Λογική του χρονοδιαγράμματος**

Αρχείο javascript, όπου γινόταν η υλοποίηση του διαγράμματος Gantt, με χρήση βιβλιοθηκών.

Coding – Skeleton layout

1. Head (ορισμός των styles των επιμέρους στοιχείων)
2. Body που χωρίζεται σε:
3. - Header (logo, εξαγωγή, avatar)
4. - Sections menu (οι επιμέρους ενότητες)
5. - Main
6. - Footer (κουμπιά Μπροστά, Πίσω)



```
265 <!-->
266 <!-->
267 <!-->
268 <!-->
269 <!-->
270 <!-->
271 <!-->
272 <!-->
273 <!-->
274 <!-->
275 <!-->
276 <!-->
277 <!-->
278 <!-->
279 <!-->
280 <!-->
281 <!-->
282 <!-->
283 <!-->
284 <!-->
285 <!-->
286 <!-->
287 <!-->
288 <!-->
289 <!-->
290 <!-->
291 <!-->
292 <!-->
293 <!-->
294 <!-->
295 <!-->
296 <!-->
297 <!-->
298 <!-->
299 <!-->
300 <!-->
301 <!-->
302 <!-->
303 <!-->
304 <!-->
305 <!-->
306 <!-->
307 <!-->
308 <!-->
309 <!-->
310 <!-->
311 <!-->
312 <!-->
313 <!-->
314 <!-->
315 <!-->
316 <!-->
317 <!-->
318 <!-->
319 <!-->
320 <!-->
321 <!-->
322 <!-->
323 <!-->
324 <!-->
325 <!-->
326 <!-->
327 <!-->
328 <!-->
329 <!-->
330 <!-->
```

Coding – UI implementation

Στο main κομμάτι του body υλοποιήθηκε:

- Το χρονοδιάγραμμα Gantt (Εμφάνιση μέσω της κλήσης του αρχείου logic.js. Ο χρήστης τροποποιεί της ημερομηνίες έναρξης και λήξης κάθε ενέργειας).
- Εισαγωγή των βιβλιοθηκών που χρειάζεται το διάγραμμα Gantt για τη λειτουργία του.
- Το κουμπί με τις οδηγίες (όταν το πατήσει ο χρήστης, του εξηγεί τι πρέπει να κάνει).

```

134 </div>
135 </div>
136
137 <body>
138
139
140 <div class="instructions" id="myModal" ><div></div>
141 <div class="container">
142 <div id="prompt"></div>
143 </div>
144
145
146 <div> The Modal </div>
147 <div id="myModal" class="modal">
148
149 <div> Modal content </div>
150 <div class="modal-content">
151 <div class="close"></div>
152
153 <div>
154 <div>
155 <div>
156 <div>
157 <div>
158 <div>
159 <div>
160 <div>
161 <div>
162 <div>
163 <div>
164 <div>
165
166 // Get the modal
167 var modal = document.getElementById('myModal');
168
169 // Get the button that opens the modal
170 var btn = document.getElementById('myModal');
171
172 // Get the close element that closes the modal
173 var span = document.getElementsByClassName('close')[0];
174
175 // When the user clicks on button, open the modal
176 btn.onclick = function() {
177 modal.style.display = "block";
178 }
179
180 // When the user clicks on span, close the modal
181 span.onclick = function() {
182 modal.style.display = "none";
183 }
184
185 // When the user clicks anywhere outside of the modal, close it
186 window.onclick = function(event) {
187 if (event.target == modal) {
188 modal.style.display = "none";
189 }
190 }
191 </script>
192
193 </div>
194 </div>
195
196 </div>
197 <div class="font">
198 <div class="font_hel"></div>
199 <div class="font_navigation">

```

Coding – Logic

Στο αρχείο `logic.js` υλοποιήθηκε:

- Το κομμάτι επικοινωνίας και λήψης δεδομένων από την βάση δεδομένων. Έγινε χρήση των βιβλιοθηκών Vue και axios.
- Δημιουργία ενός πίνακα με τις ενέργειες που πρέπει να προστεθούν στο διάγραμμα Gantt.
- Ορισμός του διαγράμματος Gantt, σύμφωνα με τον τρόπο χρήσης της βιβλιοθήκης Frappé Gantt.

[illegible]

Feature testing

1. - Οι αρχηγοί κάθε ομάδας είχαν αναλάβει να κάνουν testing του feature της επόμενης ομάδας, σαν ομάδα 9 δηλαδή έπρεπε να ελέγξουμε την ομάδα 10.
2. - Η 10η ομάδα είχε αναλάβει την υλοποίηση του κουμπιού για εξαγωγή pdf αρχείου με τα δεδομένα που έχει δώσει ο χρήστης για το επιχειρηματικό σχέδιο.
3. - Η εξαγωγή του αρχείου γινόταν με αναμενόμενο και σωστό τρόπο, όπως φαινόταν στον κώδικα της ομάδας και με τη χρήση των εργαλείων που έκανε.

Αντίδραση της κοινότητας

Όλα τα παιδιά που συμμετείχαν στην εργασία ήταν συνεργάσιμα και ανταποκρίνονταν θετικά σε οποιαδήποτε ανάγκη για βοήθεια, καθοδήγηση ή διόρθωση προέκυπτε στη διάρκεια ανάπτυξης του εργαλείου.

Η ύπαρξη συντονιστή ήταν εξαιρετικά χρήσιμη και συνετέλεσε στην εύκολη και ομαλή λειτουργία των ομάδων καθώς και σε ό,τι αναφέρεται παραπάνω.

ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

1. - Πήραμε μια πρώτη γεύση για το πώς γίνεται η ανάπτυξη λογισμικού.
2. - Αποκτήσαμε εμπειρία σε web development, μαθαίνοντας να χρησιμοποιούμε τις html,css & javascript, καθώς και διάφορες χρήσιμες βιβλιοθήκες.
3. - Γενικότερα, κερδίσαμε γνώσεις από τον συντονισμό, την επικοινωνία και τη συνεργασία με άλλα άτομα, είτε πρόσωπο με πρόσωπο, είτε από απόσταση, με κοινό σκοπό την ικανοποίηση των απαιτήσεων ενός πελάτη.