

Verkefni 6

Skilafrestur á kóða og skýrslu er 15. nóvember, kl. 22:00

Nemendur kynna verkefnið 16 nóvember (8:20 eða 10:00) eða 17 nóvember (13:20)

1. Markmið

Í þessu verkefni eru tvö markmið höfð að leiðarljósi:

- Notendamarkmið: Skila vefsíðu sem er notendavæn, gefur skýrt til kynna hvaða notandi getur gert og er villuheld.
- Forritaramarkmið: Skila forritskóða á github sem er vel hannaður, vel forritaður og vel skjalaður. Aðrir forritarar eiga að geta viðhaldið lausninni og gert viðbætur við hana.

2. Framkvæmd og afurðir

2.1 Forritið aðgengilegt öllum til notkunar og skoðunar

- a) Setjið vefsíðuna upp á Heroku, Amazon, Azure, digital ocean eða á annarri sambærilegri hýsingaþjónustu. **Gefið upp vefslóð á Moodle í athugasemdum við verkefni 6**
- b) Gerið loka-útgáfu (release) á github. Farið eftir leiðbeiningum um release notes. Hreinsið út allar óþarfa skrár í repository. Farið yfir stöðuna á öllum issues og lokið þeim sem þið eruð búin að afgreiða. Í rótinni eiga að vera a.m.k. Readme.md skrá sem segir hvað þurfi að vera til staðar til að setja upp/keyra forritið. **Gefið upp slóð á github í athugasemdum við verkefni 6**
- c) Setjið inn í rótina á repository í github yfirlitsmynd yfir arkitektúr lausnar (pakkarit) og helstu tækni. Kallið þessa skrá Arkitektúr.pdf

2.2 Forrit og hönnun

- a) Ljúkið við að forrita notkunartilvikin og notendavænt viðmót
- b) Farið yfir skjölun og lagfærið. Þetta á við um allar skrár: java, jsp, html, javascript, css o.s.frv.
- c) Farið yfir forritun og reynið að einfalda aðferðir, taka út kommentaðan kóða, taka út fasta o.s.frv.
- d) Farið yfir hönnun og athugið hvort hægt er að nota hönnunarmynstur til að laga hönnun. Farið eftir bestu venjum um hönnun.

2.3 Villuheldið forrit

Til viðbótar við villumeðhöndlun sem þið gerðuð fyrir verkefni 5, skuluð þið prófa fyrir og grípa undantekningar (e. exceptions) á krítískum stöðum í forritinu og gera viðeigandi ráðstafanir.

2.4 Íhugun um verkefnið

Í sameiningu framkvæmir teymið íhugun (e. reflection) og upprifjun (e. retrospective) um a) árangur teymisins á öllu misserinu, b) hvað gekk vel í framkvæmdinni og c) hvað er hægt að gera betur næst þegar svipað verkefni verður framkvæmt. Setjið upp í töflu. Hver og einn nemandi getur sett fram eigin skoðun sem varðar hann eða hana eða teymið getur sett fram sameiginlega niðurstöðu. **Skilið á Moodle í PDF.**

a) Árangur teymisins á öllu misserinu

Almennt góður árangur, öll verkefni gengu vel, samvinnan gekk vel og við kláruðum verkefnin alltaf tímalega.

b) Hvað gekk vel í framkvæmdinni

Að gera verkefnin vel og skila þeim tímalega
Ákveða verkefni í upphafi
Koma gagnagrunninum upp
Að hanna útlit síðunnar og CSS-a
Útfæra innskráningu og útskráningu á vefsíðunni
Almennt að vinna saman við verkefnið

c) Hvað er hægt að gera betur næst þegar svipað verkefni verður framkvæmt

Ákveða hvenær hvert notkunartilvik á að vera tilbúið
Byrja fyrr að skoða að setja síðuna upp á Heroku
Hafa allt á íslensku og ensku frá upphafi
Búa til .properties skrár til að harðkóða ekki strengi
Byrja á testum strax

2.5 Kynning á verkefninu

Teymið kynnr verkefnið á 7 mínútum. Reiknið með að nota borðtölvu í stofunni. Í kynningunni skuluð þið láta eftirfarandi koma fram:

- Hvað þið heitið
- Í stuttu máli til hvers notandi notar vefsíðuna – markmið síðunnar
- Sýnið helstu notkunartilvikin á lifandi vefsíðu
- Sýnið arkitektúr lausnar og helstu tækni (forritunarmál, söfn) (sjá lið 2.1 c) hér að ofan)
- Annað, frjálst, t.d. niðurstöður úr íhugun, hönnun, verkefnið á github eða annað sem þið kjósið.

Æfið ykkur vel fyrir kynninguna, takið tímann sem hún tekur og verið búin að ákveða hvernig þið skiptið henni með ykkur. Þið eigið að hlusta á aðra hópa sem eru í sama tímanum (1,5 kls.) **Ekki þarf að skila neinu efni. Við reiknum með að þið hafið allt aðgengilegt í browser í kynningunni.**

2.6 Frávik

Ef teyminu hefur ekki tekist að ljúka ofangreindum liðum, segið í stuttu máli frá því og ástæðunni.

Skilið á Moodle í PDF ef við á.

Ekki tókst að klára lið 2.1a, þ.e. að setja vefsíðuna upp á Heroku, villa kom upp í tengslum við gagnagrunninn sem ekki tókst að leysa þrátt fyrir margar tilraunir, mikinn tíma og hjálp frá kennara.