

Verkefni 4

Skilafrestur 18. október

Teymi 2

Kári Snær Kárasón

Ólafur Georyg Tryggvason

Stella Rut Guðmundsdóttir

1. Markmið

Markmið verkefnisins er að nemendur þjálfist í að forrita webapp með Spring Framework. Í verkefninu gera nemendur drög að seinni útgáfunni en næstu þrjú verkefni fara í að þróa hana. Nemendur endurskoða kröfur ef þörf er á og skilgreina eða endurskilgreina notkunartilvik sem þeir ætla að forrita í seinni útgáfunni. Nemendur æfa sig í kóðarýni á kóða. Í þessu verkefni er notendaviðmótið endurbætt og meiri áhersla lögð á útlit en í fyrri verkefnum. Nemendur halda áfram að æfa sig í að skipta með sér verkefnum í forritun og lagfæringum og sýna það á Github.

2. Framkvæmd og afurðir

2.1 Kóðarýni

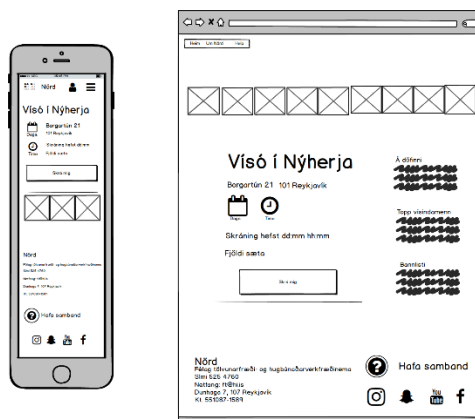
Nemendur skila inn tveimur klösum, einum controller klasa og einum service klasa undir **Kóðarýni á Moodle** fyrir 11. október. Nemendur framkvæma félagarýni og rýna samkvæmt þremur þáttum, forritun, hönnun og skjölun. **Athugið að kóðarýnin er einstaklingsverkefni en hópurinn fær sömu einkunn sem er meðaltal einkunna hópmeðlima.**

2.2 Forritun

Forritið **viðbótar notkunartilvik** og **endurbætið notendaviðmót** og samskipti á milli viðmóts og controllers. Í þessu verkefni skuluð þið æfa ykkur í að skrifa skýra og stutta lýsingu á hverju commit-i í Github. Búið til Project í Github. Það á að vera sýnilegt í Github hvaða Issues urðu til í verkefninu, hver eru enn opin í lok verkefnis og hverjum er lokið. Issues geta verið villur (buggar) eða óleyst vandamál. Látið koma fram hverjir hafa fengið Issues úthlutað til að laga.

Munið að gera nýtt milli-release fyrir verkefni 4 en það er ekki nauðsynlegt að skrifa sérstaka release notes. Það verður gert næst við verkefni 6.

Mikil vinna fór í útlitspælingar og umræðu um lokaútgáfu, t.d. tengt muninum á mobile og desktop og siglingaleið (navigation) í gegnum vefsíðuna. Við lögðum mikla áherslu á að hafa síðuna eins notandavæna og hægt er og höfðum sérstaklega í huga hvernig notendur nota vefsíðuna. Útlitið er ekki komið en hönnunin er komin langa leið. Hér fyrir neðan eru hugmyndir að útlitinu og í github er sér project með útlitinu.



2.3 Endurskoðuð notkunartilvik

Í þessum lið skuluð þið notað sama skjal og þið skiluðuð inn í verkefni 1 um notkunartilvik en endurbætt með eftirfarandi upplýsingum. Munið að bæta við útgáfusöguna á forsíðunni. Endurskoðuð notkunartilvik sem lausnin ykkar býður upp á þar til í lokaútgáfu (verkefni 6). Lýsið öllum viðbótarnotkunartilvikum með styttri útgáfu. Ef þið hafið gert breytingar á notkunartilvikum sem þið lýstuð með ítarlegri lýsingu þá skuluð þið uppfæra. Í yfirliti yfir notkunartilvik í fyrsta kafla skjalsins skuluð þið hafa eftirfarandi lista.

Tafla 1 Listi yfir öll notkunartilvik og stöðu þeirra eftir verkefni 4.

Notkunartilvikstitill	Forritun lokið (verkefni 2, verkefni 3, verkefni 4, ólokið)

3. Verkaskipting innan teymis

Hver og einn lýsir stuttlega hvað hann eða hún lagði af mörkum til framkvæmdar og/eða afurða.

Nemandi	Kóðarýni	Forritun (tilgreinið t.d. aðferðir, klasa eða pakka)	Endurskoðuð notkunartilvik
Kári Snær	Tveir klasar	Bætti við eventBan klösum, breytti User, News og Registration	
Ólafur Georg	Tveir klasar	Framendi	
Stella Rut	Tveir klasar	Bætti við upplýsingum um stjórn, viðburði o.fl. Vann í Event, infoNord og infoBoard klösum	

Frávik

Ef teymið gat ekki framkvæmt alla verkþætti sem beðið var um eða skilað afurðum, segið stuttlega frá því hér og segið hver ástæðan er.