

Vika 13

- Kafi 12
- Viðauki
- Tímaverkefni 13
- Nemendafyrirlestrar

Góð hugbúnaðarþróun

- Þróun með ítrunum
- Meta og bæta
- Notaðu það ákjósanlegasta
- Góð hugbúnaðarþróun er sú þróun sem gerir þínu hugbúnaðarteymi kleift að ná árangri.

Þegar gera á breytingar á þróunarferlinu

- Ekki breyta hlutunum í miðri ítrun
- Notastu við mælingar til að meta hvort breytingarnar skila árangri
- Ekki vanmeta meðlimina í hópnum þínum

Hvað ef viðskiptavinurinn vill eitthvað annað ferli?

- Veldu þér þróunarferli sem hentar ÞÍNU teymi og ÞÍNU verkefni og sníddu svo það sem kemur út úr því að þörfum viðskiptavinarins ÞÍNS.

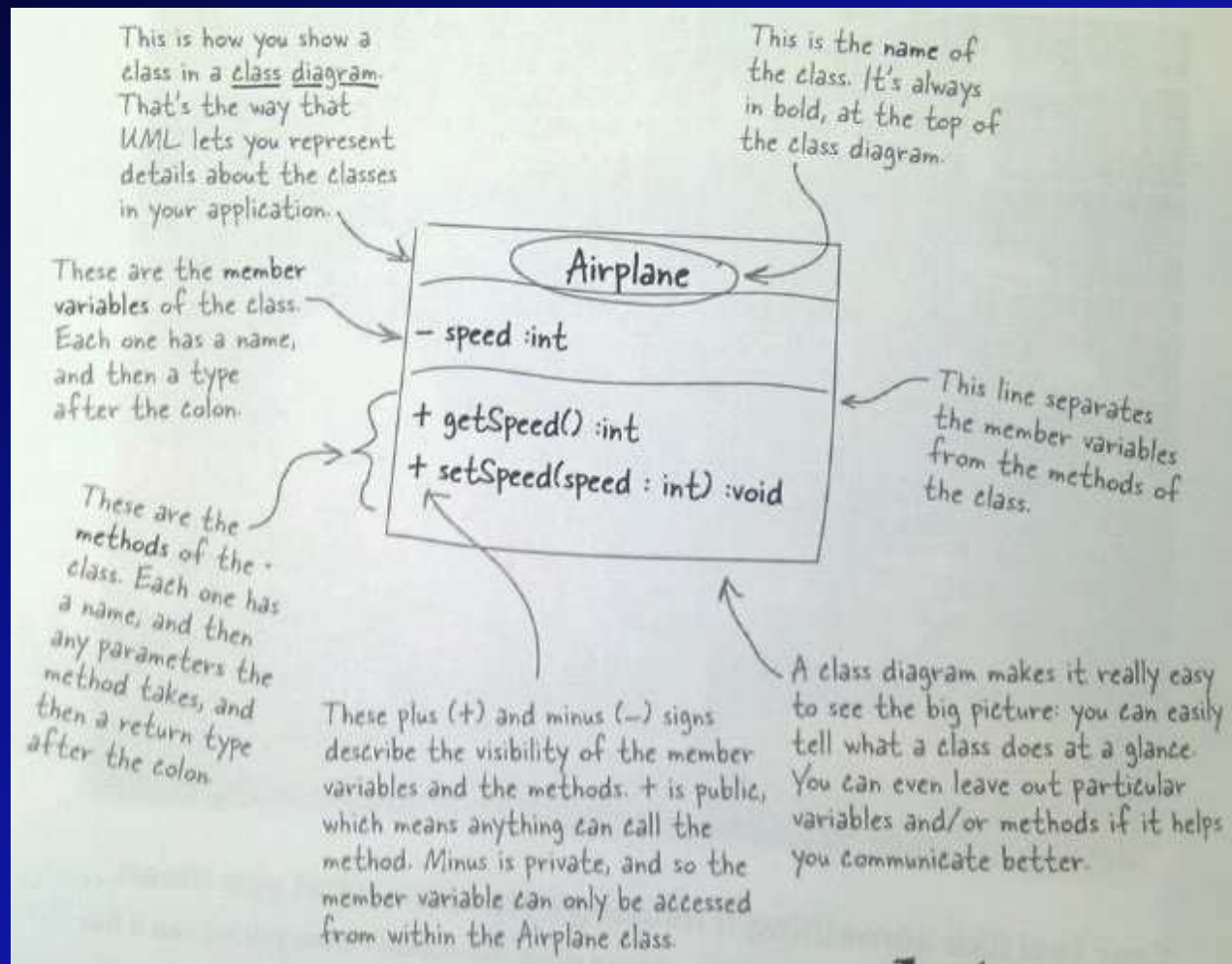
Meiri þekking == betra ferli

- Hluti af góðu þróunarferli er að fylgjast vel með.
- Gott er því að:
 - Lesa sér til
 - Googla
 - Spyrja vini, félaga eða aðra sem hafa innsýn inn í hugbúnaðarþróun
 - Hvað sem er sem hjálpar þér við að komast að því hvað aðrir eru að gera og hvað hefur reynst þeim vel
- Ekki vera hrædd við að prófa eitthvað nýtt, jafnvel þótt það sé bara í eina ítrun.

UML (Unified Modeling Language)

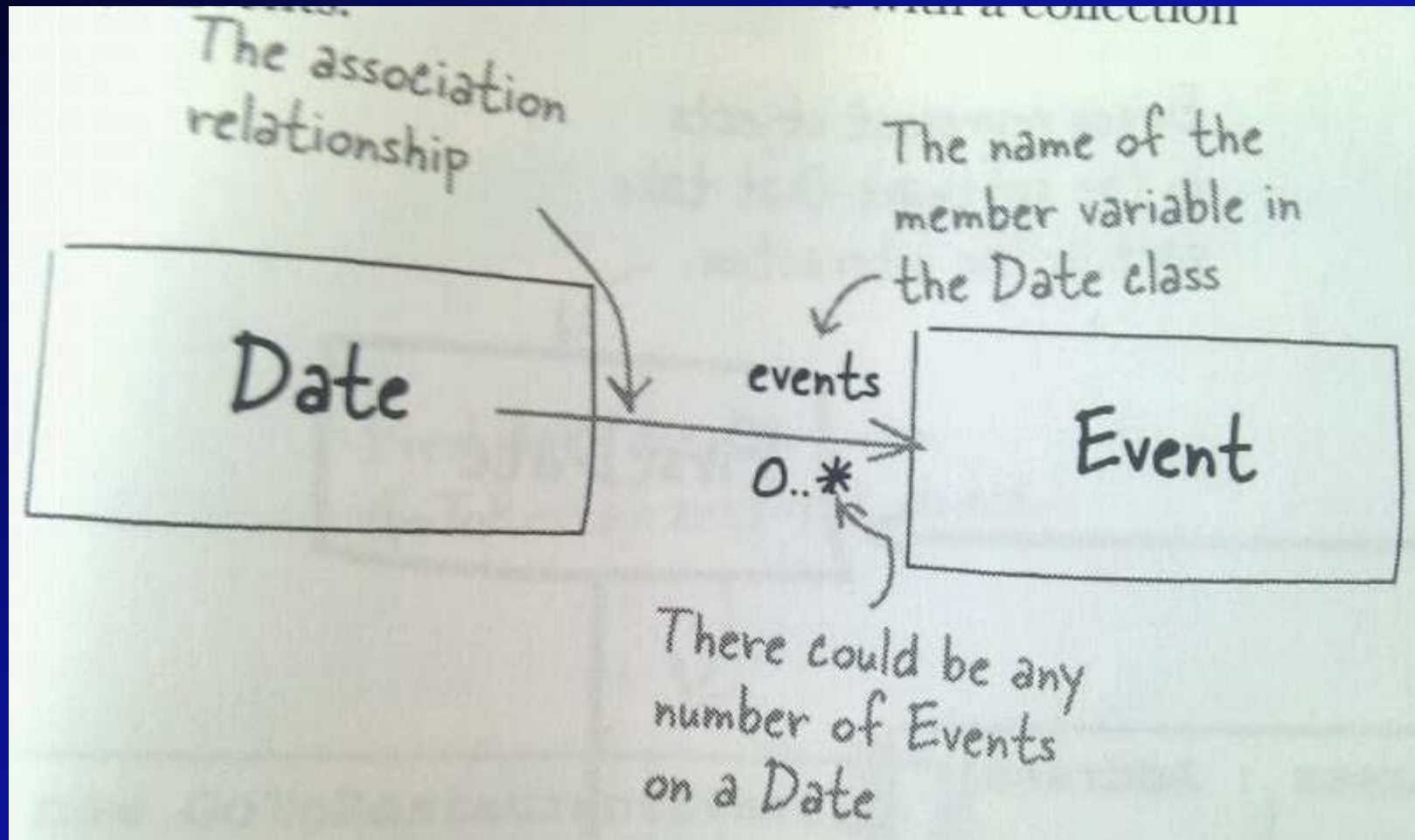
- Klasarit sem er notað til að lýsa hönnun forritsins
- Lýsir þeim klösum sem forritið notar á myndrænan og læsilegan hátt
- Er eingöngu statísk lýsing á uppbyggingu klasanna

UML klasarit



Mynd af bls 434 í bókinni

Klasarit sem sýnir vensl á milli klasa



Mynd af bls 435 í bókinni

Notkunartilvik (Use Case)

- Inniheldur nákvæmari lýsingu á samskiptum notandans við forritið en notendasögur.
- Eru oftast ekki skrifuð með forgangi eða áætlun.
- Notkunartilvik eru almennt ekki skrifuð af viðskiptavininum.

Dæmi um notkunartilvik

Send a picture to other users

1. Click on the "Send a Picture button"
2. Display users the picture can be sent to in the address book list box.
 - 2a. Enter the destination user's name in the search box
 - 2b. Click on search to find the user
3. Select the user to send the picture to
4. Click on send
5. The receiver is asked if they want to accept the photo
 - 5a.1. The receiver accepts the photo
 - 5a.2. The receiver views the photo
 - 5b.1. The receiver rejects the photo
 - 5b.2. The photo is trashed.

An equivalent Use Case that describes the same "Send a picture to other users" requirement

Observation is a key component in getting good use cases written.

You can add more detail to your user story, or modify your use case to have a little less detail... it's really up to you and your customer.

A use case's sequence normally contains more steps and detail than a user story. This makes it easier to work to for developers, but means extra work with the customer to nail these details down.

There are a number of different ways that you can write down a use case. This one describes the interactions that a user has with the software, step by step.

Mynd af bls 439 í bókinni

Test og refactoring

- Einingaprófanir (unit test)
 - Sanna að kóðinn virki
- Kerfisprófanir (system tests)
 - Sanna að kóðinn uppfylli kröfurnar sem gerðar eru til hans
- Refactoring
 - Breytir innri byggingu/uppsetningu kóðans án þess að hafa áhrif á hegðun hans.

Hvers vegna að nota útgáfustjórnunarforrit (version control)

- Betri yfirsýn
- Fleiri en forritari geta auðveldlega unnið í sama kóða
- Auðveldara og öruggara að dreifa breytingum
 - Innbyggð merge tól svo kóði er síður yfirskrifaður
 - Afrit af kóðanum til á miðlægum stað
- Hægt að skoða breytingar aftur í tímann og „spóla til baka“ á eldri kóða þegar þess er þörf
- Ekki bara gott ef unnið er í hóp heldur einnig frábært fyrir forritara sem vinna sjálfstætt

Tímaverkefni 13

- Hvenær á þróunarferlinu er æskilegast að gera ekki breytingar á því?
- Ef þróunarferlið þitt er núþegar frábært, hvers vegna ættirðu að eyða tíma í að t.d. lesa þér til um önnur ferli eða tala við vini um þeirra ferli?
- Hver er munurinn á notendasögu og notkunartilviki?

Nemendafyrirlestrar

:-D