

|   |   |
|---|---|
| Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >    | Κωδικός: <6/ <i>Project Genesis</i> /1.0> |
| Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>                 |

---

**< IT Creations >**

---

**< *Jungle WarriorZ – Project Genesis* >**  
**Αναφορά Επισκόπησης**

|   |   |
|---|---|
| Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >    | Κωδικός: <6/ <i>Project Genesis</i> /1.0> |
| Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>                 |

## Ιστορικό

| Ημερομηνία   | Έκδοση | Περιγραφή               | Συγγραφέας     |
|--------------|--------|-------------------------|----------------|
| <27-05-2013> | <1.0 > | < Ολοκλήρωση εγγράφου > | < Giannoutas > |
|              |        |                         |                |
|              |        |                         |                |
|              |        |                         |                |

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Συγγραφέας: < Project Genesis >    | Κωδικός: <6/Project Genesis /1.0> |
| Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>         |

## Πίνακας Περιεχομένων

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 1. Αντικείμενο Επισκόπησης          | 4 |
| 2. Πληροφορίες Σύσκεψης Επισκόπησης | 4 |
| 3. Στοιχεία Εγγράφων που ελέγχθηκαν | 5 |
| 4. Αποτελέσματα Επισκόπησης         | 5 |
| 5. Έγγραφα Εισόδου                  | 8 |
| 6. Σχόλια                           | 8 |
| 7. Παραρτήματα                      | 8 |

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Συγγραφέας: < Project Genesis >    | Κωδικός: <6/Project Genesis /1.0> |
| Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>         |

## 1. Αντικείμενο Επισκόπησης

Η αναφορά επισκόπησης αφορά στην επισκόπηση του πηγαίου κώδικα για το έργο λογισμικού Project Genesis που έχει ως στόχο ανάπτυξη ενός παιχνιδιού για Η/Υ στην γλώσσα προγραμματισμού Java.

## 2. Πληροφορίες Σύσκεψης Επισκόπησης

### 2.1 Ημερομηνία Υποβολής Εγγράφων

Η ημερομηνία που υποβλήθηκαν τα έγγραφα για επισκόπηση είναι 17/5/2013

### 2.2 Ημερομηνία Σύσκεψης

Η ημερομηνία που πραγματοποιήθηκε η σύσκεψη είναι 22/5/2013

### 2.3 Ημερομηνία ολοκλήρωσης διορθώσεων

Η ημερομηνία ολοκλήρωσης των διορθώσεων των εγγράφων επισκόπησης κώδικα έγινε στις 24/5/2013.

### 2.4 Είδος και Αριθμός Εγγράφων που ελέγχθηκαν

- Τα είδη των εγγράφων που ελέγχθηκαν είναι έγγραφα πηγαίου κώδικα.
- Ελέγχθηκε ένα αρχείο πηγαίου κώδικα.

### 2.5 Αποτελεσματικότητα Συσκέψεως

Η αποτελεσματικότητα της σύσκεψης με βάση τα λάθη που βρέθηκαν υπολογίζεται στο 4 και χαρακτηρίζεται ως ικανοποιητική.

### 2.6 Διάρκεια Συσκέψεως

Η σύσκεψη διήρκεσε 2 ώρες.

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Συγγραφέας: < Project Genesis >    | Κωδικός: <6/Project Genesis /1.0> |
| Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>         |

## 2.7 Συμμετέχοντες/Ρόλοι/Χρόνος που καταναλώθηκε

| <b>Συμμετέχων</b>              | <b>Ρόλοι</b>        | <b>Χρόνος</b> |
|--------------------------------|---------------------|---------------|
| <u>Γαζιώτης Αναστάσιος</u>     | Συγγραφέας/Ελεγκτής | 4 ώρες        |
| <u>Γιαγκούδης Ιωάννης</u>      | Ελεγκτής            | 3 ώρες        |
| <u>Γιαννούτακης Παναγιώτης</u> | Ελεγκτής            | 3 ώρες        |
| <u>Κουρούνης Χρήστος</u>       | Ελεγκτής            | 3 ώρες        |
| <u>Κουτσουσίμος Ευάγγελος</u>  | Συντονιστής         | 2 ώρες        |

## 3. Στοιχεία Εγγράφων που ελέγχθηκαν

Πηγαίος κώδικας λογισμικού Project Genesis.

## 4. Αποτελέσματα Επισκόπησης

- Αποτέλεσμα Επισκόπησης: Έγκριση
- Διάρκεια Επισκόπησης: 2 ώρες
- Αριθμός Γραμμών Κώδικα: 2880
- Κύρια Επισκόπηση:
- Αριθμός Παρατηρήσεων Μείζονος Σημασίας:
- Αριθμός Παρατηρήσεων Ήσσονος Σημασίας:
- Αριθμός Γενικών Παρατηρήσεων:
- Έλεγχος Διόρθωσης από: Γιαννουτάκης Παναγιώτης
- Εξειδίκευση Ελεγκτών: 1

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Συγγραφέας: < Project Genesis >    | Κωδικός: <6/Project Genesis /1.0> |
| Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>         |

**Σχόλια****Πηγαίος Κώδικας**

| Θέση             | Τύπος | Σημασία | Ελεγκτής                | Ενέργεια | Τοπικό | Περιγραφή   |
|------------------|-------|---------|-------------------------|----------|--------|---|
| (1)              | (2)   | (3)     | (4)                     | (5)      | (6)    | (7)   |
| CreditsMenu.java | B     | Ελ      | Γιαγκούδης Γιάννης      | NAI      | ΌΧΙ    | Ιδιώτητα JTextArea αντι για JTextField  |
| OptionsMenu.java | E     | Ελ      | Γιαγκούδης Γιάννης      | NAI      | NAI    | Δυο ακομα checkbox για mute στα εφε   |
| OptionsMenu.java | Π     | Ελ      | Γιαγκούδης Γιάννης      | NAI      | ΌΧΙ    | Αποθήκευση ενός από τα κουμπία Up και Jump.   |
| Package: Menu    | B     | Ελ      | Κουρούνης Χρήστος       | NAI      | NAI    | Σε όλα τα παράθυρα όταν πατιέται το κουμπί X πάνω δεξιά να ανοίγει ένα ExitFrame.   |
| Main.java        | B     | Ελ      | Κουρούνης Χρήστος       | NAI      | NAI    | Αρχικοποίηση ήχου και κουμπίων στην κλάση main και όχι σε κάποια άλλη.  |
| Package: Game    | B     | Με      | Γιαννουτάκης Παναγιώτης | NAI      | NAI    | Αλλαγή του σκορ για να παίρνει μικρότερες τιμές για να μπορεί να σταλθεί ο ακέραιος int (μέγιστο 256) από τον Server στον Client και το αντίθετο. |

|                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Συγγραφέας: < Project Genesis >    | Κωδικός: <6/Project Genesis /1.0> |
| Έγκριση: < Κουτσουσίμος Βαγγέλης > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>         |

|                              |   |    |                            |     |     |  |
|------------------------------|---|----|----------------------------|-----|-----|--|
| Client.java &<br>Server.java | Λ | Με | Γιαννουτάκης<br>Παναγιώτης | NAI | NAI | Αλλαγή της<br>πόρτας σύνδεσης<br>γιατί ήταν<br>κλεισμένη η<br>προηγούμενη από<br>άλλους πόρους.  |
| CollisionDetection.java      | B | Ελ | Γαζιώτης<br>Τάσος          | NAI | NAI | Διάσπαση της<br>μεθόδου Collision που<br>είναι υπεύθυνη για<br>τον έλεγχο<br>συγκρούσεων μεταξύ<br>χαρακτήρων και<br>χαρακτήρα<br>περιβάλλοντος σε<br>περισσότερες για<br>μεγαλύτερη ακρίβεια<br>υπολογισμών, απλοποί<br>ηση των πράξεων και<br>ευκολότερη<br>κατανόηση του<br>κώδικα. |

(1): Αρχείο και γραμμή αν πρόκειται για κώδικα, Ενότητα και σελίδα αν πρόκειται για έγγραφο

(2): Ε: Έλλειψη, Λ: Λάθος, Π: Πλεονασμός, Β: Βελτίωση

(3): Με: Μείζον, Ελ: Ελάσσον

(4): Κωδικός Ελεγκτή που εντόπισε το σφάλμα

(5): NAI/OXI ανάλογα με το αν ο συγγραφέας αποδέχεται τη διόρθωση που προτείνεται

(6): NAI/OXI ανάλογα με το αν το σφάλμα οφείλεται στην τρέχουσα φάση ανάπτυξης ή σε προγενέστερη

(7): Περιγραφή του σφάλματος ή της παρατήρησης

|   |   |
|---|---|
| Συγγραφέας: < <i>Project Genesis</i> >    | Κωδικός: <6/ <i>Project Genesis</i> /1.0> |
| Έγκριση: < <i>Κουτσουσίμος Βαγγέλης</i> > | Ημερομηνία: < 27-05-2013>                 |

## 5. Έγγραφο Εισόδου

- Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού (ΕΠΑΛ): *1/Project Genesis/1.0*
- Έγγραφο Περιγραφής Σχεδίου Λογισμικού (ΕΠΣΛ) : *4/Project Genesis/1.0*

## 6. Σχόλια

- Ο κώδικας για το μενού θα μπορούσε να είναι μικρότερος σε έκταση. Επίσης θα μπορούσε να μπει περεταίρω λειτουργικότητα σε αυτό.
- Η κλάση Game του πακέτου Game, θα μπορούσε να είναι μικρότερη σε έκταση κώδικα και λειτουργικότητα καθώς τώρα μπορεί να θεωρηθεί και ως god-κλάση.
- Το έγγραφο Test Plan (Πλάνο ελέγχου) κρίθηκε ότι δεν βοήθησε ιδιαίτερα στην ανάπτυξη του λογισμικού μιας και επαναλαμβανόταν η διαδικασία του εγγράφου περιγραφής απαιτήσεων του λογισμικού. Επίσης η συγγραφή του ήταν χρονοβόρα σε σχέση με την χρησιμότητα του.
- Το έγγραφο περιγραφής σχεδίου λογισμικού ήταν αρκετά χρονοβόρο και απαιτητικό στην συγγραφή του. Είχε πολλά πράγματα που έπρεπε να γραφτούν και να αναλυθούν, παρόλα αυτά ήταν ένα χρήσιμο και αναγκαίο έγγραφο που βοήθησε στην ανάπτυξη του λογισμικού.
- Τα διαγράμματα κλάσεων UML που παρατίθενται στο έγγραφο περιγραφής σχεδίου λογισμικού θα ήταν καλύτερο άμα ήταν σε καλύτερη ανάλυση για να διαβάζονται ευκολότερα.
- Θα ήταν χρήσιμο στο έγγραφο περιγραφής σχεδίου λογισμικού κάτω από τα δύο διαγράμματα κλάσεων της UML να παρατίθενται διευθύνσεις που να σε μεταφέρουν σε ιστοσελίδα για να κατεβάσεις σε μορφή εικόνας τα διαγράμματα και να μπορείς να τα μεγεθύνσεις για να τα δεις καλύτερα.
- Τα διαγράμματα UML θα μπορούσαν να γίνουν μέσω ειδικού plug-in στο Eclipse αποτελεσματικά και γρήγορα.
- Καλύτερη κατανόηση των μετρικών για καλύτερο σχολιασμό των αποτελεσμάτων στο έγγραφο αναφοράς μετρικών του λογισμικού.

## 7. Παραρτήματα

Δεν υπάρχουν παραρτήματα.



