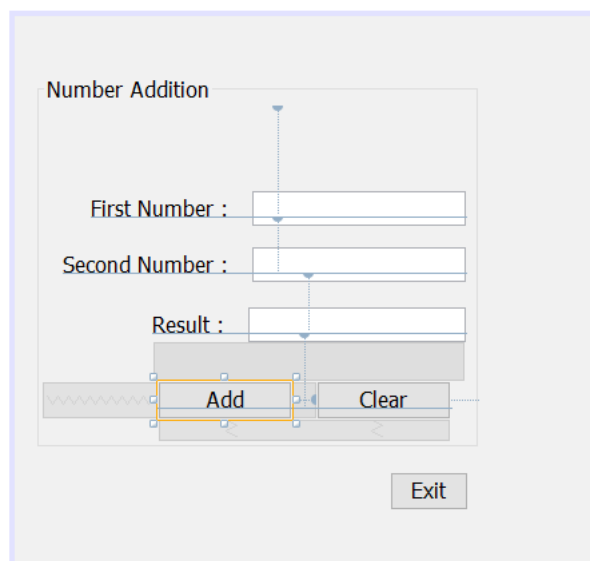


# XHELILI XHULJO 3927

## Πρωτοπικό Ημερολόγιο Project Τεχνολογίες Λογισμικού

- Όλη η ομάδα του πρότζεκτ που αποτελείτε απο 8 άτομα κάναμε μια πρώτη γνωριμία με το τι έχουμε να κατορθώσουμε σε αυτό το πρότζεκτ και καταλήξαμε στο πώς περίπου θα λειτουργεί η εφαρμογή μας και την θεματολογία του.
- Ο Manager της ομάδας μου μάς ανέθεσε Tasks με σκοπό να δημιουργήσει το κάθε μέλος κάποια User Stories και να τα ανεβάσουμε στο Git Hub.
- Δημιουργήσαμε ομάδες των 4 ατόμων ώστε να μελετήσουμε τις εργασίες και κάναμε μια πρώτη γνωριμία με το Junit, Mockito κτλ. Απο τα οποία καταλήξαμε να ασχοληθούμε με το Junit.
- Ανάθεση Task απο τον Manager να δημιουργήσουμε μια βασική φόρμα και την υλοποίηση του κώδικα της ώστε να εξοικηθούμε με το NetBeans.



```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    float num1, num2, result;  
  
    num1 = Float.parseFloat(jTextField1.getText());  
    num2 = Float.parseFloat(jTextField2.getText());  
  
    result = num1+num2;  
  
    jTextField3.setText(String.valueOf(result));  
}  
  
private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    System.exit(0);  
}  
  
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    jTextField1.setText("");  
    jTextField2.setText("");  
    jTextField3.setText("");  
}
```

- Υλοποίηση χρονοδιαγράμματος Προτζεκτ ώστε να βάλουμε Deadlines.
- Μελέτη Junit, NerBenas και Mockito απο το Thenewsboston.com.

Λίγα λόγια για το Mockito : Το Mockito είναι μία Java βιβλιοθήκη(9η πιο γνωστή στο GitHub) απο την οποία όταν την συμπεριλάβεις στο πρόγραμμα σου μπορείς να φτιάξεις Mock κώδικα (δηλαδή κάτι σαν ψεύτικο κώδικα), ώστε να κάνεις Test και να δείς εάν έχεις σφάλματα ή αυτό που θέλεις να προσθέσεις στον κωδικά σου είαι εφικτό να τρέξει μαζί με το υπόλοιπο πρόγραμμα.