

# Szoftver Projekt eligazítás

Jegyzet március 1-éről

## Ütemezés

- Új feladat minden héten.
- Beadás minden hétfőn (14:00 - 14:15) (élőben és hercules **is**).
- Május 1, Pünkösd: laboridőpontban.
- Egy tanuló több csapat doksijait is beadta.
- Nyomtatva, bugyiban.
- Late: -10% minden nap késésért (herculesben leadni, szólni, h ne csökkenjen tovább, ha elkészült közben).

## Szabályok

- Forráskódot 3x lehet feltölteni Herculesre.
- Követelmények, Analízismodell => tesztterv, implementációs terv, grafika terv (70-es éveket idéző grafikát hogyan lehet rátenni).
- Mindig jó 0-ról indulni (vannak változások a feladatban, friss szemmel kell nézni).
- Forráskód: futtatható a kari szerveren, fusson, élőben is működik (másik csapat is fogja futtatni), azon a VM-en mindenképpen le kell futnia.

## Fázisok

1. Skeleton
  - Követelmények
  - Analízis modell
2. Proto
  - CLI-vel, grafika nélkül lehessen játszani a játékkal
  - Működő modell és vezérlés
  - Tesztelés parancssori támogatása
  - Minimális, "lábbalhajtós", futó szoftver a követelmények alapján
3. Grafikus
  - GUI illesztése
  - MVC Modell

## Fázisok, MVC (kidolgozottság)

### Szkeleton

Modell: =====

View: ===

Controller: =

## Prototípus

Modell: ===== (100)

View: ===== (20)

Controller: ===== (70)

## Grafius

Modell: ===== (100)

View: ===== (100)

Controller: ===== (100)

## Kapcsolattartás

**E-Mail:** projlab@iit.bme.hu **Konzi:** szerdánként, pontok is itt, csak akkor kötelező, ha elő van írva

## Bemutató, tesztelés

fázisok végén, kötelező jelenlét

- **Olyan embert küldjünk be, aki írni-olvasni tud.**
- Érdemes több embert, mert ki tudják egészíteni egymás gondolatait.
- Általában igyekszik a jót is mondani, de nem feltétlen ez a célja.
- Kérdésekre készségesen válaszolnak (a “az jó lesz-e, hogy...” fajtájúakra is, szóval ajánlott felkészülni).

## Tanácsok

- Doksi: snapshot , ha elkészítettük a modellt, milyen állapotban van a dokumentum készítésének végére? Ne csak összekalapálni igyekezzünk.
- Minden anyagot úgy töltsünk ki, hogy kapcsolódjanak egymáshoz (minden összefügg).
- A részfeladatok pontozása kb. összefügg a szükséges energiabefektetéssel.
- Viszonylag ritka a bukás.
- Labvez: megrendelő és minőségbiztosító **is**.
- Unit teszt nem elvárás. Csak átvételi tesztelés van.
- Bármilyen környezetben lehet fejleszteni, csak fusson a VM-ben.
- Inkább kezdjük újra a diagramozást.
- Ne hagyjuk, hogy a csapattag elkallódjon.
- Naplót becsületesen írni.
- Félév közben változhat (valszeg, változni fog) a feladat követelménye, de nem túlságosan (ha jó a modell, +1 osztály körül).

- Próbáljuk a tervezős, mérnöki részét kidombodítani a feladatnak, és próbáljunk eltávolodni a javától.

## Pontozás

- Mindegyik fázisra lehet 100-100 pontot gyűjteni.
- Súlyozva:
  - Skeleton: 0.3x
  - Proto: 0.5x
  - Grafikus: 0.2x
- Félév végére nettó 100p.
- Tagok csapatpontoszám alapján kapnak jegyet (minden fázis végén a csapat nyilatkozik a beletett effortról).
- Legalább 41% elérendő minden fázisban
- **Jegyhatárok:**
  - 2: 41-54
  - 3: 55-73
  - 4: 74-82
  - 5: 83-100