**Linnéuniversitetet i Kalmar**

UD13

UndergroundTalent

**Post-Mortem**

**Sahand Rajabion**

Abstrakt

Följande slutrapport berör ett mjukvaruutvecklingsprojekt som pågått under en tio veckors period, våren 2014 i Linnéuniversitetet, Kalmar. Slutprodukten av detta projekt är en webbaserad applikation för ungdomar där de har möjligheten att bland annat, ladda upp personliga videoklipp på sig själva i form av olika typer av talanger som sedan ger användaren möjlighet att bl.a. få respons på av andra besökare. Ett inloggningssystem via facebook gör att användarna får personliga sidor där de kan behandla sina egna videoklipp.

Applikationen är i första hand skriven i programspråket ASP.net / C#, men även Facebook API, JavaScript, CSS och Photoshop har använts.

Projektet har arbetats med iterativt, vecka för vecka, bestående utav Implementering, testning, planering och utformning tillsammans med tillhörande dokumentation.

Innehållsförteckning

UndergroundTalent – Post Mortem ......................................................................................... 1

Abstrakt .............................................................................................................................. 2

Inledning/Bakgrund ................................................................................................................ 4

Positiva erfarenheter .............................................................................................................. 5

Negativa erfarenheter ............................................................................................................ 5

Sammanfattning ..................................................................................................................... 6

Inledning/bakgrund

**Syfte/Mål**

Mitt mål med detta projekt var att skapa en webbaserad applikation för ungdomar.

Jag var främst ute efter att applikationen skulle vara attraktiv och tilltalande för alla åldersgrupper då idén inte går att sätta under en viss åldersgrupp. Men samtidigt utgick jag ifrån att de flesta användarna just är ungdomar. Att användare utan större datorvana också skulle känna sig välkomna och kunna hantera applikationen var även det ett mål jag siktade på. Inloggningen på applikationen som sker via Facebook, underlättar även för användarna att enkelt och snabbt kunna få tillgång till applikationens huvudsakliga funktioner. Detta var ett viktigt mål för mig, att besökarna snabbt och enkelt utan tidskrävande registrering skulle kunna komma åt sidans funktioner, samtidigt som applikationen får en bredare användargrupp via befintliga användare på den sociala sajten Facebook.com.

Huvudsakliga syftet med detta projekt var också att lära mig behärska Facebook´s API tillsammans med JavaScript, och även att stärka mina kunskaper i programspråket C#. Förutom detta har jag under detta projekt funnit mer kunskap inom ASP. NET, CSS samt PhotoShop.

**Genomförande/Arbetssätt/Teknik**

Applikationen är i huvudsak skriven i programspråken ASP.NET / C# med hjälp av JavaScript samt användandet av Facebook API. Förutom dessa har CSS och PhotoShop även använts vid utformning av applikationen.

När det kommer till de grafiska elementen så har bakgrundsbilden samt ikonen formats med hjälp av PhotoShop.

Jag har arbetat iterativt, vecka för vecka, med detta mjukvaruprojekt med bestående utav Implementeringar, testningar, planering och utformning tillsammans med tillhörande dokumentation som tillsammans format detta slutprojekt.

Internet och informationssökning har använts dagligen för att finna tips samt svar på frågor, främst rörande Facebook API som var helt nytt för mig.

Positiva Erfarenheter

Jag är helt nöjd med vad jag klarat av under dessa 10 veckor även om det varit en del grejer som jag inte hunnit med. Jag känner mig mycket säkrare i ASP. NET/C# och att ha lärt mig användningen av Facebook API är något som jag kommer ta med mig i framtiden.

Planering är även det något som har hjälpt mig väldigt mycket under detta projekt. Planeringen av applikationens uppbyggnad gav en god uppfattning på hur jag hela tiden låg till i förhållande med den tid som fanns tillgänglig för detta projekt, som resulterade i att jag i princip hann med allt som jag planerat att hinna med från första början och fick se positiva resultat under tiden applikationen växte fram.

Att finna relativ information på nätet som berör problemområdet har även varit något som gått mycket bättre under detta projekt då jag lärt mig att söka efter information på ett bra sätt som gjorde att jag fann bra svar och tips när jag väl fastnade i ett visst problem.

Negativa Erfarenheter

Det finns även en del negativa delar som jag fick gå igenom under detta projekt innan jag nådde mitt mål. Först och främst så känner jag att jag kanske hade lite brottom i början att verkligen sätta igång med att skriva kod. Jag sökte information under hela första veckan men kan känna lite nu i efterhand att jag borde ha kollat upp vissa saker lite bättre. När jag väl börjat och kom igång med projektet var det inte så mycket som bekymrade mig, men jag hade definitivt kunnat undvika en del buggar som jag fått lösa i efterhand mot slutet som jag kanske inte hade behövt stöta på om jag varit mer noggrann från början. Planeringen av projektet gick som sagt bra, men det var en extra funktion som jag hoppades på att klara av, som var betygsättning av videoklipp som användarna laddar upp. Jag lyckades någorlunda lösa detta efter några dagars informationssökande, men det blev ändå inte som jag hade tänkt mig och den bild jag hade i huvudet i början, så jag fick skrota den idén då jag började få lite ont om tid eftersom jag hade en del viktigare funktioner att jobba på för att få applikationen att fungera korrekt. När det kommer till dokumentationen så kan jag helt ärligt inte säga att jag är helt nöjd, det har samtidigt hjälpt till väldigt mycket både vid planeringar samt tester/Testfall att bygga upp denna applikation, men jag skulle ha gjort fler commits så man bättre kan se en utveckling av själva källkoden i relation med dokumentationen, som jag känner nu i efterhand att jag varit dålig på, även att commita i tid. Då jag arbetat på olika ställen med projektet och inte alltid haft koden och applikationen samlad på ett och samma ställe när jag arbetat så har det inte alltid fungerat då både hemma och skolan blev en arbetsplats för mig under dessa 10 veckor och tiden var knapp(i helhet dokumentera bättre).

Sammanfattning

Det har varit väldigt intressant och lärorikt att få jobba på det här sättet som vi har gjort under dessa 10 veckorna, och att fritt jobba med ett personligt projekt. Jag känner att detta både givit mig nya erfarenheter och inte minst stärkt de kunskaper som jag haft sedan tidigare. Att få jobba på ett eget projekt och få se hur det successivt växt fram är något som jag verkligen uppskattat och tyckt varit allra roligast under denna period.

Skulle jag ha gjort om detta projekt och just denna applikation idag så hade jag siktat på att lösa samma krav, fast med mindre kod och bättre lösningar. Under detta projekt fick jag som sagt ett antal buggar, och fastnade även med vissa problem och just vid dessa punkter så fann jag nya lösningar hela tiden och lärde mig även mycket av mina misstag. Så skulle jag ha gjort om det så vet jag att jag hade kunnat lösa t.ex. Implementationen av facebooks API på ett bättre sätt än det som jag gjort idag och undvikit onödiga buggar. Jag hade även sparat all källkod på ett och samma ställe under hela projektet så att versionshanteringen av källkoden även blivit mer fullständig och komplett i förhållande med dokumentationen.

Sammanfattningsvis har jag nu efter dessa 10 veckor tagit med mig en hel del nya erfarenheter, stärkt tidigare kunskaper samt lärt mig att utan en bra planering hade detta projekt aldrig lyckats.