

Arbetslogg

Date	Usecase	Task	Course Goal	Hours	Individual
26 Oct 2015	1	Utformade kontrakt och diskuterade hur vi skulle lägga upp det.	1, 2	1h	
27 Oct 2015	2	Gick igenom hur vårän domänmodell vi skulle se ut. Bestämde vilka use-cases vi skulle börja med. Gjorde use-case för logout.	1, 2, 4, 5	3h 30m	
28 Oct 2015	3, 4, 5	Gjorde projektplanering efter projektpoängen. Gjorde usecases för install game, monitor match och check statistics. Gjorde övergripande diagram för systemet.	1, 2, 4, 5	3h	
29 Oct 2015	4, 5, 6, 7	Gjorde use cases och SSDs för analys-delen, samordnade oss i gruppen och delade ut arbetsuppgifter.	1, 2, 4, 5	3h	
30 Oct 2015	8, 9, 10, 11	Gjorde ID för flera olika use cases. Även flera DCDer.	1, 2, 4, 5	4h	
2 Nov 2015	1	Gjorde mall för vyer och GUI med mera.	1, 2, 3, 4, 6	1h	
3 Nov 2015	2-11	Gick igenom och dubbelkolla use cases.	1, 2, 5	1h	
4 Nov 2015	2-6	Skrev om use case för att tydligare visa interaktion mellan system och actors. Börjat koda ett skal för klienten och designat lobbyview.	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10	5h	
9 Nov 2015	1	Gick igenom gruppen vi skulle opponera mots filer		1h	
10 Nov 2015	3, 10, 12	Gjorde slides och gick igenom gruppen vi skulle opponera på. Ritade om ssds.	1, 2, 4, 5	2h	
11 Nov 2015	3, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15	Redovisade och opponerade på dom andra. Gjorde om alla SSDs efter kommentarer från KAJA. Implementerade databasmanager samt lite annat smått.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11	6h	
19 Nov 2015		Kodade sjukt mycket.	3, 4, 6, 7, 8, 9, 10,11	6h	
10 Dec 2015		Kodade och gick igenom vad som skulle göras till iteration 3.	3, 4, 6, 7, 8, 9, 10	5h	
17 Dec 2015		Gjorde presentation för seminariet		2h	
18 Dec 2015		Fixade iordning nätverksspel.	3, 4, 6, 8, 10, 12	3h	

Course Goals

Course Goal	Goal
1	• genomföra en objektorienterad analys och design av ett komplexare problem.
2	• följa RUP och tillämpa grundläggande modelleringsteknikerna.
3	• tillämpa och implementera ett designmönster i ett objektorienterat programspråk.
4	• använda ett CASE-verktyg
5	• utföra grundläggande modellering som en del av den objektorienterade analysen och designen
6	• använda de vanligaste konstruktionerna i Java och dess standardbibliotek
7	• använda konstruktionerna för undantagshantering i Java och dess standardbibliotek
8	• använda konstruktionerna för händelsehantering i Java och dess standardbibliotek
9	• använda konstruktionerna för layoutmanagers i Java och dess standardbibliotek
10	• använda konstruktionerna för trådning i Java och dess standardbibliotek
11	• använda konstruktionerna för databashantering i Java och dess standardbibliotek
12	• använda konstruktionerna för nätverkskommunikation i Java och dess standardbibliotek
13	• använda testning vid genomförande av objektorienterad utveckling

Use Cases

Use Case	Use Case Namn
1	Ej applicerbart
2	Logout
3	Install Game
4	Monitor match
5	Check Statistics
6	Archive Tournament
7	Organize Tournament
8	Handle League
9	Handle Game
10	Conduct Tournament
11	Play Match
12	Login
13	Handle account balance
14	Handle advertisement
15	Handle tour style