Documentatie

*Faza 1*

La prima intalnire cu echipa am stabilit ce tool-uri urmeaza sa folosim si ce fel de abordare vom alege pentru dezvoltarea aplicatiei. A fost usor sa ne punem de acord ca vom lucra in limbajul C#. Dezbaterea s-a tinut mai mult pe subiectul aplicatie web vs. desktop, insa in cele din urma am decis sa ramanem la aplicatie web.

Am inceput munca in echipa cu crearea de fluxuri de evenimente. Taskurile au fost asignate prin *Trello*, dar comunicarea se facea mai mult pe retelele sociale.

Dupa fiecare task indeplinit, fiecare membru folosea *SourceTree*-ul pentru a comite pe repository-ul *ProiectISS* de pe *GitHub* documentele adaugate. In general, am gasit a fi facil de utilizat si astfel puteam vedea in orice moment ce a facut fiecare coleg.

In continuare, am conturat impreuna, in *StarUML*, diagrama de clase, incepand cu Domain, apoi Repository, pana la Controller.

Fiecare membru a facut cate 2 diagrame de secventa, tot in *StarUML*.

*Faza 2*

Dupa incheierea fazei de modelare, am inceput sa implementam in C#, pe baza diagramelor contruite.

Am aflat intre timp ca nu folosim *Trello* tocmai in modul potrivit, am invatat cum sa setam *due dates* si sa le respectam.

Dupa implementarea pachetului de *Domain,* am ajuns la concluzia ca ne va fi greu sa mergem in continuare pe ideea de aplicatie web, mai ales ca noi ne bazam pe cursul de Programare Web, unde am ajuns mult mai tarziu la partea de server-side. Asadar, am trecut pe desktop.

S-au asignat in continuare sarcinile pentru *Repository*, insa am simtit ca lucrurile se misca destul de greu, iar membrii echipei nu erau foarte motivati sa lucreze. Am decis, astfel, sa ne intalnim periodic, pentru a lucra impreuna.

*Faza 3*

La prima intalnire de acest fel am implementat clasele pentru care nu respectasem deadline-urile sau rezolvam probleme la care nu ne gandisem pana in acel moment. Am realizat dupa aceasta ca lucram mult mai bine cand suntem impreuna si ca ne motivam unii pe altii.

Pentru urmatoarea intalnire s-au asignat task-urile pentru *Controller* si s-a inceput lucrul la interfata cu utilizatorul.

Am mai organizat apoi inca 2 intalniri, a cate 6-7 ore de codat intensiv, in care ne ajutam unii pe altii si astfel am putut sa avansam cu aplicatia foarte repede.