

Autorzy: Anna Kwilarz, Bartłomiej Król gr II

Raport projektu Bartłomieja Piskorskiego, Kamila Pastwy, Jarosława Pawlika.

a) Wymagania: („Wymagania.doc”)

- Brak nazwy projektu. Z tego powodu ciężko wywnioskować czego dotyczy projekt.
 - Nieformalny język np. „słowniczek”.
 - Niezrozumiałość wymagań
 - * „3. Aplikacja skalowalna na jak największą ilość rozmiarów ekranów” – brak wyjaśnienia w „słowniczku”.
 - Niefunkcjonalne wymagania takie jak:
 - * „5. Wybór mapy.”
 - * „6. Zmienna pogoda.”
 - * „7. Wpływ pogody na rozgrywkę.”
- Powinny znajdować się w wymaganiach funkcjonalnych.

b) Diagram use-case: („use case.jpg”)

- Wymaganie „8. Płatność w grze za prawdziwe pieniądze.” nie pasuje do żadnego przypadku użycia na diagramie use-case;

c) Diagram wymagań: („requirements_diagram.dia, requirements_diagram.png”)

- Brak przypadku użycia „Wygrywa” na diagramie wymagań, który to występuje w diagramie use-case.
- Na diagramie wymagań występuje dodatkowy przypadek użycia „Gra”, który nie występuje na diagramie use-case.
- Brak testu dla wymagania „Różnorodność broni oraz możliwość ich ulepszania”.
- Brak nazw testów.
- W teście dla wymagania „Płatności w grze” – krok 1 sugeruje wejście do opcji menu „Sklep”, która nie została wymieniona w opisie wymagania „Menu użytkownika” ani też w żadnej innej opcji.
- Wymagania takie jak:
 - * „Wybór mapy.”
 - * „Prostota sterowania.”
 - * „Środowisko Android”
 - * „Płatności w grze.”
 - * „Autorskie grafiki.”
 - * „Skalowalność na różne rozmiary urządzeń.”

Powinny zostać usunięte z diagramu wymagań, bowiem nie są połączone z żadnym przypadkiem użycia z diagramu use-case.

- Rozbieżność w nazwach wymagań między dokumentem „Wymagania” a diagramem wymagań np.:

- * „Menu” – „Menu użytkownika”

- * „Możliwość ulepszania broni” - „Różnorodność broni oraz możliwość ich ulepszania”

- * „Aplikacja skalowalna na jak największą ilość rozmiarów ekranów” – „Skalowalność na różne rozmiary urządzeń”

- W Diagramie wymagań występują wymagania nieokreślone w dokumencie „Wymagania”:

- * „Określenie warunków porażki”

- W „Diagramie wymagań” brak wymagań określonych w dokumencie „Wymagania”:

- * „Stacjonarna walka z przeciwnikami, brak możliwości poruszania się.”

d) Diagram klas: („class_diagram.png”, „class_diagram.dia”)

- Pliki „class_diagram.png” oraz „class_diagram.dia” nie zgadzają się w zawartości. Oba pliki mają tę samą datę i godzinę modyfikacji. Nie można stwierdzić, który z plików jest aktualny.

- Źle sformatowany Diagram klas. Słabo czytelny. Linie połączeń między klasami zlewają się ze sobą przez co ciężko stwierdzić które połączenie jest między konkretnymi klasami. Wszystkie klasy są stłoczone, co jeszcze bardziej powiększyło problem.

Do dalszej analizy wybraliśmy plik „class_diagram.dia” z racji, że posiada on więcej elementów.

- Klasa „Aktualizator” nie posiada opisu.

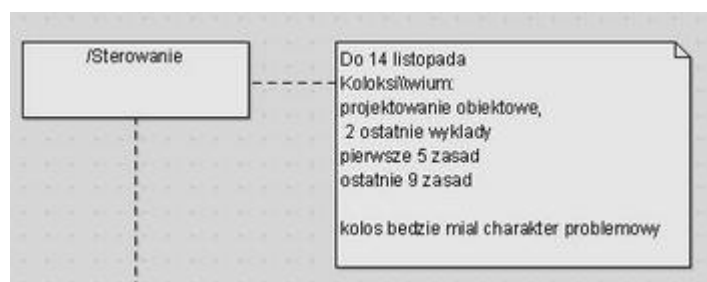
- Prawdopodobnie brak klasy „Gracz” lub podobnej, która reprezentowałaby uczestnika rozgrywki. Jest wzmianka o gracz w opisie klas „Porażka”, „Skarbonka”. Nie ma jednak sprecyzowanego kim jest gracz.

Nieczytelność połączeń między klasami uniemożliwia dalszą analizę diagramu klas.

e) Diagram sekwencji: („sequenceDiagram.zargo”)

- Brak napisanego celu do którego dąży przedstawiany diagram sekwencji.

- Nie jasny opis klasy „Sterowanie”. Wydaje się, że owy opis nie ma żadnego związku z projektem.



Zrzut ekranu nr. 1 – niefachowy opis klasy sterowanie.

- Błędne oznaczenie klas. Stosowanie ‘/’ zamiast ‘:’.
- Niezgodności z diagramem klas:
 - * Na diagramie klas brakuje następujących metod danej klasy:
 - + „zaktualizujNachylenieluku()” w klasie „Sterowanie”