HBV201G Viðmótsforritun

Skilaverkefni #5

2014

Sett fyrir: 27. febrúar

Skilafrestur: 9. mars á miðnætti   
Verkefnið gildir 3%

Í þessu verkefni eigið þið að skrifa dagbók í Java Swing. Þið ráðið hvort þið forritið viðmótið í höndunum eða notið viðmótshönnuð (sbr. Netbeans). Lágmarksvirkni er eftirfarandi:

1. Birta mánaðardagatal
2. Hægt að skrá atburð á tiltekinn dag sem er valinn. Skráning er í texta.
3. Ef dagur er valinn og atburður hefur verið skráður þá birtist atburðurinn.
4. Atburðir eru skráðir í skrá, þannig að ef keyrslu er hætt þá glatast ekki atburðirnir.

Gætið þess að forritið sé villuþolið sem og samskipti notandans og forrits.

Vandið skjölun.   
Vandið hönnun og forritun. Skiptið forritinu upp í klasa og passið upp á þið endurtakið ekki sama kóðann innan forritsins.

Einstaklingsverkefni  
 Verkefnið er einstaklingsverkefni, en auðvitað eruð þið hvött til að tala saman um efni verkefnisins, þó lausnirnar verði mismunandi. Gætið þess að forrita sjálf en afrita ekki lausnir þó þið sjáið þær á netinu.

Ætlið ykkur góðan tíma í þetta verkefni og vandið frágang:

* Útbúið forsíðu með nafni námskeiðs, nafni ykkar og tölvupóstfangi, dagsetningu, verkefnisnúmeri og dæmahópi D1, D2 eða D3.
* Sjá nánar á næstu síðu um skil

**Skil á forritsverkefnum í Viðmótsforritun – vor 2014**

Skila á verkefninu í tveimur hlutum, útprentun af forriti og skjáskotum og forritsskrár.

1. Skilið PDF skjali sem inniheldur skjámyndir af forritinu í keyrslu ásamt

kóðanum *sem þið hafið skrifað* á bak við hvern skjá. Þegar Xamarin er notað verða   
 til framleidd forrit fyrir notendaviðmótið en þið þurfið ekki að skila þeim í PDF   
 skjalinu.

1. Setjið allar forrits- og viðmótsskrár og þjappið með zip

Þessum tveimur skrám á að skila í Uglu undir Verkefni.

Þið skuluð skjala forritin þannig að efst í forritsskrá séu liðir **a-d**. Það er ágætt að koma sér upp skjölunarhaus sem þið getið notað aftur og aftur. Fyrir hvert fall skuluð þið skjala skv. **e** og **f** hér á eftir.

1. Nafn höfundar
2. Dagsetning
3. Stutt lýsing á hvað forritið gerir
4. Stutt lýsing á því hvernig þið hafið þýtt forritið og búið til keyrsluskrá.
5. Fyrir hvert fall sem þið skrifið skuluð þið skrifa lýsingu
6. Lýsing á hlutverki tilviksbreyta klasa með kommenti eftir skilgreiningu á breytunni.