The Fremens

Laboration 2

Måndag eftermiddag hade vi första mötet med gruppen. Vi diskuterade vilka krav vi behövde och bestämde att vi alla skulle börja med uppgiften individuellt och bygga ett grovt skelett för sedan utvärdera hur vi skall gå vidare. Nästa dag hade Markus kommit en ganska bra bit på vägen så vi tog beslutet att använda hans kod som grund. Resterande dag spenderades programmerande i grupp, mobb programmering. Under dagen stötte vi på diverse problem som vi gemensamt löste och hade en ganska bra struktur vid dagens slut. Som uppgift till nästa dag beslutades att Markus skulle städa upp koden, Eddie skulle påbörja en meny, Viktor och Tobias skulle skapa en metod för att sköta konvertering till m/s. Under onsdagen löste vi små problem och felhantering som try/catch för att fånga in felaktig inmatning från användaren. Eddie och Markus städade koden på torsdag, Viktor och Tobias bröt ner kraven till en test specifikation. Fredagen skrev vi denna rapport samt gick igenom allt en sista gång.

Krav:

* 1. Alla fordon skall ha egenskapen hastighet.
* 2. Fordon skall kunna läggas till och tas bort från varsin lista.
* 3. Varje fordonstyp skall kunna presenteras separat.
* 4. Det skall finnas möjlighet att komma tillbaka till huvudmeny vid programslut.
* 5. Alla objekt skall finnas kvar i listan efter att användaren gått tillbaka till menyn.
* 6. Programmet skall hantera felinmatning.
* 7. Programmet skall konvertera från varje hastighetstyp till ms/s
* 8. Man skall kunna presentera ett enskilt fordon från en lista för att editera.

Testspecifikation:

* 1. Genom att använda ett Interface med variabeln speed så måste de olika klasserna använda sig av variabeln speed.
* 2. Lagt till och tagit bort fordon från listan. Verifierat genom att presentera listan.
* 3. Verifierat genom att presentera ett enskilt fordon.
* 4. Verifierat genom att köra till programslut och då hoppar programmet tillbaka till huvudmeny.
* 5. Fortsatt från ovanstående exempel och sedan presenterat listorna. Allt finns kvar.
* 6. Testat att skriva in felaktiga värden på olika ställen i programmet. Ett felmeddelande presenteras och programmet presenterar huvudmenyn.
* 7.Verifierat genom att skapa ett par fordonstyper och testat att konvertera dem till m/s.
* 8. Verifierat genom att välja ett fordon och ändrade hastigheten på det.

Testerna har genomförts löpande under programmets uppbyggnad för att säkerställa varje ny funktions tillförlitlighet. Vi har även kört testerna när programmet var färdigt för att säkerställa att allt fungerar som det ska.