

Projectopdracht “Software-ontwikkeling” : Analyse

3^{de} bachelor in de ingenieurswetenschappen: computerwetenschappen

Vorbereiding

- Hoorcollege van 15/2/2018 : SCRUM en User Stories
- Hoorcollege van 22/2/2018 : UML Use Case diagrammen – Relatie met User Stories

Thuiswerk

- Overleg wat je met de groep zal bouwen
- Documenteren a.d.h.v. User Stories
- Eerste aanzet ontwerp (klassendiagram)

Indienen

Er zal voor elke groep een GitHub-repository aangemaakt worden.

In deze repository upload je je analyse-documentatie, ten laatste op **donderdag 1 maart, 9u**.

Bespreking en Evaluatie

- Overleg met begeleiders op **vrijdag 2 maart 2018** (iGent)

Verduidelijking

Om een toepassing te bouwen, is het essentieel hiervoor systematiek te gebruiken, m.a.w. hiervoor een proces te volgen. We zullen in dit project een variant van SCRUM toepassen.

Agile (SCRUM)

Een Agile Proces is iets minder formeel en minder documentgedreven dan de klassieke OO-processen. In de analyse-fase van het ontwikkelproces, ga je aan de slag met user stories, die in essentie soortgelijke informatie bevatten als de UML use cases. Alleen liggen geen sjablonen vast, en kies je in principe het formaat waarin je je story beschrijft. De titel van de use story heeft wél een vast formaat, namelijk

Als <soort gebruiker>, **wil ik** <beschrijving van een actie> **zodat ik** <beschrijving van het doel, gerealiseerde meerwaarde>

Naast de titel voorzie je nog informatie de deze user story verder verduidelijkt. Zonder een sjabloon te willen opleggen, kan je hierin volgende informatie neerschrijven:

Context: beschrijving van de context waarin de gebruiker zich bevindt (bepaalde plaats, al dan niet ingelogd, ...)

Regels: beschrijving van de logica van de user story (b.v. “als een quizdeelnemer 2 keer na elkaar fout antwoordt, krijgt hij een makkelijker vraag”)

Happy Flow: beschrijving van wat succesvolle interactiepatronen zijn

Sad Flow ("Exceptional Flow"): beschrijving van wat gebeurt in geval er iets fout loopt

...

Belangrijk is dat, welke aanpak je ook kiest, het voldoende duidelijk is wat gebouwd gaat worden, zodat je snel kan starten een planning op te stellen.

Randvoorwaarden

Ter herinnering: de gebouwde quiz moet minstens onderstaande behoeften realiseren:

- Verschillende teams van meerdere personen moeten kunnen deelnemen aan de quiz
- Je ondersteunt zeker een quiz op basis van meerkeuzevragen, en minstens 1 andere quizvorm
- Teamleden moeten onderling kunnen chatten/overleggen
- Tijdslimiet om een vraag te beantwoorden kan ingesteld worden
- Je voorziet in de rol "quizmaster"
- Je hebt aandacht voor mogelijke uitbreidingen (soorten vragen, verschillende quizvormen, ...)
- Je gebruikt Java als programmeertaal
- De toepassing heeft een grafische gebruikersinterface, waarbij JavaFX gebruikt wordt

Bespreking en Evaluatie

Tijdens het begeleidingsmoment, komen o.a. onderstaande vragen aan bod:

- Is het voldoende duidelijk wat gebouwd gaat worden?
- Welke van de opgelijste use cases/user stories worden in de eerste iteratie/sprint gebouwd, en welke worden naar later verschoven?
- In hoeverre zijn de plannen voor die eerste iteratie/sprint realistisch/voldoende ambitieus?
- Hoe zal de groep intern communiceren en is duidelijk wie voor welke taak instaat?
- Kan je op basis van het eerste ontwerp een taakverdeling opgesteld worden binnen de groep?

Schema

Je wordt verwacht in het iGent gebouw, 10^{de} verdieping, op onderstaande momenten en vergaderzalen.

	Vergaderlokaal : VGZ10.1	Vergaderlokaal : VGZ10.2
8u30 – 9u	Groep 1	Groep 2
9u – 9u30	Groep 3	Groep 4
9u30 – 10u	Groep 5	Groep 6
10u30 – 11u	Groep 7	Groep 8
11u – 11u30	Groep 9	Groep 10
11u30 – 12u	Groep 11	Groep 12