

Automat na občerstvenie

členovia tímu:

Roman Marko
Adam Gonšenica
Lenka Ráčková
Viktor Freyer
Daniel Hutňan

1)Spíšete stručný obsah, čo by to malo robiť (jeden odstavec).

Program bude fungovať ako klasický automat na občerstvenie. Užívateľ si bude môcť vybrať jedno alebo viacero vecí z výberu automatu. Zaplatí vhođením mincí, automat v prípade potreby vydá zvyšok. Automat bude hlásiť ak bude prázdny, ak bude mať málo mincí alebo príde k poruche. Správca automatu môže plniť automat a nastaviť jeho cenu.

2)Rozpíšete zoznam činností (6 – 10), ktoré bude program vedieť.

1. plniť automat
2. vyberať veci z automatu
3. nastaviť ceny tovaru
4. vhadzovanie mincí
5. vydávanie mincí
6. log kedy sa konkrétny tovar plnil
7. koľko je mincí momentálne v automate
8. varovanie keď je málo mincí v automate
9. náhodné zaseknutie mince alebo tovaru
10. grafické prostredie

3)Odhadnete čas pre naprogramovanie jednotlivých činností v hodinách.

1. plniť automat - 8h
2. vyberať veci z automatu - 8h
3. nastaviť ceny tovaru - 1h
4. vhadzovanie mincí - 5h
5. vydávanie mincí - 5h
6. log kedy sa konkrétny tovar plnil - 2h
7. koľko je mincí momentálne v automate - 2h
8. varovanie keď je málo mincí v automate - 2h
9. náhodné zaseknutie mince alebo tovaru - 2h
10. grafické prostredie - 15h

1)Vyberte si jazyk, operačný systém, cieľové prostredie.

1. python
2. tkinter okno
3. json súbor na ukladanie dát

2)Pre dané podmienky si vyberte vývojové prostredie.

1. pycharm

3)Pre dané vývojové prostredie si nájdite unit tester.

1. import unittest

4)Dohodnite si úložisko zdrojových kódov (git).

1. github

5)Dohodnite si pravidlá pre integráciu.

1. každý vlastný branch na githube
2. pulluje si z main branch
3. pred mergnutím kódu si ho aspoň dvaja pozrú
4. Na gite je zoznam issues kt. treba naprogramovať