

Fáze 1 - plánování:

10. března se celý náš tým sešel a vytvořil časový plán se všemi kroky vývoje kalkulačky, kterého jsme se v dalších částech vývoje snažili držet. Dále jsme si rozdělili funkce, abychom věděli, co má kdo na starosti a kterou část má kdo na svědomí. Zvolili jsme si týmového kapitána (xjirmu00) a jeho zástupce (xnovak3g).

Zadáním projektu bylo vytvořit funkční kalkulačku s naimplementovanou minimálně jednou vlastní funkcí. Následně měla mít vlastní funkční grafické rozhraní a instalátor. Programovací jazyk nebyl zadán, a tak jsme si vybrali C#.

Projekt jsme si rozdělili následujícím způsobem: každou část měl nějaký člen či členové na starost a sami si hlídali časové deadliny a práci ostatních členů. Výběr matematických operací měli společně na starost xjirmu00 a xnovak3g, testy zabezpečoval xmothe00, kód psali všichni členové pod vedením xnovak3g, GUI a makefile měla na starost xjirmu00 a závěrečné testování se dělalo hromadně pod vedením všech.

Fáze 2 - implementace:

Již v této fázi jsme byli pozadu oproti původnímu plánu primárně z důvodu jiných předmětů a půlsestrálních zkoušek. Stále jsme se ale drželi v rozumném časovém okně a stíhali jsme projekt dodělat. Testy nebyly celkově dokončené před začátkem psaní kódu, ale s tím jsme si dokázali poradit. Jako první hotové bylo grafické rozhraní a následně vytvoření funkcí kalkulačky. Záhy bylo dopsáno testování, makefile a instalátorem.

Naše komunikace probíhala zejména přes sociální sítě a komunikační kanály (např.: Discord, Messenger,...), ale nejčastěji jsme řešili projekt osobně, z osobních důvodů. Každý progres, který se stal byl sdílen na GitHub, do kterého jsme měli všichni přístup a nahrávali tam své kódy.

Fáze 3 - kontrola:

V této fázi jsme se zaměřovali na již hotové části kódů a navzájem jsme si naše části testovali a procházeli. Nejčastěji jsme volili metodu 'pozorování přes rameno', přičemž jsme si navzájem kontrolovali implementaci našich nápadů a jejich funkčnost, popř. nefunkčnost.

Tato fáze nám beze sporu zabrala nejvíce času, protože jsme ve vybraném jazyce C# nebyli natolik zběhlí, abychom byli schopni bez pomoci sami vyvíjet naše nápady.

Fáze 4 - dokončení a shrnutí:

Projekt jsme dokončovali na poslední chvíli v den odevzdávání, ale vše jsme nakonec stihli. Naším největším problémem byla pravděpodobně nízká morálka a neúplné zapojení všech členů. Na druhou stranu byla týmová vzájemná motivace velmi dobrá a to nám pomohlo rychle a dobře pracovat i v nepříznivých podmínkách.