

Inżynieria Oprogramowania 2 - Kalendarz							
Metodologia: Unified Process							
Tydzień	Michał Mierzyński		Michał Podzik		Łukasz Napiór		Kamil Żak
	Plan	Zmientorz	Plan	Zmientorz	Plan	Zmientorz	Plan
1	Zapoznanie się z dokumentacją (3h)	Projektowanie architektury wewnętrznej komunikacji (Network Adapter) używamy w komponentach jasy (serverów)	Zapoznanie się z dokumentacją (3h)	Przeniesienie odrębnej dokumentacji i kodu do jednego pliku w grupie. Projektowanie biblioteki dla całego projektu (3h)	Zapoznanie się z dokumentacją (3h)	Zapoznanie się z dokumentacją, wypełnienie informacji. Podział pracy w grupie (3h)	Zapoznanie się z dokumentacją (3h)
2	Wdrożenie implementacji i projektowanie komunikacji - Task Manager (3h)	Stworzenie szkicunku Task Managera.	Stworzenie szkicunku projektu serwera i klas odpowiedzialnych za rejestrowanie komponentów (3h)	Stworzenie szkicunku serwera i dokonanie biblioteki (3h)	Wdrożenie implementacji i projektowanie komunikacji - Computational Node (3h)	Stworzenie szkicunku Computational Node (3h).	Wdrożenie implementacji i projektowanie komunikacji - Client (3h)
3	Dopracowywanie komunikacji Task Solver (3h)	Export kodu do nowego repozytorium uni. Projektowanie i implementacja Task Managera, Network Adaptera.	Dopracowanie komunikacji - Server (3h)	Implementacja odbierania i wysyłania wiadomości (3h)	Dopracowanie komunikacji - Computational Node (3h)	Projektowanie i implementacja Computational Node (3h).	Dopracowanie komunikacji - Client (3h)
4	Dopracowywanie komunikacji Task manager (3h)	Projektowanie i implementacja Task Managera, Network Adaptera.	Dopracowanie komunikacji - Server (3h)	Implementacja prostego algorytmu rozdzielającego zadania pomiędzy komponenty (3h)	Dopracowanie komunikacji - Computational Node (3h)	Projektowanie i implementacja Computational Node (3h).	Dopracowanie komunikacji - Client (3h)
5	Testowanie komunikacji - Task Manager (3h)	Zmiana w sposobie komunikacji w serwerze, spowodowana ustawieniami z innymi grupami. Unit testy.	Testowanie komunikacji - Server (3h)	Wprowadzanie poprawek zalewanych podczas testów (3h)	Testowanie komunikacji - Computational Node (3h)	Wprowadzanie poprawek zalewanych ze zmianą sposobu komunikacji (dotyczy 4h).	Testowanie komunikacji - Client (3h)
6	Działająca komunikacja pomiędzy innymi komponentami aplikacji	Refaktoryzacja kodu.	Oddanie etapu komunikacji (1h), ukończenie klas odpowiedzialnych za algorytm rozwiązywania problemów (2h)	Refaktoryzacja kodu	Oddanie działającej komunikacji pomiędzy innymi komponentami aplikacji (1h), przygotowanie do implementacji - Client (2h)	Refaktoryzacja kodu.	Oddanie działającej komunikacji pomiędzy innymi komponentami aplikacji (1h), ewentualne poprawki w implementacji - Client (2h)
7	Implementacja i integracja algorytmu - Task Solver (3h)		Dopracowanie algorytmów rozwiązywania problemów (3h)	Refaktoryzacja kodu	Implementacja i integracja algorytmu - Computational Node (3h)	Praca nad szablonem algorytmu.	Implementacja i integracja algorytmu - Client (3h)
8	Implementacja i integracja algorytmu - Task Solver (3h)		Testowanie działania algorytmów rozwiązywania problemów (3h)	Refaktoryzacja kodu	Dopracowanie algorytmu - Computational Node (3h)	Praca nad algorytmem.	Poprawki w algorytmie - Client (3h)
9	Działający algorytm		Oddanie etapu algorytmów (1h), dopracowanie poprzednich etapów (2h)	Refaktoryzacja kodu	Oddanie działającego algorytmu (3h)	Testowanie algorytmu.	Oddanie działającego algorytmu (1h), ewentualne poprawki w kodzie (2h)
10	Testowanie i implementacja pozostałych funkcjonalności - Task Manager (3h)		Dopracowanie poprzednich etapów (3h)	Refaktoryzacja kodu	Testowanie i implementacja pozostałych funkcjonalności - Computational Node (3h)	Dodanie brakujących funkcjonalności - Client (3h)	Testowanie i implementacja pozostałych funkcjonalności - Client (3h)
11	Testowanie - Task manager (3h)		Testowanie działania całego programu serwera (3h)	Refaktoryzacja kodu	Testowanie gotowego Computational Node (3h)	Testowanie połączenia z innymi grupami.	Testowanie całego modułu - Client (3h)
12	Testowanie - Task Solver (3h)		Testowanie całego projektu (3h)	Refaktoryzacja kodu	Testowanie całego projektu (3h)	Testowanie połączenia z innymi grupami.	Testowanie całego projektu (3h)
13	Oddanie projektu (3h)		Oddanie projektu (3h)	Refaktoryzacja kodu	Oddanie projektu (3h)	Refaktoryzacja kodu.	Oddanie projektu (3h)
14	Championship (3h)		Championship (3h)		Championship (3h)		Championship (3h)