Un prim pas, inainte de dezolvatarea efectiva a proiectului, a fost ca membrii echipei sa se pune de acord asupra limbjalului de programare folosit, a mediului de dezvoltare si a unei scheme de dezvoltare ce va fi urmata. Schema (metodologia) aleasa a fost urmatoarea:

1. dezvoltarea user storyes;

2. crearea interfetei;

3. codare (80% din aplicatie);

4. testare;

5. codare (20% din aplicatie si rezolvare bug-uri);

6. codare teste automate (pentru usurinta rezolvarii unor bug-uri viitoare);

7. rezolvare bug-uri;

8. testare si verificare;

Echipa s-a pus de acord asupa folosirii limbajului C# (desi optiunile au fost impartite 2 Java, 2 C# - s-a ales cea din urma intrucat e mai usor de realizat o aplicatie desktop functionala). Mediul de dezvoltare ales a fost Visual Studio 2010. Atat limbajul ales cat si mediul de dezvoltare au prezentat cateva probleme, in principal faptul ca nu toti membrii echipei aveau la inceputul proiectului Visual Studio 2010 instalat sau nu aveau .NET Framework 4 – astfel incat s-a intarziat cateva zile codarea proiectului (colectiv).

Ca si Tool de Control al Versiunii s-a folosit GIT – desi nimeni nu avea experienta anterioara cu aceasta platforma iar la locul de munca membrii echipei foloseau alte tool-uri. Acest fapt nu a prezentat neaparat un impediment, intrucat toti membrii echipei au reusit sa instalele aplicatie de client pentru GIT, repository-ul a fost creat in mediul online si toti am modificat, sters, adaugat diferite fisiere (atat documentatie cat si cod direct).

Folosind aceeasi platforma online (github.com) s-au deschis si mai multe Issues (atat bug-uri cat si enhancement-uri) – unele descoperite la diferitele etape de testare – care au fost rezolvate si implementate.

Datorita metodologiei de dezvoltare definite la primele intalniri s-au observat urmatoarele:

**Avantaje**: - proiectul a decurs cursiv (doar cu putine intarzieri);

- s-a implementat majoritatea cerintelor dezvoltate initial;

- s-au creat si rezolvat cu usurinta bug-uri si feature-uri;

**Dezavantaje**: - nu a existat un lider al echipei, care sa repartizeze sarcinile, fiecare s-a implicat in ce a crezut ca stie mai bine;

- nu au putut participa toti in aceeasi masura la scrierea de cod (lipsa experientei cu limbajul si platforma aleasa).