



Gruppuppgift 1

1 Inledning

Gruppuppgiften går ut på att du tillsammans med en större grupp studenter ska utforma en presentation i form av ett datorprogram. Gruppen utgörs av den studiegrupp som du tillhör (se DA339A_Grupper.pdf).

Verktyg för att utforma presentationen är bl.a. klassen `PaintWindow_GU1`, vilken du finner i filen `PaintWindow_GU1_Vx.jar`.

Under utveckling av programmet är tanken att du bl.a. ska

- Träna på att använda sekvenser
- Träna på att använda selektioner
- Träna på att använda iterationer
- Använda ett externt bibliotek
- Träna på att jobba i grupp

1.1 Utrustning

Verktyg som behövs för denna programmeringsuppgift:

- Eclipse
- `PaintWindow_GU1_Vx.jar` + Exempelsamling

1.2 Klasser som bifogas

`PaintWindow_GU1_Vx.jar` bifogas och ska användas. Det är klassmetoder i `PaintWindow_GU1` som kommer att användas i huvudsak. `PaintWindow_GU1` ger möjlighet att skapa en enkel grafisk applikation med klickbara knappar och tangentbordstryck som exekverar speciella metoder. Vidare kan ljud till viss del användas i programmet. Och naturligtvis bilder.

2 Beskrivning av uppgiften

Uppgiften är ganska öppen. Det enda kravet på programmet ni framställer är att varje medlem i gruppen på något sätt ska presenteras i programmet. Så att vi åhörare lär känna någon sida hos personen.

Varje gruppmedlem ska vara ansvarig för presentationen av en annan gruppmedlem. Det innebär att alla i gruppen måste vara aktiva. Hur presentationen av vardera medlemmen utformas är inte specificerat. Det avgör med fördel gruppen.

Ni får inte använda er av sådant som vi inte har behandlat på kursen. Kunskaper t.o.m. föreläsning 5 är det som räknas. Om ni använder någon mer avancerad teknik så ska samtliga i gruppen vara införstådda med varför den används och hur den i stora drag fungerar.

Varje gruppmedlem är ansvarig för att skriven kod är väl dokumenterad. I huvudsak går det bra att dokumentera klassen (ovanför klassens deklaration) och varje metod i klassen.



2.1 Tidsåtgång

Räkna med att varje medlem ska ägna ca 10 timmar till uppgiften.

2.2Handledning

Det är ingen speciell handledning på uppgiften. Gruppen får ta sig fram på egen hand.

2.3 Redovisning

Redovisningen sker i form av att er programvara exekveras och visas med projektor. Gruppen får gärna också presentera hur olika lösningar i programmet ser ut, antingen som del i programmet eller efter att programmet förevisats. Efter presentationen får åhörarna ställa frågor om er programvara. Räkna med att varje grupp har 15-20 minuter till förfogande inklusive avslutande frågor.

Redovisningarna äger rum tisdagen den 27/9 och onsdagen den 28/9.

Lösningarna lämnas in på It's learning senast onsdagen den 28/9.