

Sprint Planning (2012-09-18 till 2012-09-24) vecka 38

Vad - ska vi göra

Tar fram dokument för user stories, sprint planning, sprint backlog, och produkt backlog.
Arbetar på betan.

Hur - ska vi göra

Genom diskussion på veckans gruppträffar.

Måndag - Uppdatera vår Projectplan enligt kurshemsidans krav

Tisdag - Skapa User stories, sprint planning, sprint backlog och en product backlog samt en Definition of Done dokument.

Onsdag -Handledning, Uppdatera våra dokument, Gruppmöte efter handledning Bestäma vad som skall kodas

Torsdag - Kodning hemma

Fredag - kodning, Skicka in Handin_02 (glöm inte push'a tag) Sprint Retrospective
Träffas kl 10 för Sprintreview

Mål - vår mål

User cases, sprint planning, sprint backlog, product backlog, working beta

Development

Robin- spelinterface

Feriz - Startmeny, välja spelare

Christer - Highscore, svårighetsnivåväljare

Review

Robin - ett enkelt utkast på spelinterface (Done), förbättringar, slutskärm, och Settings att göra under helgen

Christer - en första utkast på GUI för Highscore och svårighetsgradväljare (Done).

Dokumentation framtaget men svårigheter att få de på ett korrekt sätt då vi har ingen tidigare erfarenhet av Scrum. Men de är under utveckling även nästa sprint.

Vi ska börja jobba med spellogik nästa sprinten.

Retrospective

Svårt och hitta grupptillfällen där alla medlemmar kan vara närvarande, ska försöka hitta lösningar då det behövs.

Lite svårigheter med Github och commit'a på önskat sätt.. Pga av detta finns det nu .class filer och andra systemfiler som inte ska finnas med i Git.

Sprint Planning (2012-09-24 till 2012-09-28) vecka 39

Vad - ska vi göra

Koda in logik och förbättra Gui. Få en körbar applikation. En körbar version för nivå 1
Uppdatera vår dokument

Hur - ska vi göra

Genom diskussion på veckans gruppträffar.

Dela ut uppgifter(user stories) till gruppmedlemmarna

Gruppträffar

Måndag kl 9-12 Robin, Christer, Feriz

kl 13-15 Feriz, Christer

Tisdag kl 13-17 Christer, Robin, Feriz(bakar)

Onsdag kl 10Handledning 10.30-12.30 Christer, Robin, Feriz

kl 13 - 17 Christer, Feriz

Torsdag

Fredag kl 9-12 Robin, Christer

kl 12-15 Robin, Christer

Mål - vår mål

Ett fungerande spelomgång för nivå 1 kraven. User stories v.39

Development

Gama.java Feriz, Christer

(logik lyftat ut till GameLogic.java), Game.java, GameEnd.java, game.xml, och game.xml Robin

Review

Logik metoder Game.java Feriz, Christer

(logik ovan lyftat ut till GameLogic) GUI förbättringar och funktionalitet för poängräkning med tidsräknare Robin

Dokument för Acceptans tester framtaget. Basdokument måste förbättras sedan. Robin

Logik metoderna skall lyftas ut till egen/egna logik klasser. Och tester ska sedan göras för de här metoderna. Inga tester metoder har gjorts i nuvarande commit.

Retrospective

Mycket timmar har använts på Git. Den gör inte som vi vill. Och vi har ingen tidigare erfarenhet av att jobba med git som den vill att man ska jobba med den. Det här har lett till att det har varit svårt och få in nya metoder och se om de fungerar med spellogiken. Implementeringen av veckans sprints user stories har gjorts så att man var ibland tvungen och vänta på att den ena

personen är klar innan man kan testa.

Sprint Planning (2012-10-01 till 2012-10-05) vecka 40

Vad - ska vi göra

Få en körbar version av spelets svårighets nivå 2 och 3. Samt olika spelare ska kunna logga in och se highscore lista.

Implementera user stories för sprintbacklog v40

Hur - ska vi göra

Genom diskussion i början av veckans gruppträffar.

Dela upp uppgifter(user stories) till gruppmedlemmarna att implementera.

Dela upp de tre stora delarna av spelet till 2 brancher - en till highscores/inloggning och första sidan och en branch till testningen på nivå 1. Arbete fortsätter på master branchen på nivå 2&3.

Gruppträffar (Fylls i av gruppmedlemmarna)

Måndag kl 9-12 Robin

kl 13-17 Christer

kl 10-12 Anas

Feriz, Christer, efterföreläsningen

Tisdag kl 13-17 Christer, Feriz

kl 10-12 Anas, Feriz

Onsdag kl 10 Handledning

kl 13 - 17 Christer, Feriz

kl 13 - 15 Christer, Feriz

Torsdag

Fredag kl 9-12 Christer, Robin

Mål - vår mål

Jobbet på 2&3 påbörjat, även highscore/inloggning, och testning på nivå1.

Development

nivå 3 (game.java/gameLogic.java), game.xml - Robin

nivå 2 - Anas

testning nivå 1 - Christer

inloggning/highscores - Feriz

Review

Anas har gjort nivå 2 logik, och fixat picSetter metod i Game grafik - inkluderad med Robins commit då Anas har svårt med git systemet. (Anas)

Ändrade game.xml för att hantera upp till 3 bilder (3 bokstav ord), gjorde ordlistor i textfiler, fixat koden i Game och GameLogic (mer refaktorering) för nivå 2&3 (Robin).

Christer har lagt till tester för nivå 1 och mergat sin nyvarande kod i master branchen. (Christer)

Feriz har gjort inloggning och highscores i Highscore branch och ska merge senare (Feriz).

Retrospective

Robin har varit sjuk under hälften av veckan. Christer har haft större arbetsbelastning i de andra kurserna. Det här tagit tid från projektet, men det lär var bättre nästa vecka. Vi har kommit runt Anas svårighet för git (tillfälligt lösning) den här veckan genom att Robin har inkluderat hans kod i sin commit.

Gruppträffar (Fylls i av gruppmedlemmarna)

Måndag kl 9-12 Robin

kl 13-17 Christer

kl 10-12 Anas

Feriz, Christer, efterföreläsningen

Tisdag kl 13-17 Christer, Feriz

kl 10-12 Anas, Feriz

Onsdag kl 10 Handledning

kl 13 - 17 Christer, Feriz

kl 13 - 15 Christer, Feriz

Torsdag

Fredag kl 9-12 Christer, Robin

Sprint Planning (2012-10-08 till 2012-10-14) vecka 41

Vad - ska vi göra

Implementera user stories från sprintbacklog v41

Hur - ska vi göra

Genom diskussion i början av veckans gruppträffar.

Mål - vår mål

Har svårighetsväljare, ljud/vibrationer, och profil bild med i nästa release. Har någon form av testning på nivå 2 och 3, möjligtvis mer. Har en build.xml fil, har en bin/.apk fil för handledaren på git. Gör åtminstone en enkel användarmanual.

Development

Lägga till svårighets väljare innan spelomgång. Display ändringar i GameEnd och Game. Ljud/vibrationer, med ljud inställningar meny (Robin)

Help sidan, Skicka SMS med teckenspråk, och Backgrundsbilder, ljud (Anas)

Inloggning med profil bild (Feriz)

Testning för nivå logik 2 och 3 samt på userklassen enligt acceptanstesterna (Christer)

Review

Display ändringar är fixat, ljud och vibration är in (vibrationer otestat), det fungerar att stänga av/sätt på både ljud och vibrationer, och att ändra volym. Varje Users inställningar är ihågkommen vid inloggning. Innan inloggning är det sista inställningar som verkar gäller. En riktigt svårighetsnivå (separat från nummer av tecken) nu finns implementerad. Spelaren får mindre tid att svara men får fler poäng. User database kommer ihåg om highscore var på hög/låg svårighet och hur många bokstaver, men ingenting visas upp i någon display ännu.

Inloggning med en profil bild fungerar.

Testning på Activities klasserna inte gjort då det är krångligt och svårtestat.

Help sidan och Skicka SMS med teckenspråk är klara och snabb testat, backgrundsbilder är 70% klar, är färdig senast på tisdag.

Retrospective

Mycket blev gjort, och några buggar är nu fixade. Tekniska krångel som alltid, men vi har kommit omkring det för det mesta? Massa tid har lagt på att få ihop elemma, eclipse, android utan något fungerar. JUnit testerna går igenom godkänt men har inte lyckats göra en code coverage fil då kunskaperna inte finns för att få ihop detta med elemma. Trots mycket tid har lagt på sökande för information för att göra detta.

Ljud inställningar var lite svårare än väntad, men allt gick bra till slut.

Skicka SMS med teckenspråk var rätt krångligt, många skumma error man inte känner till, krävdes mycket utskrift testing, för att felsöka. Kommunikation mellan två activities var stort arbete i sig själv, men tillslut har en fungerande teckenspråk sms program nåtts.

Både Anas och Robin jobbade på ljudet i början på veckan pga dåligt kommunikation, men det blev Robins kod som användes i projektet.

Vad - ska vi göra

Testning för databasen.

Filtrering av "konstiga" användarnamn.

Användar inställningarna ska implementeras.

Hjälpguiden i applikationen.

Hur - ska vi göra

Genom gruppträffar.

Mål - vår mål

Kodning:

Få ett körbart program implementerad enligt alla userstories.

Testningklasser som genererar en coveragefil. (blir ingen)

Installerbart program (.apk) ()

Scrum Artefakter:

En test coveragefil. (blir ingen)

En test report enligt template från kurshemsida (Robin)

En fullständig användarmanual (Robin)

Ett release dokument (feriz)

Ett reflektions dokument (Christer)

Utvecklarmanual (Christer)

Uppdatera redan gjorda SEP Artefakter:

Sprint planning

Sprint backlog

Product backlog

Definition-Of-Done

Arkitektur Specifikation (ingår det här i utvecklarmanualen??) (Christer)

Klassdiagram (ingår det här i utvecklarmanualen??) (Christer)

Development

Testning mot databas - Feriz

Testning med emma och ant - Christer, Feriz

Landschapemode - Robin

Teckenspråksms. Alfabet hjälp - Anas

Bug och kodstruktur ändring - Feriz, Christer, Robin

Review

Landscape mode fungerar utan för Game. Testning JUnit och Emma som coverage med ant kommandot har inte lyckats. Det går nu inte och skriva in samma användarnamn innan programmet anropar databasen.

Scrumartefakterna har gått igenom och uppdaterats inför sistainlämningen.

Hjälpmeny är klar.

Testklasser för databaser

Profilsettings kommer inte med

Retrospective

Landscape mode hade en fungerande lösning för hela programmet men koden blev korrupterad - Game aktiviteten nu har ingen landscape mode.

Har lagt mycket tid för att få codecoverage med emma men inte lyckats. Testning fungerar och köra i Eclipse Junit men inte med Emma med Ant kommandot. Försök har gjorts med att lägga till emma i build.xml men har inte lyckats. Har varit väldigt frustrerande för projektet och tagit tid från kodningen.

Hjälpmenyn är klar. Tyvärr kunde inte bokstavsanimationer som Anas gjorde (och funkade i eget projekt) blir implementerad i huvudprojekten. Kompatibilitetsproblem spökade. SMS fungerar i egen projekt, men har inte lyckas överföras till huvudprojektet och där finns ingen testning på den, så den är inte hellre med i slutprodukten. Ser kod i git i under SMS branchen.

Testning för databaser erfarenheter

Profilsettings kommer inte med