

Obligatorisk oppgave 1 – INFO 231 vår 2011

Innleveringsdato: 15.02.2011 17:00

Gruppestørrelse: 4-6 studentar

Arbeidsmåte og innlevering

De skal i denne obligatoriske oppgåve og i dei to neste obligatoriske oppgåvene bruke ein forenkla versjon av scrum som utviklingsmodell. Sprinten startar på fastlagt dato på gruppa den 26. januar. De skal då få utlevert ein bunke med brukarfortellingar frå gruppeleiaren dykkar, og de skal saman med gruppeleiaren identifisere oppgåver og prioritere arbeidet som skal gjerast dei neste tre vekene. Kvar team vil så møtast fast på dei seks (3 veker * 2 per veke) lab-tidene som er sett opp for deltakarane. I tillegg er de oppfordra til å ha meir aktivitetar både åleine og i team for å jobbe med utviklingsprosjektet (t.d. 4-6 t per veke). Gruppeleiaren vil vere tilgjengeleg både som scrum-meister, produkteigar og programmeringsinstruktør på dei faste gruppetidene. Kvar lab-dag bør starte med at alle på teamet rapporterer om kva dei har gjort, kva dei skal gjere og kva dei treng hjelp til. De kan sjølve velge om de vil jobbe i par eller åleine med enkeltoppgåver i prosjektet.

Ein ferdig pakka versjon av programmet skal leverast på miside.uib.no den 15.02.2011 kl 17:00. I pakken skal det og vere dokumentasjon på kven i gruppa som har møtt på dei ulike lab-tidene. Det skal og vere dokumentasjon på kven som har bidratt på kvar av brukarfortellingane og arbeidsoppgåvene knytta til dei, f.eks. designa deler av systemet, programmert ein klasse eller liknande arbeid. Dette for å synleggjere den einskilde studenten sitt bidrag i prosjektet. Det er eit krav at ein student tydeleg bidrar for at studenten skal få godkjent den obligatoriske oppgåva.

På gruppa den 16.02 skal gruppa vise løysinga på laben, forklare korleis det er løyst, og peike på problem undervegs. De vert her oppfordra til å ha diskusjonar mellom gruppene om ulike løysingsmåtar.

Formulering av oppgåva

De skal i denne og dei to neste obligatoriske øvingane utvikle ein applikasjon for internkommunikasjon på ein arbeidsplass. Applikasjonen skal i første omgang kunne lage, lagre og lese vaktlister. Vaktlistene som skal skrivast og lesast til/frå disk skal vere på eit menneskelesleg tekstformat. Vaktlistene skal lagrast automatisk. Det skal opprettast ulike vaktlister på ulike datoar. Det skal vere mulig å navigere mellom ulike vaktlister i eit grafisk brukargrensesnitt. Det skal og vere mulig å redigere vaktlistene i brukargrensesnittet. Gruppearane vil lage sett av brukarfortellingar til kvar av gruppene.

Applikasjonen skal seinare vidareutviklast, koden må derfor vere modulær. Videre kan det tenkast at andre utviklarar enn dykk sjølve skal nytte heile eller delar av dykkar kildekode, den må derfor vere enkel å lese og forstå. Kildekoden må derfor vere kommentert, ha gode variabel- og metodenavn, etc.

Sidan gruppeleiaren skal vere dykkar ”kunderepresentant” vil han heile tida vere til stade på laben og svare på spørsmål og presisere kva det eigentleg er han ønskjer.