



UPPSALA  
UNIVERSITET

# Workshop 2: Rapportspecifikation

Tina Vrieler  
OSPP & DSP 2019



# Målet med en projektrapport?

- Vad vill ni förmedla?
- Vem ska läsa rapporten?
- Vad vill läsaren få ut?





UPPSALA  
UNIVERSITET

# **PROJEKTRAPPORT - UPPGIFTSSPECIFIKATION**





UPPSALA  
UNIVERSITET

## Abstract

# Rapportmall

Bakgrund, kontext, introduktion  
Syfte  
Problembeskrivning, Relaterat arbete

Beskrivning av systemet, jämförelse,  
olika aspekter på systemet  
Implementation  
Resultat

Sammanfattning, diskussion, värdering  
Slutsatser  
Tänkbara vidareutvecklingar

Appendix



UPPSALA  
UNIVERSITET

# Appendix

- Systeminformation
- Installationsanvisningar
- Reflektioner



# Systeminformation

- Vilka versioner av programspråken har använts?
- Hur kan koden laddas ner? Beskriv projektets katalogstruktur.
- Vilket stöd för automatiserad testning finns?
- Vilket stöd för automatiserad dokumentation finns och hur används det?



UPPSALA  
UNIVERSITET

# Installationsanvisningar

- Hur kompileras systemet?
- Hur startas systemet?

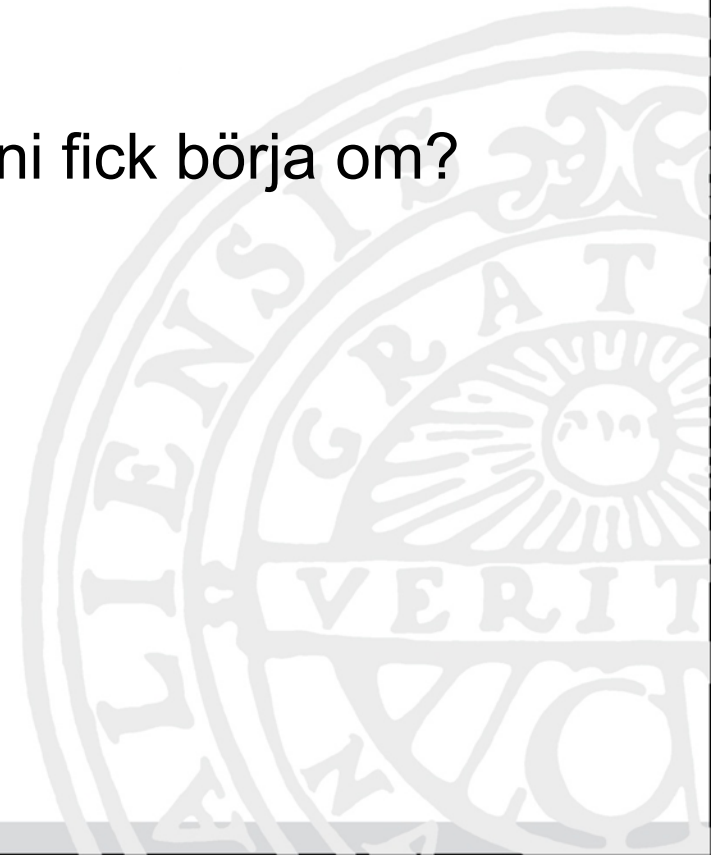




UPPSALA  
UNIVERSITET

# Gruppreflektion

- Vad har ni lärt er?
- Vad har fungerat bra?
- Vad har varit oväntat svårt?
- Vad skulle ni gjort annorlunda om ni fick börja om?





# Individuell reflektion

- Vad har du lärt dig?
- Fundera över gruppen
  - Vad har fungerat bra?
  - Vad skulle kunna fungera bättre?
- Fundera över din insats i gruppen
  - Hur har du bidragit till gruppens framgångar/svårigheter?
  - Kunde du agerat annorlunda för att det skulle fungera bättre?



UPPSALA  
UNIVERSITET

# UPPVÄRMNING

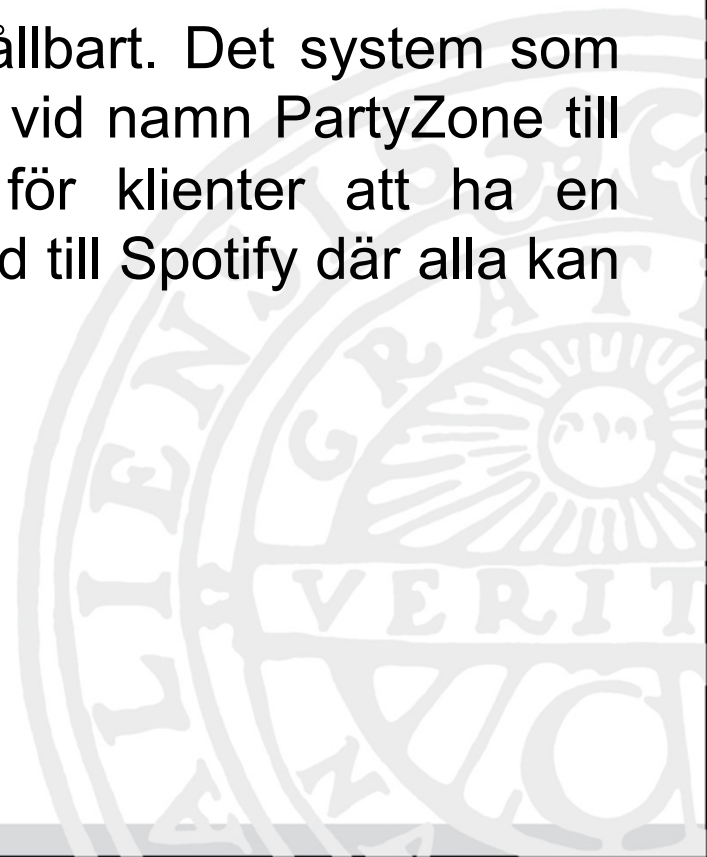




UPPSALA  
UNIVERSITET

# Lockar till läsning?

Detta projektet är en del i en datorsystemkurs där det är vissa krav som ska uppfyllas för att projektet ska anses godkänt. Kraven som finns är att systemet ska vara distribuerat samt att det ska vara smart och på något sätt hållbart. Det system som planen är att framställa är en applikation vid namn PartyZone till Android enheter som gör det möjligt för klienter att ha en gemensam musik spellista som är kopplad till Spotify där alla kan lägga till låtar.

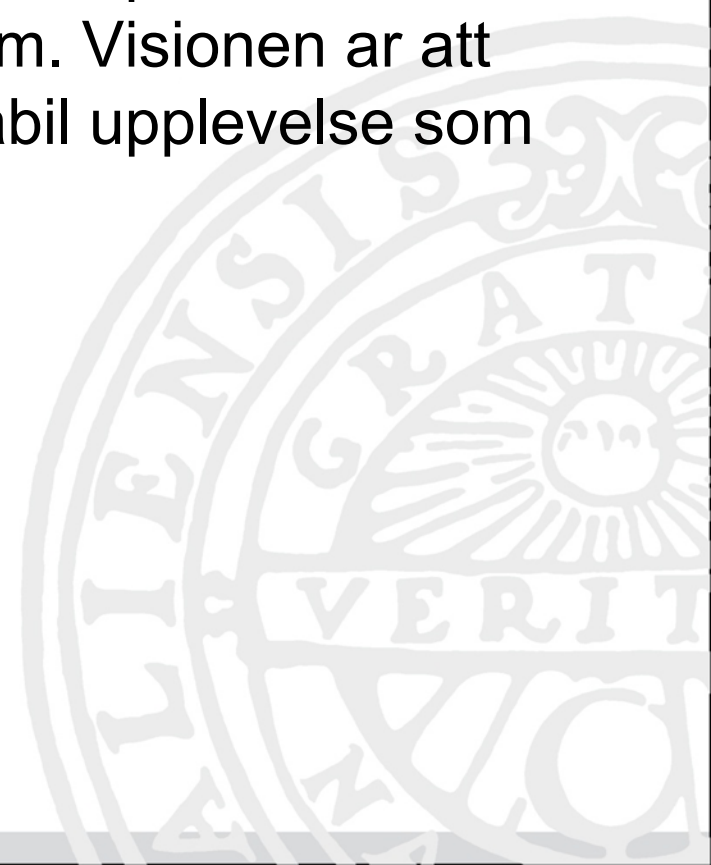




UPPSALA  
UNIVERSITET

# Lockar till läsning?

Vi har valt att utveckla Curve 'n Dye, ett multiplayer spel med concurrency i fokus. En stor del av spelet utvecklas i Erlang vilket leder till ett robust system. Visionen är att skapa ett spel där spelarna får en stabil upplevelse som resultat av concurrency.



# Lockar till läsning?

Idag står jorden inför stora klimatutmaningar och i takt med den ekonomiska utvecklingen runt om i världen ökar användningen av bilen som transportmedel. I Sverige står personbilarna för en sjättedel av landets totala utsläpp av växthusgaser. För att lösa miljöproblematiken och minska utsläppen från trafiken krävs smarta lösningar. Därför presenteras i den här rapporten applikationen Apelbil.

# Lockar till läsning?

Ecosystems are fragile, and sudden changes on one end might have devastating effects on another. Scientists are often interested in studying these types of systems, but experiments might not always be possible to perform. This is where computer simulations come into play, where we are able to input data and observe the outcomes and interactions between entities.

# Lockar till läsning?

Många individer och organisationer har idag ett stort behov av datorkraft, men kanske inte resurserna att investera i dyra system. Detta har lett till idén att utveckla ett system baserat på löst kopplade multiprocessorsystem. Tanken är att erbjuda datorkraft till målgruppen som har sitt ursprung från andra användares enheter, där den samlade datorkraften reflekterar ett större och mer kraftfullt system. En modern lösning till detta är molntjänster, men dessa kommer ofta med en kostnad. Därmed uppstod tanken att erbjuda en tjänst där folk samarbetar för att uppnå en liknande prestandanivå.



UPPSALA  
UNIVERSITET

# **ATT TÄNKA PÅ NÄR NI SKRIVER RAPPORT**





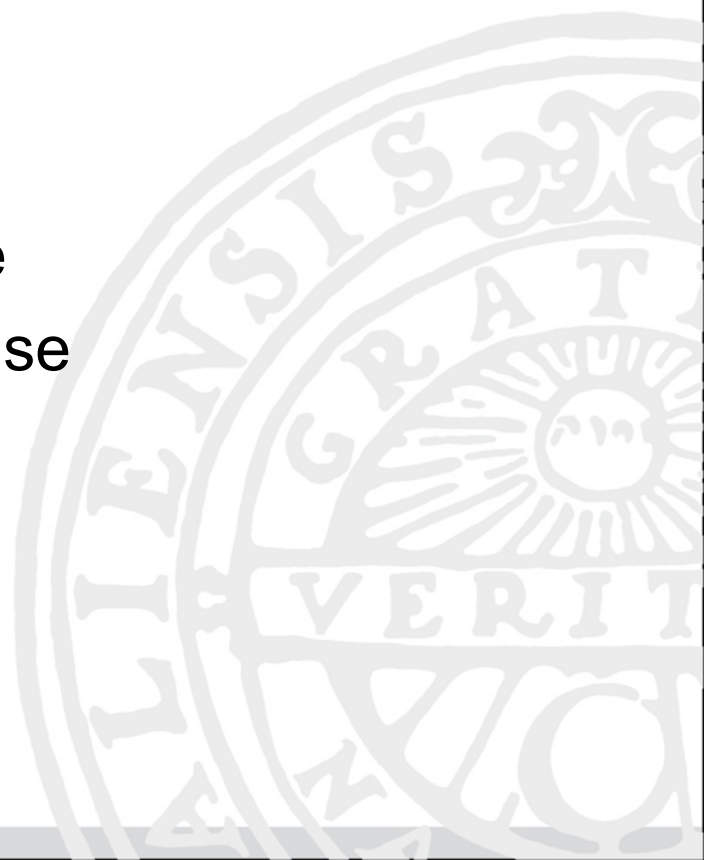
# Vetenskaplighet och referenser

Visa hur du undersökt världen (med referenser) så att andra kan **värdera** och **upprepa** ditt arbete

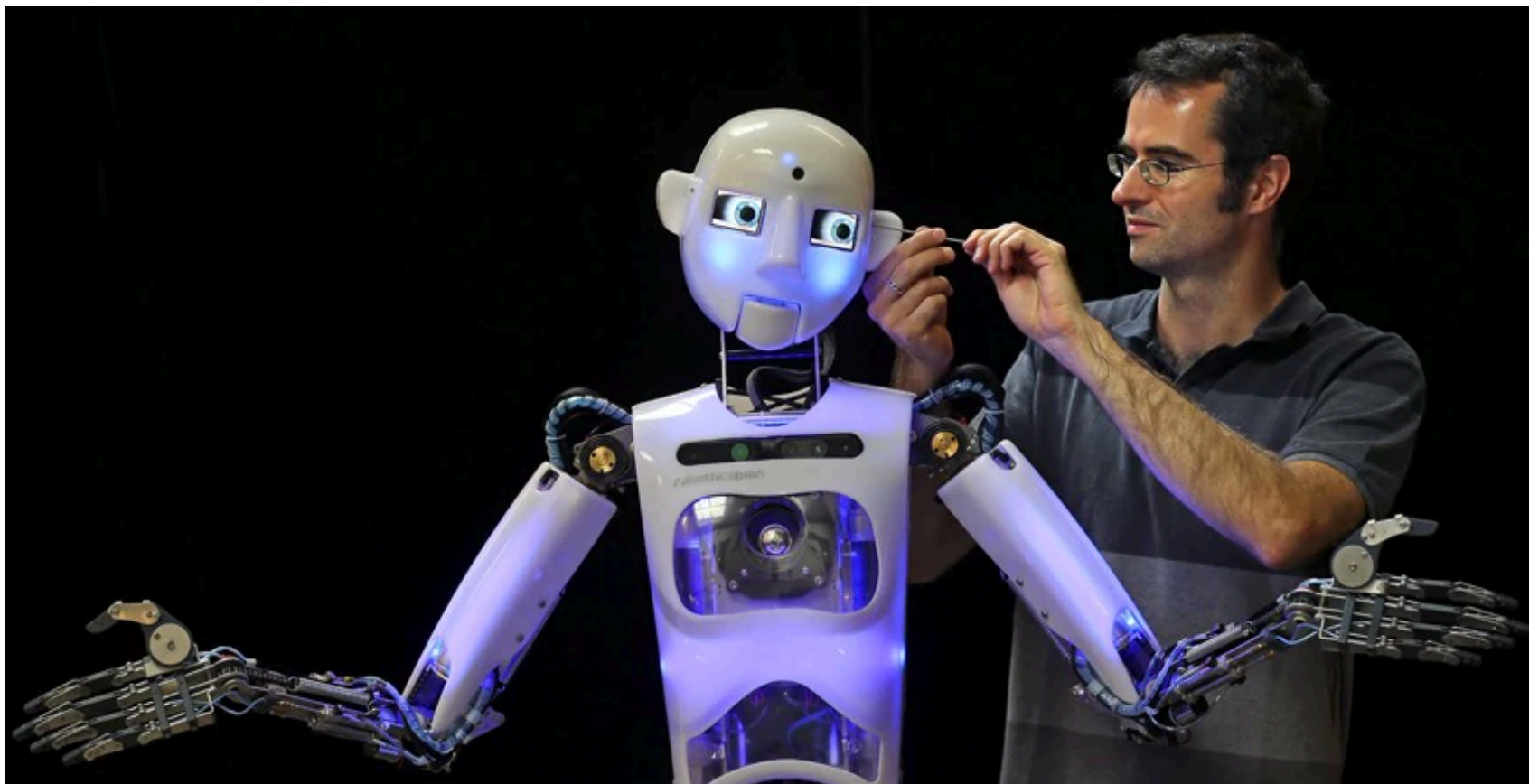
1. Det måste vara tydligt vad du och andra har skrivit.
  2. Läsaren måste kunna värdera alla påståenden i rapporten genom att t.ex. kolla upp referenserna.
  3. Läsaren måste ha en chans att värdera om de kan lita på referenserna.
  4. Ju tydligare referenser desto bättre.
  5. Att referera enligt IEEE: <https://iee-dataport.org/sites/default/files/analysis/27/IEEE%20Citation%20Guidelines.pdf>
- ***Titta på materialet från introkursen!***

# Att hitta bra källor

- Hur brukar ni göra?
- Var brukar ni söka?
- Två alternativ till (vanliga) Google:
  - Universitetsbiblioteket, [ub.uu.se](http://ub.uu.se)
  - Google scholar, [scholar.google.se](http://scholar.google.se)



# Vem av dem är rapportens fokus?



# Relevant eller inte?

- Beskrivning av
  - kursen?
  - uppgiften “Robotprogrammering”?
  - robotens uppgift?
  - gruppen?
  - vad gruppen gjort?
  - vad gruppen tänkt?
  - det kontext i vilket roboten ska verka?
- Nödvändig och tillräcklig information!

# Punktlistor...

- ... är inte text.
- ... kan vara befogade ibland, men inte särskilt ofta.
- ... ska introduceras så att läsaren vet vad som listas.
- Oftast behöver varje punkt i listan ha en förklaring



# Terminologi på svenska

- “server till klient kommunikation”
- “server-klientmodell”
- Eng: client-server
- simulering (“simulation” är engelska)
- ***Var konsekvent!***

