*רפלקציה על הפרויקט AssKick*

לקחים עיקריים מהפרוייקט:

**תכנות ב TDD**: בעזרת תכנות בTDD הצלחנו לשמור על תיכון נכון של הפרוייקט ושל המחלקות השונות ובזכות התיכון הזה כתיבת התוכנה הייתה פשוטה ומובנת.

**מפרט דרישות**: צריך לקחת בחשבון את הזמן הקצר שהיה לנו לבצע את המשימה ולשים לב שלא מגזימים במפרט הדרישות, לא הספקנו לבצע את כל מה שדרשנו מעצמנו בהתחלה כי לא צפינו את שאר העומסים שיהיו עלינו מלבד הפרוייקט.

**עבודת צוות**: מכיוון שהקבוצה שלנו היתה מאוד קטנה והיקף העבודה היה גדול מאוד, החלוקה למשימות לא הייתה מגוונת. חילקנו תפקידים ברורים כמו: מפתח התוכנה, אחראית על דוחו"ת ותחזוק עמוד הויקי של הפרוייקט ואחראי למצוא ספרות מקצועית רלוונטית ועוזר מפתח. לדוגמא, לא חילקנו את פיתוח התוכנה לכמה אנשים שונים ורק אדם אחד היה אחראי למשימות בויקי, דבר שיצר הרבה עיכובים וחוסר ביצוע בנושא כזה או אחר.

**SCRUM:** בגלל החוסר זמן והרדיפה האין סופית אחר דוחות שצריך להגיש ועודף המשימות, לא הורגש כמעט שהשתמשנו בעבודה שלנו בשיטה זו. ההרגשה הייתה שאנחנו עושים את ההיפך מלהיות גמישים, לבצע כל כמה זמן סקר רציני עם הלקוח, לשנות את התוכנה בהתאם לרצונות הלקוח ועוד ועוד. הרגשה הייתה שאנחנו עובדים לפי תבנית מסויימת שסטייה לכאן או לכאן, אפילו בקצת, מובילה להורדת ציון. אם הלקוח לא היה מרוצה מכך שלא הוספנו אייקונים באיטרציה השניה, אנחנו היינו מחוייבים לספק לחברת "סבבה" את מה שהתחייבנו לספק בתחילת הפרוייקט והגשת דוחות שהיוו את רוב הציון על האיטרציה (מרגיש יותר כמו פרוייקט שכבול לחוזה שנקבע בתחילת השנה ולא גמיש בשום צורה שהיא).

בכל זאת, אין ספק כי בזמן הקצר שהיה, הספקנו לקבל ממנחי הקורס הרבה מאוד כלים חשובים ושימושיים שנוגעים לשיטת ה SCRUM שנידע להשתמש בהם בפרוייקטים העתידיים שלנו ובלי הלחץ של הציונים ובתכנון טוב מראש, הם יעזרו לנו מאוד.

**הרצאת האורח**: ההרצאה הייתה מאוד שימושית ונתנה לנו כלים חשובים שכל מתכנת חייב לדעת. התרגיל בסוף היה מאוד מועיל כי ניתנה לנו ההזדמנות לתרגל ישר את מה שראינו במצגות ובסרטונים. לצערינו כל עניין ה Unit-Testing לאפליקציה לאנדרואיד מאוד שונה ממה שראינו בהרצאה ולא נגענו בזה בקורס ולכן היה מאוד קשה למוצא חומר רלוונטי על הנושא באינטרנט (יש הרבה מאוד דברים שלא כל כך קשורים לפרוייקט שלנו ומאוד לא מובנים) ולכן כתבנו קצת טסטים שלא משקפים את מה שבאמת רצינו לבדוק בתוכנה (שוב, חוסר ניסיון בכתיבת תוכנה לאנדרואיד בכלל וטסטים לתוכנה כזאת בפרט).

**תכנון לעתיד:** הפרוייקט שלנו עניין אותנו ולכן אנחנו מתכוונים להמשיך לפתח אותו ולהוסיף קודם כל קצת פיצ'רים גרפיים, כמו רקע, אייקונים וגם את האלגוריתם לחישוב זמני הגשה, 'רים נוספים עליהם דיברנו בהצגת הפרוייקט שלנו.

**כלים שעזרו לנו**: Gitעזר לנו במיוחד כשהמפתח היה צריך לכתוב את התוכנה והכל היה מסודר לפי שלבים וגם תמיד היה ניתן לחזור לכל הקבצים שריכזנו במהלך הסמסטר. כמו כן הדבר נורא חשוב לתיכון הפרוייקט, שוב, בגלל הסדר שמאוד חשוב במהלך כתיבת התוכנה עצמה.

הדיאגרמות, הUSCASES וכרטיסיות הCRC גם הן עזרו מאוד בהבנת ופישוט הדברים למפתח התוכנה.

**הערות כלליות על הקורס**:

הקורס היה מעניין מאוד אבל צפוף מאוד מבחינת לוח הזמנים, במיוחד לסטודנט עם תשעה קורסים בסמסטר (הקורס מתקיים בסמסטר הכי עמוס מבחינת קורסים). אולי עדיף לשקול להעביר חלק מהתכנים שנלמדו לקורסים אחרים ולאו דווקא ללמוד המון המון חומר בקורס אחד שבסופו של דבר לא מתורגל כמו שצריך עקב חוסר זמן (לדוגמא מה שנאמר כבר על שיטת העבודה SCRUM ומימושה בפרוייקט שלנו). עם זאת הייתה התחשבות יוצאת דופן ממדריכי הקורס (במיוחד בקבוצה שלנו), דבר שנתן בכל זאת את הכח והרצון לסיים את הפרוייקט על הצד הטוב ביותר שניתן.