

# Proj-Iteration 5B

PVG/Coaching

**Boris Magnusson**  
Datavetenskap LTH

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 1

## Plan för återstående iterationer

Förutom att arbeta vidare på stories skall release göras både under iteration 5 och 6 (Release 2 och 3). Dessutom skall källkodsrelease göras både under iteration 5 och 6 (Källkodsrelease 2 och 3 - se story 30).

Användarreleasen och källkodsreleasen skall levereras dels till kunden och dels till ett annat team. Det andra teamet skall granska ert system och presentera det på det avslutande onsdagsmötet.

Mellan iteration 5 och 6 skall ni preliminärgranska ett annat teams Release 2 (både användarrelease och källkodsrelease). Mer info om detta kommer senare.

Efter iteration 6 skall ni granska det andra teamets slutreleaser och presentera deras system på det avslutande ons/tors-dagsmötet (~~27-28 Mars~~). **3-4 Mars**

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 2

# Release 2

Priortiteringen för release 2 är:

- A) Avhjälp ev brister i release 1B, - efter kundens feedback
- B) Teknisk dokumentation, story 31+ 32
- C) Övriga stories t o m 23 (det viktigaste för etapplopp)
- D) Html- formatterat resultat story 29
- E) Ökad robusthet, Story 33
- F) Integrerad systemuppläggnig Story 30

Om ni bedömer att inte både D och F kommer att hinnas med kan vi diskutera vilken ni börjar med.

Dessutom skall Release 2 göras under iterationen. Både Release 2 (användarrelease) och källkodsrelease 2 skall mailas dels till Kund och dels till ett annat granskande team (se webben för vem som skall granska vem).

# Release 3

**Mer funktionalitet:**

Stöd för webb-baserad anmälan och insamling av uppgifter före tävlingen (story 34).

Stöd för andra resultat från systemet: ställning i tävlingen, information till förarna.

# Story 31B

## Ny Tekn. dok. till Release 2

En ny version av den tekniska dokumentationen skall tas fram. Mer detaljerad info finns på PVG-kursens hemsida.

Denna tekniska dokumentation skall ingå i källkodsrelease 2.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 5

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 6

# Story 32 Källkodsrelease 2

Arkitekturen för ert system skall granskas av ett annat team. Ni skall ta fram en källkodsrelease, dvs ett utcheckat repository med all källkod, makefiler, teknisk dokumentation, etc. Filerna behöver inte vara kompilerade.

Källkodsrelease 2 skall utgöras av en tar-fil som innehåller alla ovanstående filer. Källkodsrelease 2 skall motsvara (användar-)release 2. (Det är därför den numreras 2 trots att vi aldrig gjorde någon källkodsrelease 1).

Källkodsreleasen skall innehålla teknisk dokumentation enligt story 31B.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 7

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 8

# Story 33A Stora acceptanstester

Det finns två stora acceptanstester som bygger på riktiga data från två tävlingar. Detta är vad en potentiell användare skulle utsätta ert program för. Provkör programmet med dessa indata:

etapplopp-fullt

varvlopptid-fullt

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 9

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 10

# Story 33B: Robust program

(För att någon skall våga använda ett program i ett skarpt läge måste man lita på det. Detta innebär, förutom att det levererar rätt funktionalitet vid rätt handhavande också att:)

Programmet måste betera sig rimligt och hjälpsamt vid felaktigt handhavande - speciellt när indata/inmatning är tokig:

- ofullständig indata
- felaktig indata, t ex fil finns ej, inga siffror där det borde vara ett tal
- felaktiga avskiljare (andra tecken där det borde vara ; : . ) etc.

Titta igenom programmen där inmatning sker (användaren direkt, läsning från filer, kommunikation), ta hand om felsituationer enl ovan. Programmet skall hjälpa att lokalisera felet:

- överleva! (dvs inte bomba)
- Kanske går det att göra något vettigt t ex lämna ett fält tomt
- Annars rapportera felet med info, för filer t ex filens namn, gärna radnummer i filen, radens utseende, vad är fel ("startnummer saknas", "felformaterad tid", osv)

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 11

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

-

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 12

# Story 33C Kodkvalitet

Gå igenom källkoden och identifiera kod som har bristfälliga enhetstester. Implementera dessa tester.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 13

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 14

# Ny tävling!

Klubben har fått det mycket hedervärda uppdraget att annordna nästa års Novemberkåsa. Detta är en tävling som anses vara världens hårdaste Endurotävling, seger här smäller högre än en VM-titel. Tävlingen har en omgång under dagen och en under natt, i många fall körning från 9 på morgonen till 3 på natten med endast några timmars paus för middag.

Denna tävling ställer lite nya krav på registerings och resultatssystemet som vi måste få till. Tävlingen går, som namnet antyder, i November, så vi har gott om tid, men det finns alla idé att börja på dessa stories när utvecklingstid finns tillgängligt..



# Story 35: Nattetapp

En tävlingsettapp om natten kan mycket väl börja före 24:00 och avslutas efter 24:00. Detta påverkar både registrering, filformat och sorteringsprogram.

Det finns inga färdiga acceptanstester, utan modifiera något av de existerande så att tiderna spänner över midnatt.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 17

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 18

# Story 36: Kö vid målgång

Med hänsyn till den långa tävlingstiden och en mängd personal det drar, kan vi inte ha flera fallor vid målgång för att undvika kö. Istället vill vi att registreringsprogrammet kan registrera flera tider när det kommer flera förare på nästan samma gång. Dessa får efter mållinjen köa i en smal fålla där de inte kan köra om varandra. Deras startnummer registreras sedan i samma ordning som de passerade mållinjen så att rätt person får rätt tid. Närsom skall det gå att registrerar en ny tid om en ny förare anländer.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 19

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 20

# Story 37: Flera omgångar på samma etapp

Novemberkåsan körs så att det finns flera etapper (ofta 4-5 stycken) som körs i följd i flera omgångar, t ex 3 gånger på dagen och 3 på natten. Sorteringsprogrammet måste alltså kunna hantera många registreringar på samma etapp och para samman dem så att rätt etapptid räknas ut i varje fall.

Gör ett förslag hur resultatlistorna skall utformas som kunden får titta på. Det är viktigt att resultatet presenteras på ett lättläst och överskådligt sätt.

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 21

Estimate: \_\_\_\_\_

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be updated:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back).

Tasks:

PVG/Coach 2009.

Proj-Iter5B : 22

# Tracker

Story	Vem	Tid?	Tid!
31B: Tekn dokumentation			
32: Källkodsrelease			
33A: Stora acceptanstest			
33B: Robust program			
33C: Kodkvalité			
34 Web-anmälan			
35 Nattetapp			
36 Kö vid målgång			
37 Flera omgångar på samma etapp			