

# **F7 del B**

# **Organisation av projektet**

**EDA260**

**Programvaruutveckling i grupp – Projekt**

**Datavetenskap, LTH**

# Projektet

## Projektstartmöte

## 6 iterationer (en per vecka)

- totalt 10-12 team
- 8-10 personer i varje team
- teamet coachas av deltagare i fortsättningskurs (Coaching-kurs)
- 3 releaser

## Redovisning

- teamen redovisar i grupper om 3 team

## Avslutande föreläsning / "tävling"

# Projektstartmöte

Måndag 16 januari, 8-10 eller 10-12

Obligatorisk närvaro

Team, tider, salar anslås fredag 16 dec på kurswebben.

# En typisk iteration

Ons/torsdag – 2 timmar planeringsmöte (oblig. närvaro)

- Uppföljning – hur långt är vi, vad är nuvarande arkitektur?
- Coachen presenterar nya stories/tasks
- Designdiskussion, identifiering av spike-områden
- Planering och estimering
- Fördelning av tasks och spike-områden
- Kunden kommer på besök under mötet

I mellantiden - 4 timmar spikes (självstudier)

- experimentera på egen hand inom relevanta områden
- checka in exempel-kod, anvisningar, etc., i spike-repository

Måndag – 8 timmar långlaboration (obligatorisk närvaro)

- programutveckling enligt XP
- release (vid varannan iteration)

# Första iterationen

är lite speciell...

Ett minimalt system finns redan på plats  
(framtaget av coacherna i fortsättningskursen)

Coacherna presenterar den initiala designen

# Exempel på spike-områden

## Allmänna

- Java Code Conventions
- svn
- JUnit
- Makefiles
- Shell scripts
- HTML
- ...

## Drivet av aktuella stories

- Fönsterhanteringssystem (AWT/Swing/...)
- Filhantering
- Applet-programmering, portabilitetsaspekter
- Sockets

# Release

Vi planerar för 3 releaser (i slutet av varannan iteration)

## Release 1 – en mycket tunn release

- programvaran, som den ser ut för tillfället
- rudimentär dokumentation
- alltihop nerpackat på lämpligt sätt (jar-fil)
- mål: få ordning på hur man gör en release

## Release 2 – en preliminär fullständig release

- programvara & dokumentation

## Release 3 – den slutliga releasen

# Dokumentation

Kommer att utvecklas efter hand  
(fördelat som tasks och/eller spikes)

## Planerad dokumentation

- installationsmanual
- användarmanual
- designdokumentation

# Vart tog kunden vägen??

Tittar in på planeringsmötena

Droppar in någon gång på en långlabb och får en demo

Utvärderar releaserna och kommer med feedback

# Avsteg från “riktig” XP

(pga att detta är en kurs)

Väldigt lite programutvecklingstid per iteration – 1 dag

- hel iteration i XP är vanligen 2-3 veckor, full tid

Mindre kundkontakt än önskvärt

- 10-12 team som utvecklar “samma” produkt
- svårt för kunderna att hinna med
- för dyrt för LTH att ha 12 kunder

# Redovisningen

På sista planeringsmötestiden,  
(obligatorisk närvaro)

Tre team redovisar gemensamt

- Varje team redovisar ett av de andra teamens produkt

# Avslutande föreläsning / “tävling”

Tävling där produkterna prövas “i fält”

## Föreläsning

- Sammanfattning
- Hur fungerade XP i projekten
- Utblickar, andra metoder, kommersiella projekt
- Coachingkursen och andra fortsättningskurser
- ...

# Projektkurs - obligatorisk närvaro

- Planeringsmötena obligatoriska
- Långlabbarna obligatoriska
- Redovisningen är obligatorisk

Bli man sjuk skall detta anmälas omedelbart. Som kompensation får man göra något annat nyttigt som tar ungefär lika lång tid.

Uteblir man stängs man av från kursen.

Dispens kan ges av kursansvarig endast för mycket speciella fall. Dispens ges ej för semesterresor.

Se kursprogrammet och kurswebben för fler detaljer.