

Proj-Iteration 5B

Precisering av några tidigare stories, samt några nya stories.

PVG/Coaching
Boris Magnusson
Datavetenskap LTH

2014

Plan för återstående iterationer

Preciserad information:

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 onsdagsmötet.

Release 2

Preciserad information

Prioriteringen för release 2 är:

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

Om utrymme finns för ytterligare funktionalitet (förutom det som prioriterats för release 2), så prioriteras följande:

- 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 33A Stora acceptanstester

Precisering av tidigare utdelad story 33

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

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Story 33B Robust program

Precisering av tidigare utdelad story 33

(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 bete 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", "felformatterad tid", osv)

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Story 33C Kodkvalitet

Precisering av tidigare utdelad story 33

Gå igenom källkoden och identifiera kod som har bristfälliga enhetstester, och kod som behöver refaktoriseras. Åtgärda dessa problem.

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Ny tävling!

Klubben har fått det mycket hedervärda uppdraget att anordna nästa års Novemberkåsa. Detta är en tävling som anses vara världens hårdaste Endurotävling, seger här smäller högre än en VM-titel. Tävligen 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 registrerings- och resultatsystemet som vi måste få till. Tävligen går, som namnet antyder, i November, så vi har gott om tid, men det finns all idé att börja på dessa stories när utvecklingstid finns tillgängligt...

Story 35: Nattetapp

En tävlingsetapp 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.

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Story 36: Kö vid målgång

Med hänsyn till den långa tävlingstiden och den 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 om de passerade mållinjen så att rätt person får rätt tid. När som helst skall det gå att registrera en ny tid om en ny förare anländer.

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Story 37: Flera omgångar på samma etapp

Novemberkåsan körs så att det finns flera etapper (ofta 4-5 stycken) som körs 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 på hur resultatlistorna skall utformas som kunden får titta på. Det är viktigt att resultatet presenteras på ett lättläst och överskådligt sätt.

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Story 38: Live View

- Man vill ha möjlighet att se resultaten kontinuerligt i en live view
- Man vill kunna ha flera live views samtidigt, eventuellt på olika datorer
- Man vill kunna fokusera en live view på en viss aspekt av tävlingen, t.ex. en viss tävlingsklass.
- Man vill ha visuell feedback på "viktiga" händelser, t.ex. att en förare passerar en annan.
- Kunden vill gärna ha ovanstående funktionalitet levererad i ett antal mindre steg.

Estimate: _____

Depends on story:

Affects story:

Classes to be changed:

Classes to be added:

Analysed by:

Coded by:

Comments/clarifications (see back)

Tasks:

Tracker

Story	Vem	Tid?	Tid!
33A: Stora acceptanstester			
33B: Robust program			
33C: Kodkvalitet			
34: Webb-anmälan			
35: Nattetapp			
36: Kö vid målgång			
37: Flera omgångar på samma etapp			
38: Live View			