

F9 del B

Organisatoriskt

EDAF45

Programvaruutveckling i grupp – Projekt

Boris Magnusson

Datavetenskap, LTH

Projektet - moment

- Projektstartsmöte
- 6 Iterationer (en per vecka)
 - 10-12 team
 - 12-14 personer i varje team
 - teamet coachas av deltagare i fortsättningskurs
- 3 Releaser till kund
- Redovisning
- Avslutande "tävling" och föreläsning

Projektstartsmöte

- Måndag 2017-01-16
 - 8-10 **eller** 10-12
- Obligatorisk närvaro
- Team, tider, salar anslås i Januari

En typisk iteration

- Onsdag – 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
- GIT - SVN - CVS
- JUnit
- Makefiles /Ant
- Shell scripts
- HTML
- ...

- **Drivet av aktuella stories**

- Fönsterhanteringssystem (AWT/Swing/Java FX ...)
- 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 10-12 kunder på plats

Redovisningen

- På sista planeringsmötestiden
(obligatorisk närvaro)
- Tre team redovisar gemensamt
 - Cykliskt
 - 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*
- Blir man sjuk skall detta anmälas omedelbart.
 - Som compensation får man göra något annat nyttigt som tar ungefär lika lång tid.
 - Uteblir man stängs man av från kursen. Förra året hade vi ovanligt mycket strul. **Vi kommer att behöva vara tuffare i år.**
 - Dispens kan ges av kursansvarig endast för mycket speciella fall. Dispens ges ej för semesterresor.
- Se kursprogrammet och kurswebben för fler detaljer.

Var kommer coacher ifrån?

- Jo - dom följer kursen:
EDA270 Coaching av programvaruteam
- Denna kurs innehåller både en teoretisk och en praktisk del.
- Att vara coach i ED4F45 är den praktiska delen.
- Om du tycker detta verkar intressant skall du överväga att också följa EDA270 !

Omkontrollskrivning

- Januari 2017 tid o plats - se hemsidan!

Men först

God Helg !