



Band Up

Framvinduylit

BSc Tölvunarfræði

Haust 2016

Nemendur:

Bergþór Prastarson

Dagur Arinbjörn Daníelsson

Elvar Laxdal

Rafal Motybel

Kennari: Hallgrímur Arnalds

Leiðbeinandi: Birgir Kristmannsson

Prófdómari: Guðný Ragna Jónsdóttir

1. Framvinduylfirlit	2
1.0. Sprettur 0	4
1.1. Sprettur 1	5
1.1.1 Sprint Burndown	5
1.1.2 Yfirlit Spretts	5
1.2 Sprettur 2	6
1.2.1 Sprint Burndown	6
1.2.2 Yfirlit Spretts	6
1.3. Sprettur 3	7
1.3.1 Sprint Burndown	7
1.3.2 Yfirlit Spretts	7
1.4. Sprettur 4	8
1.4.1 Sprint Burndown	8
1.4.2 Yfirlit Spretts	8
1.5. Sprettur 5	9
1.5.1 Sprint Burndown	9
1.5.2 Yfirlit Spretts	9
1.6. Sprettur 6	10
1.6.1 Sprint Burndown	10
1.6.2 Yfirlit Spretts	10
1.7. Sprettur 7	11
1.7.1 Sprint Burndown	11
1.7.2 Yfirlit Spretts	11
1.8. Sprettur 8	12
1.8.1 Sprint Burndown	12
1.8.2 Yfirlit Spretts	12
1.9. Sprettur 9	13
1.9.1 Yfirlit Spretts	13
1.10 Project Burndown	14

1. Framvinduylit

Verkefnið í heildina er skipt niður í 9 spretti eins og eftirfarandi tafla sýnir

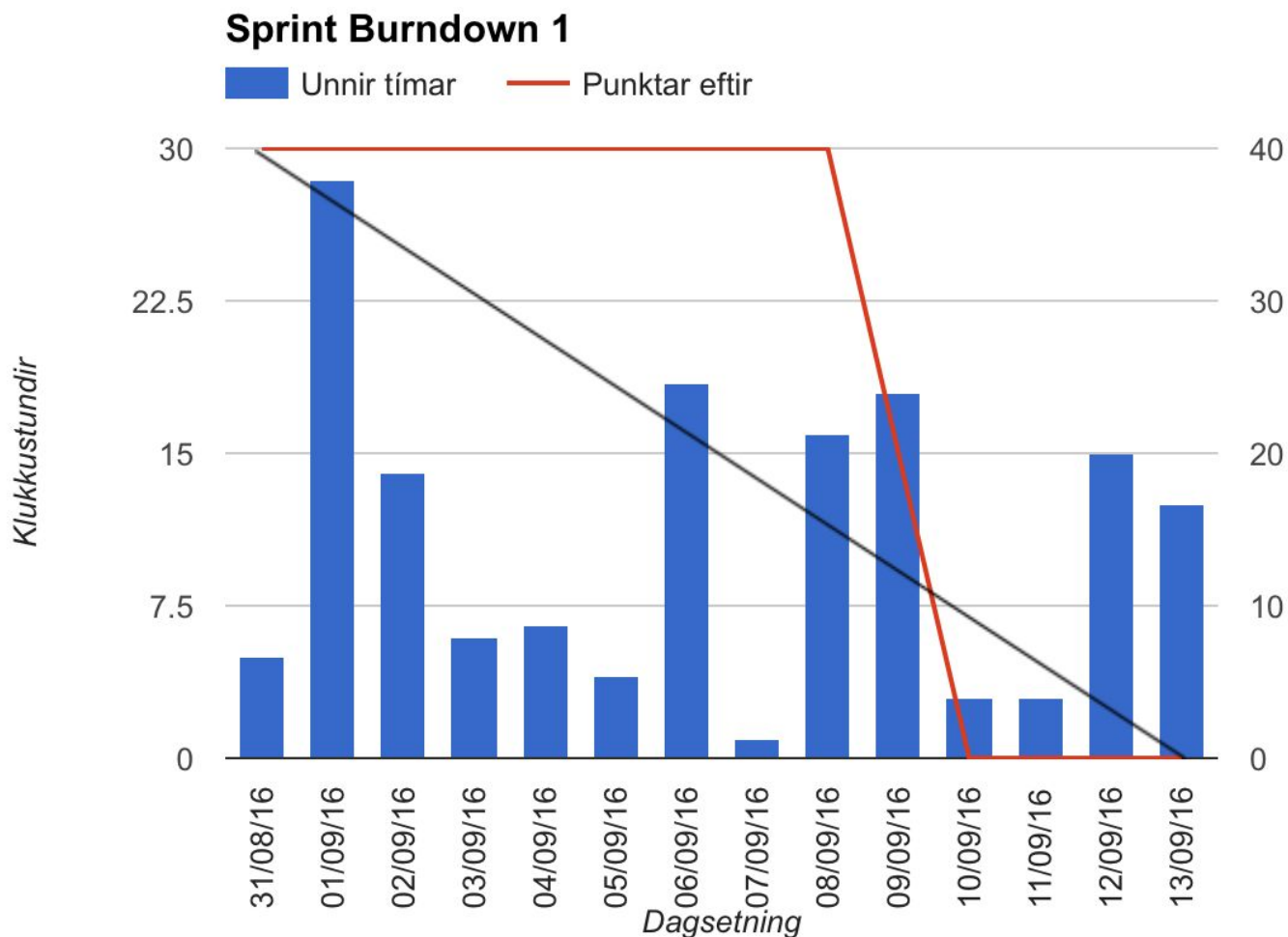
Sprettur	Tímabíll	Lengd í dögum	Unnir tímar
0	17.08.2016 - 30.08.2016	14	Óskilgreint (~100)
1	31.08.2016 - 13.09.2016	14	155
2	14.09.2016 - 27.09.2016	14	140
3	28.09.2016 - 11.10.2016	14	169
4	12.10.2016 - 25.10.2016	14	214,5
5	26.10.2016 - 08.10.2016	14	152
6	09.11.2016 - 22.11.2016	14	131
7	23.11.2016 - 29.11.2016	7	135
8	30.11.2016 - 06.11.2016	7	136
9	07.12.2016 - 15.12.2016	7	160.5

1.0. Sprettur 0

Núllti sprettur fór í undirbúning á verkefninu, hitta fyrirtækið Bad Melody og ræða hluti saman. Finna fasta vinnuástöðu, velja umhverfi sem hópurinn ætlar að vinna við, setja upp umhverfi, miðlara, „cloud“ gagnagrunn og skipuleggja tíma og spretti. Þar sem hópurinn var rétt að byrja að undirbúa sig fyrir verkefnið svo að engir formlega skráðir tímar eru til staðar fyrir þann sprett, þó má reikna með u.þ.b. 100 klukkustundir samtals.

1.1. Sprettur 1

1.1.1 Sprint Burndown



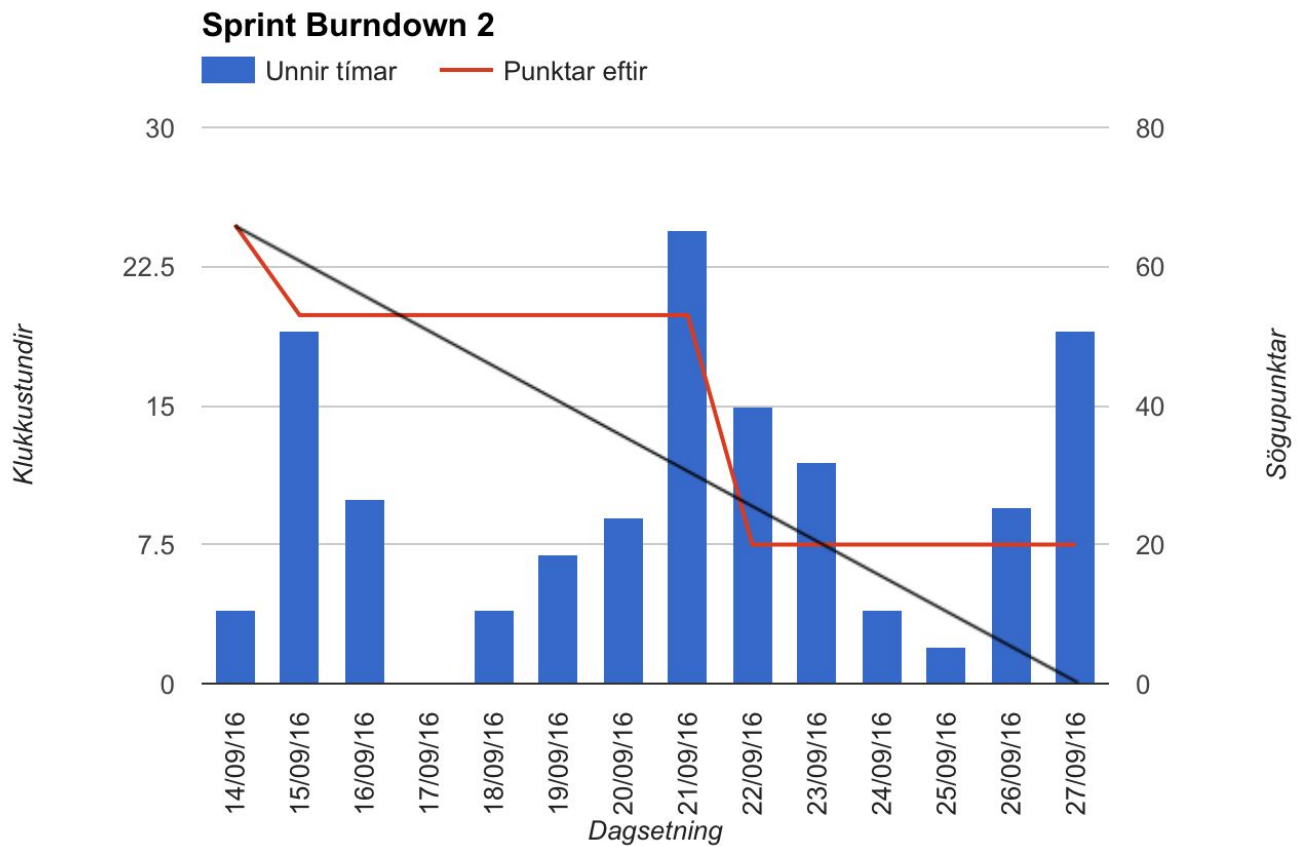
Að ofan er hægt að sjá Sprint burndown fyrir sprett 1. Bláar súlur á X-ásnum ásamt Y-ás vinstra megin tákna fjölda klukkutíma sem hópur vann saman í verkefni á gefnu degi. Rauð lína segir til um hversu margir punktar eru eftir á gefnum spretti, og svarta línan er aðal grunnlína til að sýna áætlaða framvindu.

1.1.2 Yfirlit Spretts

Fyrsti sprettur byrjaði á því að fara yfir allar kröfurnar og gefa þeim forgang ásamt því að meta stærð þeirra með því að fara saman í Planning Poker. Einnig mikill tími fór í

undirbúningsvinnu og rannsóknarvinnu. Eftir það hófst vinna á mikilvægustu kröfum samkvæmt okkar verkáætlun, sem voru að leyfa notanda að nýskrá og skrá sig inn í appið með því að nota appið, og einfalt spjall á milli notenda, ásamt því að setja inn miðlara og tengja hluti saman. Unnið var í 155 klukkustundir samtals í 1 sprett.

1.2 Sprettur 2



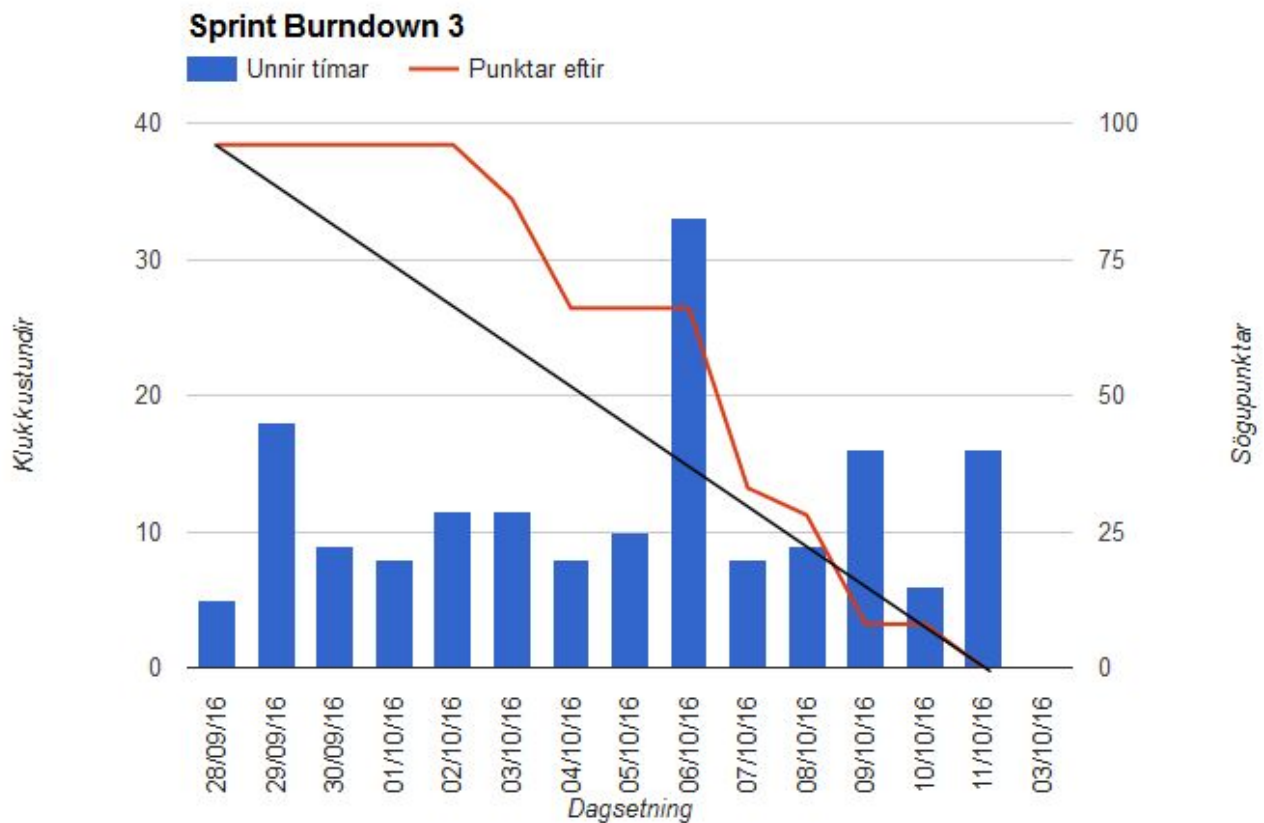
1.2.1 Sprint Burndown

1.2.2 Yfirlit Sprettis

Í öðrum sprett var farið í mikilvægar kröfur fyrir appið. Þar á meðal voru að notandi gæti valið sér hljóðfæri og tónlistarsmekk og vistað þau gögn í gagnagrunn. Svo voru API köll fyrir hljóðfæri og tónlistarsmekk kláruð. Eftir það var farið í Facebook og Google+ innskráningu en Google+ var að valda okkur vandræðum og náðist ekki alveg að klárast í þessum spretti svo var ákveðið að taka það aftur í spretti fjögur. Unnið var í 140 klukkustundir í 2 sprett.

1.3. Sprettur 3

1.3.1 Sprint Burndown

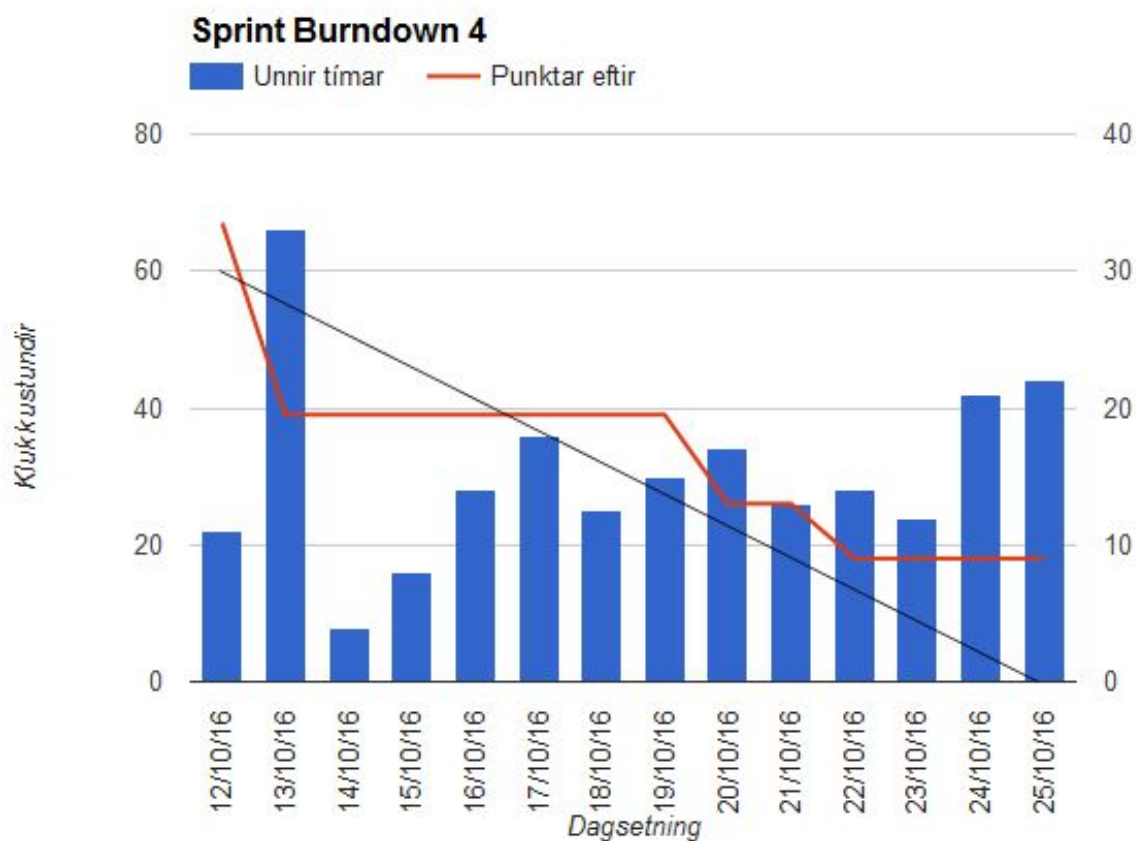


1.3.2 Yfirlit Sprettis

Það var mikið sem gerðist í spretti 3 og tók appið miklum breytingum frá fyrri sprett. Í fyrri hluta sprettsins fórum við í að sýna lista af öðrum notendum sem eru nálægt og senda inn staðsetningu á notanda á vefþjón. Við fórum einnig í prófíl skjá. Á honum er hægt að sjá öll helstu atriði um notandann og hann getur sett inn mynd. Í lokin útfærðum við þá virkni að notandinn getur sett inn lýsingu á sjálfum sér. Prófílskjárin var ekki kláraður í þessum spretti vegna þess að lokahönnun á skjánum var ekki tilbúin. Unnið var í 169 klukkustundir í þessum spretti.

1.4. Sprettur 4

1.4.1 Sprint Burndown

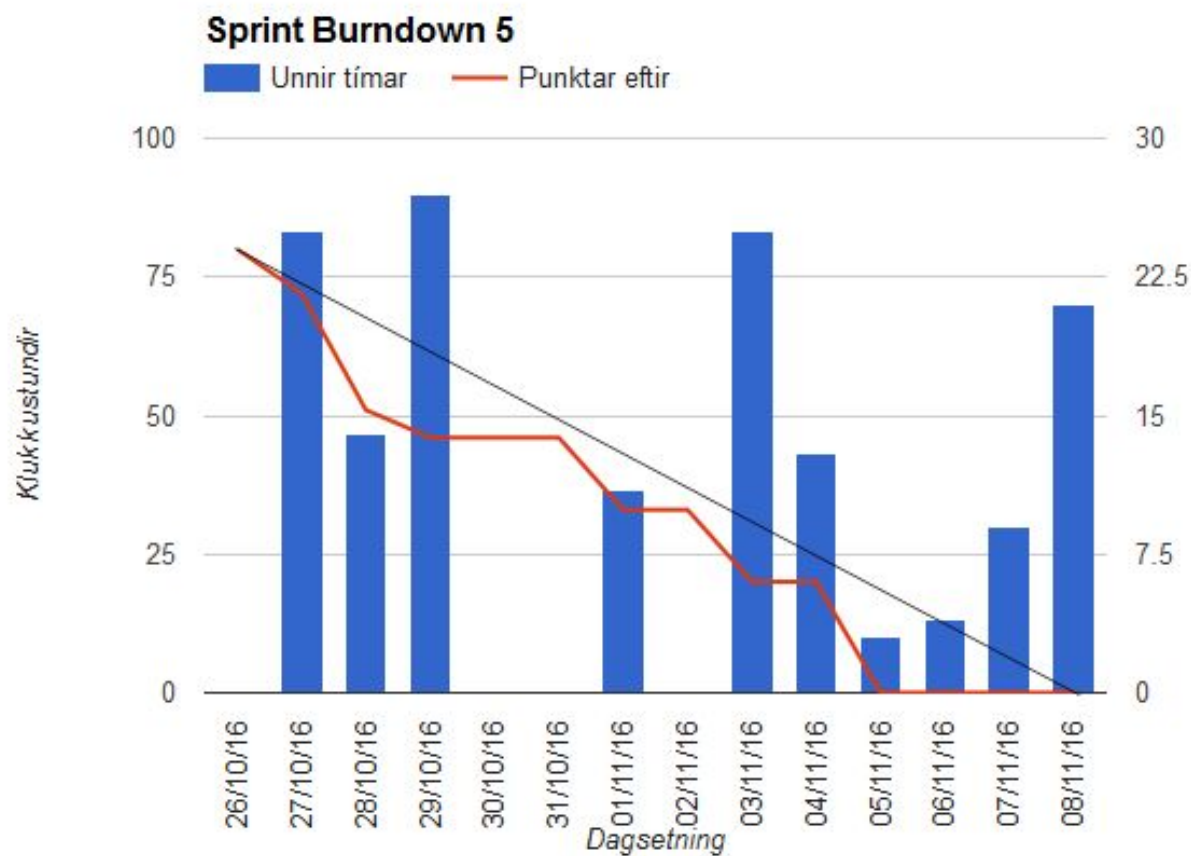


1.4.2 Yfirlit Sprettis

Í spretti fjögur kláruðum við Google+ innskráningu, sem var eftir. Like kerfi, sem leyfir notanda að líka við annan notanda og skrifa um sjálfan sig á eigin prófil. Við breyttum útliti á skjámyndum þar sem hljóðfærum og tónlistarsmekk er breytt, og setja upp auglýsingar og tengja þær við appið. Því miður, út af miklu álagi í skóla og miðannaprófum, okkur náðist ekki að útfæra allar fyrirfram settar kröfur, en við náðum að framkvæma notendaprófanir með nokkrum notendum og fá þeirra álit á appið og hvað mætti fara betur. Unnið var í 214,5 klukkustundir í þessum spretti.

1.5. Sprettur 5

1.5.1 Sprint Burndown

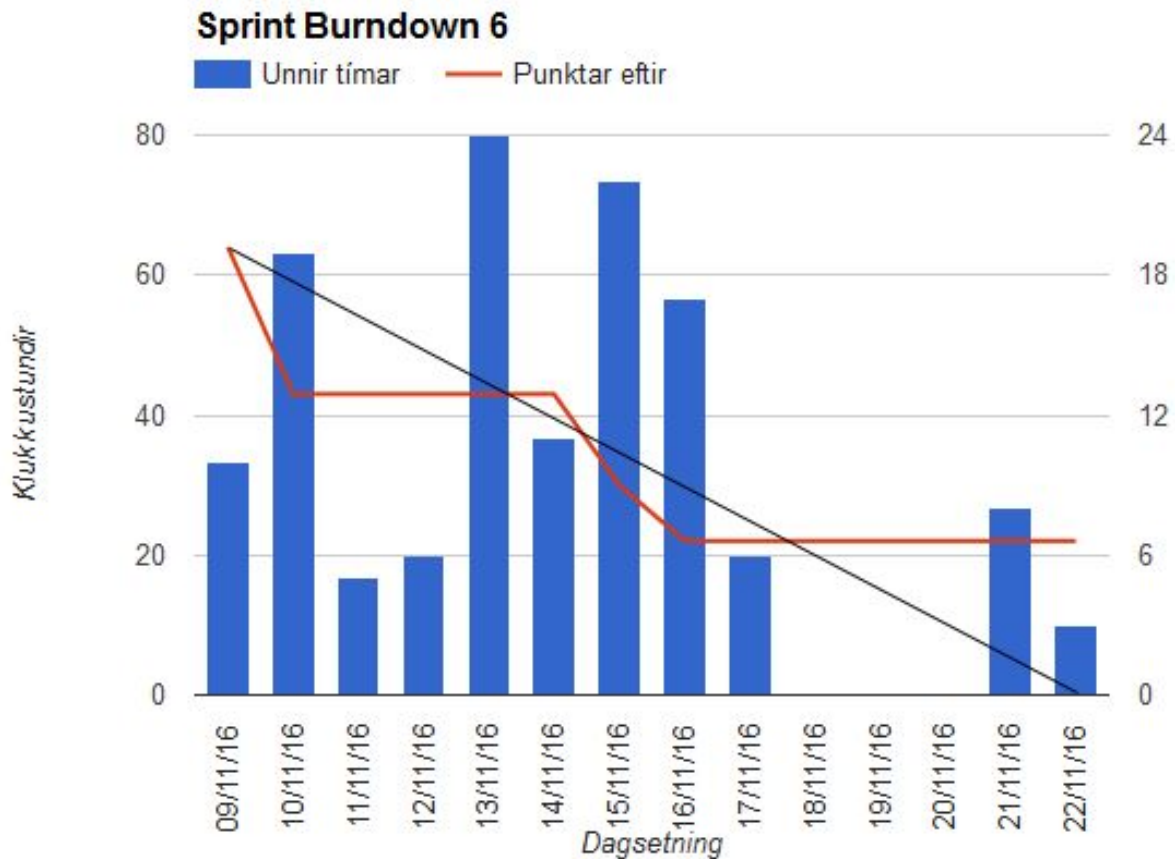


1.5.2 Yfirlit Sprettis

Í spretti fimm kláruðum við allar fyrir standandi kröfur sem náðust ekki að útfæra í seinasta spretti. Allt sem við náðum að gera í þessum spretti er að reikna match prósentu á milli notenda, búa til lista af notendum sem passa saman og birta þá (matches), notandi geti skrifað um sig og aðrir sjái það, þrálát innskráningu notanda, hreyfi „animation“ á notendur, match tilkynningu og GPS staðsetning á notanda. Unnið var í 152 klukkustundir í þessum spretti.

1.6. Sprettur 6

1.6.1 Sprint Burndown

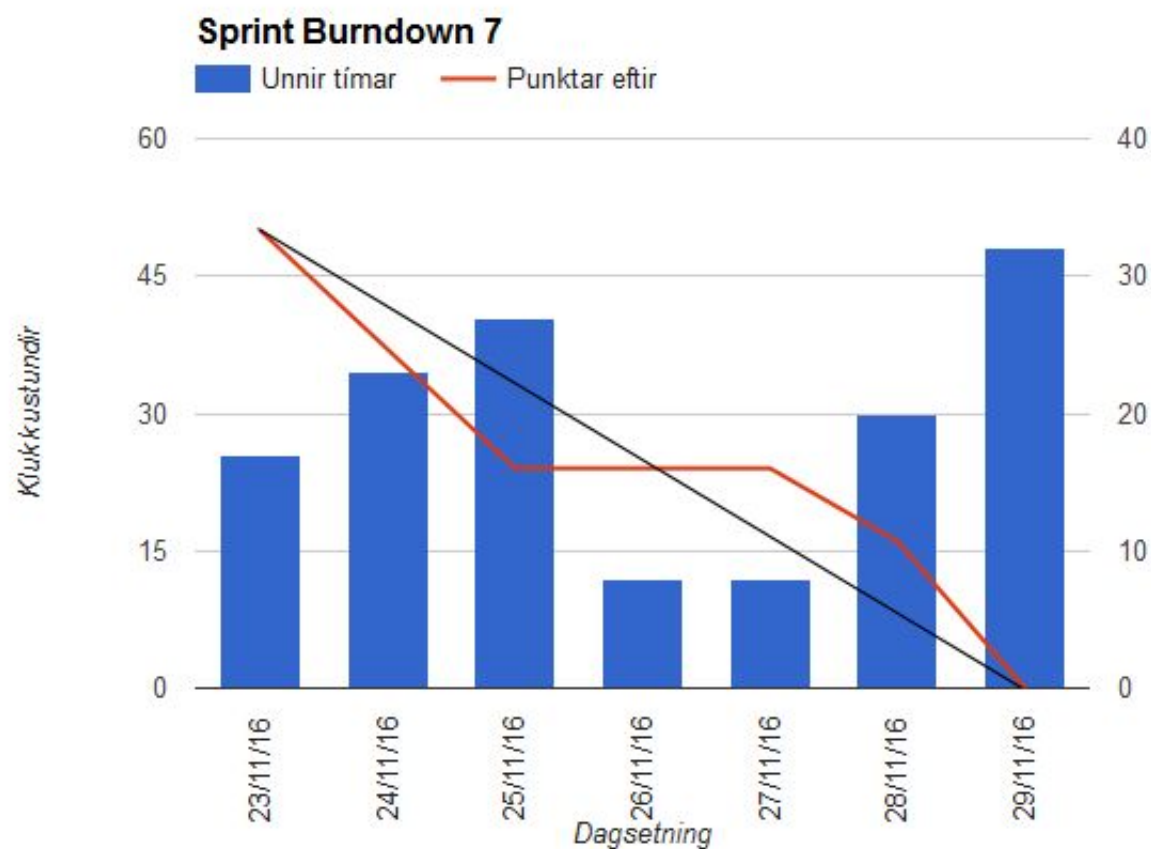


1.6.2 Yfirlit Sprettis

Í spretti sex bættum við fæðingardag í nýskráningu notanda og út frá því reiknað var hvað notandi er gamall. Við dreifðum auglýsingum út um allt appið, settum inn SoundCloud player og síu á óviðveigandi prófíl myndir. Ásamt því að laga smá villur sem hafa komið upp. Einnig náðum við að framkvæma aðrar notendaprófanir, sem voru að gefa okkur veruleg endurgjöf. Eina sem náðist ekki að klára var útlit á appi skv. wireframe sem við fengum frá Bad Melody, vegna lokaprófa sem við bjuggumst við. Með öðrum orðum allt samkvæmt okkar verkáætlun. Unnið var í 131 klukkustundir í þessum spretti.

1.7. Sprettur 7

1.7.1 Sprint Burndown

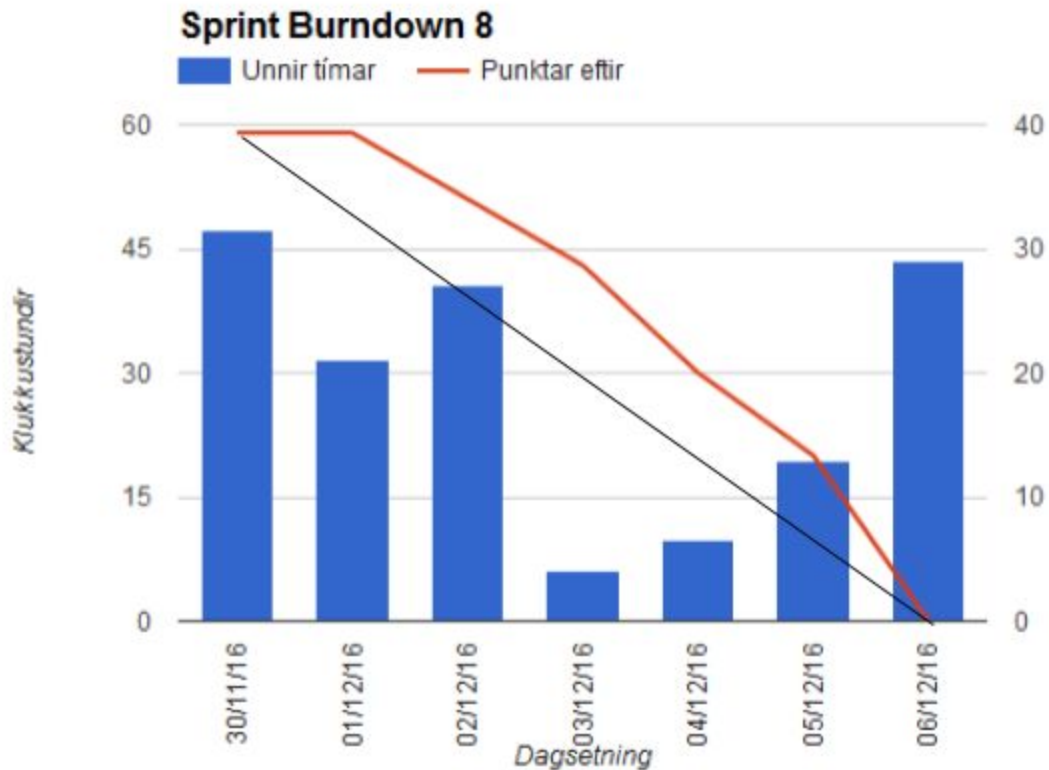


1.7.2 Yfirlit Sprettis

Í spretti sjö færðum við okkur yfir í 7 daga spretti og kláraðar voru kröfur frá fyrri spretti. Ásamt núverandi kröfum eins og að leyfa notanda að gera breytingar á hljóðfærum, tónlistarsmekk, velja uppáhalds hljóðfæri, breyta lykilorði, sannreyna tölvupóst notanda og búa til ítarlega leit á notendum. Unnið var í 135 klukkustundir í þessum spretti.

1.8. Sprettur 8

1.8.1 Sprint Burndown



1.8.2 Yfirlit Sprettis

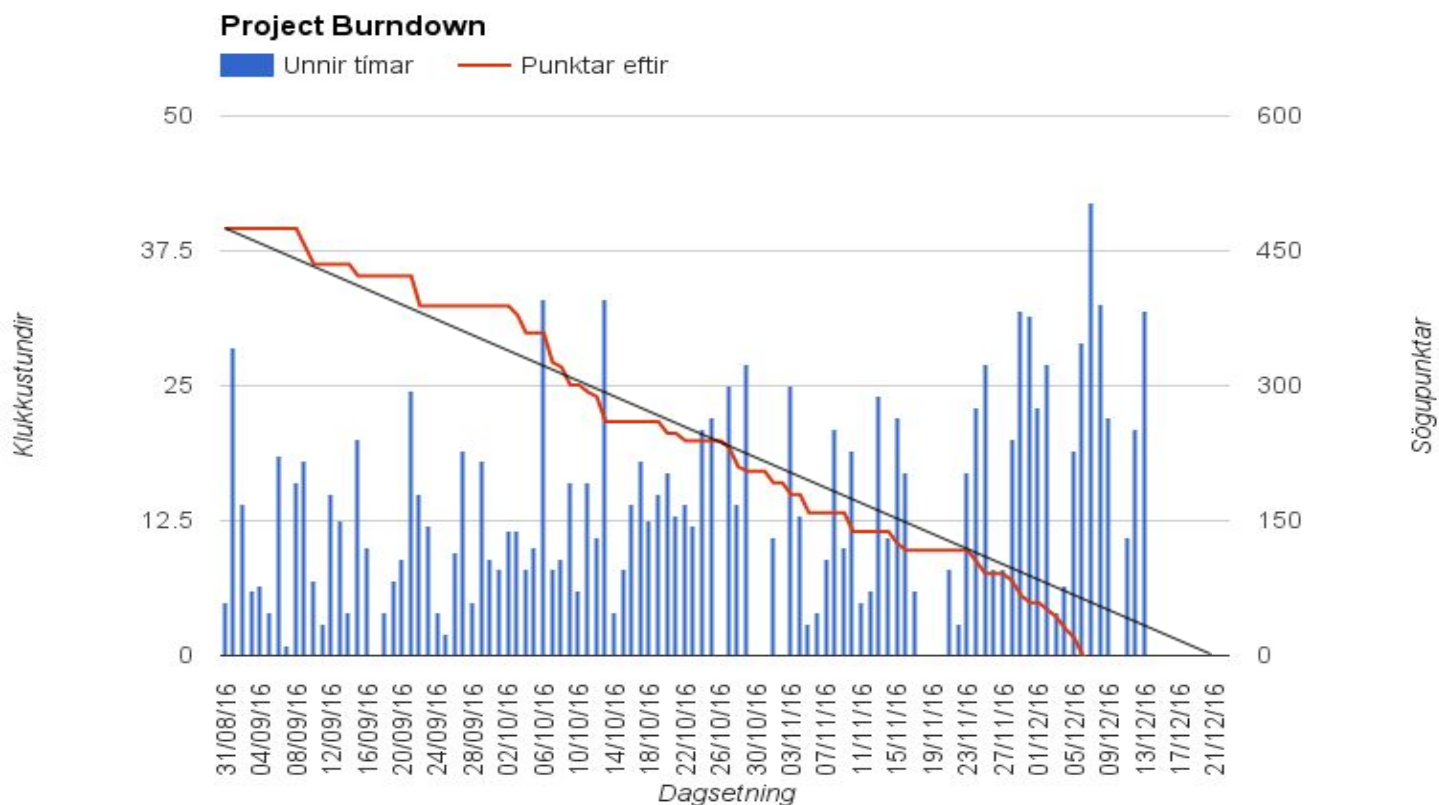
Í spretti átta höfum við bætt smáatriðum og breytt stórum atriðum. Okkur fannst að minn prófill skjár var ekki að gefa nógu mikið til kynna um að það væri hægt að breyta hlutum eins og aldur, hljóðfæri eða tónlistarsmekk. Svo tekin var ákvörðun um að breyta því og lítill penni settur efst í hægra hornið. Þá er notandi sendur á annan skjá þar sem hann getur breytt öllum upplýsingum um sig. Einnig hafa komið smá villur sem við höfum brugðist snögglega við. Unnið var í 136 klukkustundir í þessum spretti.

1.9. Sprettur 9

1.9.1 Yfirlit Spretts

Í spretti 9 var komið á „Code Freeze“ sem þýðir að engar breytingar voru gerðar á kóða nema til þess að laga alvarlegar villur sem fundust og að annar hópmeðlimur þyrfti að samþykkja breytingarnar á kóða. Kom í ljós ein villa með aðgangsstýringu þegar notandi vill hafa meira en eina leið til að skrá sig inn í kerfið og var löguð samdægurs. Aðal vinna þessa spretts var skýrslugerð, lokaskil á verkefningu og útgáfa á Google Play Store. Unnið var í 160,5 klukkustundir í þessum spretti.

1.10 Project Burndown



Hér má sjá heildarbrennslu verkefnisins. Bláar súlur á X-ásnum ásamt Y-ás vinstra megin tákna fjöldi klukkutíma sem hópur vann saman í verkefni á gefnum tímapunkti. Rauð línan segir til um hversu margir punktar eru eftir á gefnum spretti, og svarta línan er grunnlína sem hópur var að reyna halda sig við eftir bestu getu. Unnið hefur verið í 1393 tíma samtals.