

Úvodná hodina

PB007 Software Engineering I - skupiny 7, 8

Marek Macho | m.macho@mail.muni.cz

Check-in

- Ako sa voláš?
- Ako sa máš?
- Čo bol najlepší zážitok z tvojho leta?



<https://humornama.com/wp-content/uploads/2022/05/Summer-Is-Over-Meme.jpg>

Naučme sa mená

Prečo?

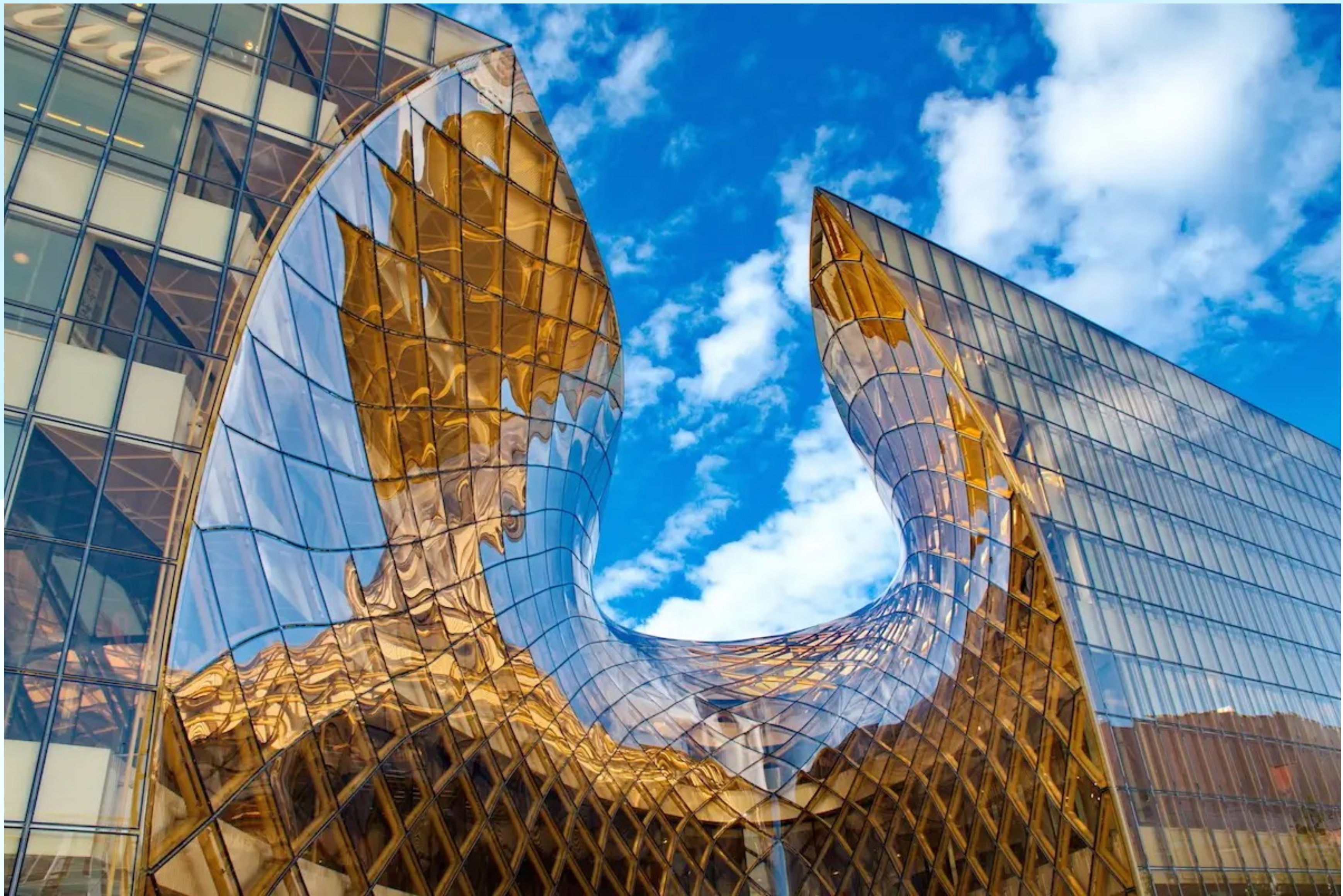
Prečo je tento predmet dôležitý? Aký má význam?

First, you are a programmer.
Second, you want to be a better programmer.
Good. **We need better programmers.**

Robert C. Martin - Clean Code



<https://www.insider.com/the-best-designed-buildings-in-the-world-2016-7>



<https://www.insider.com/the-best-designed-buildings-in-the-world-2016-7>





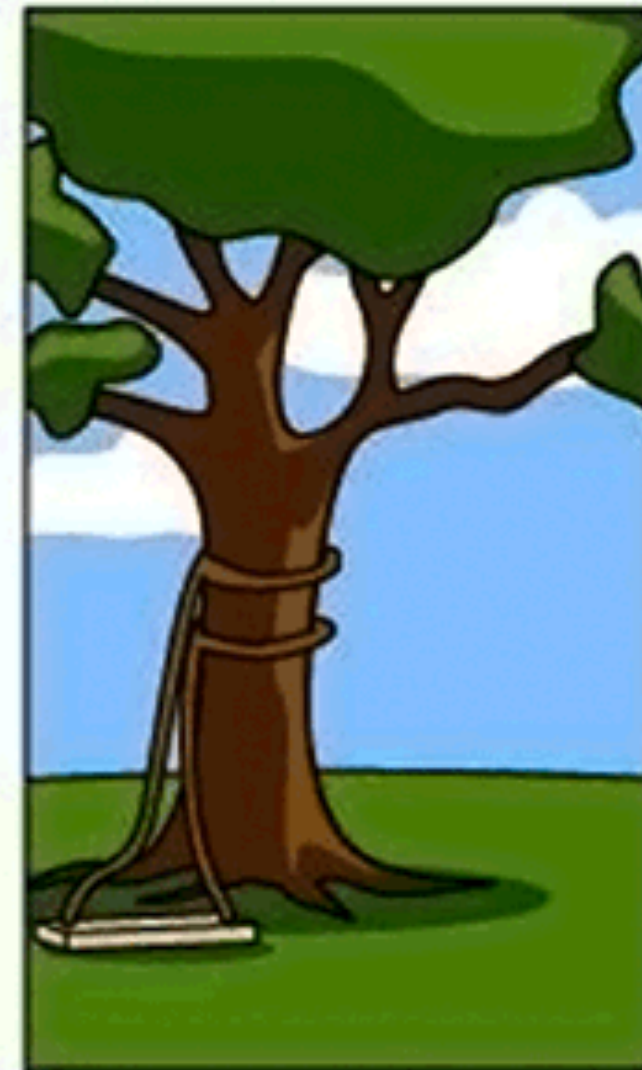
How the Customer explained it



What the Project Manager understood



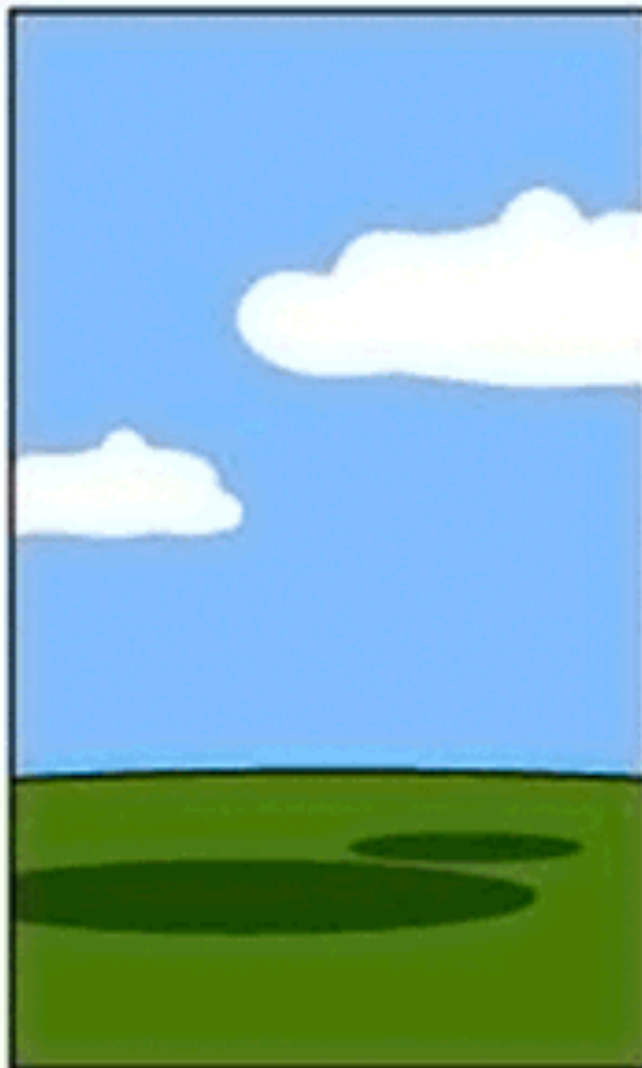
How the Analyst designed it



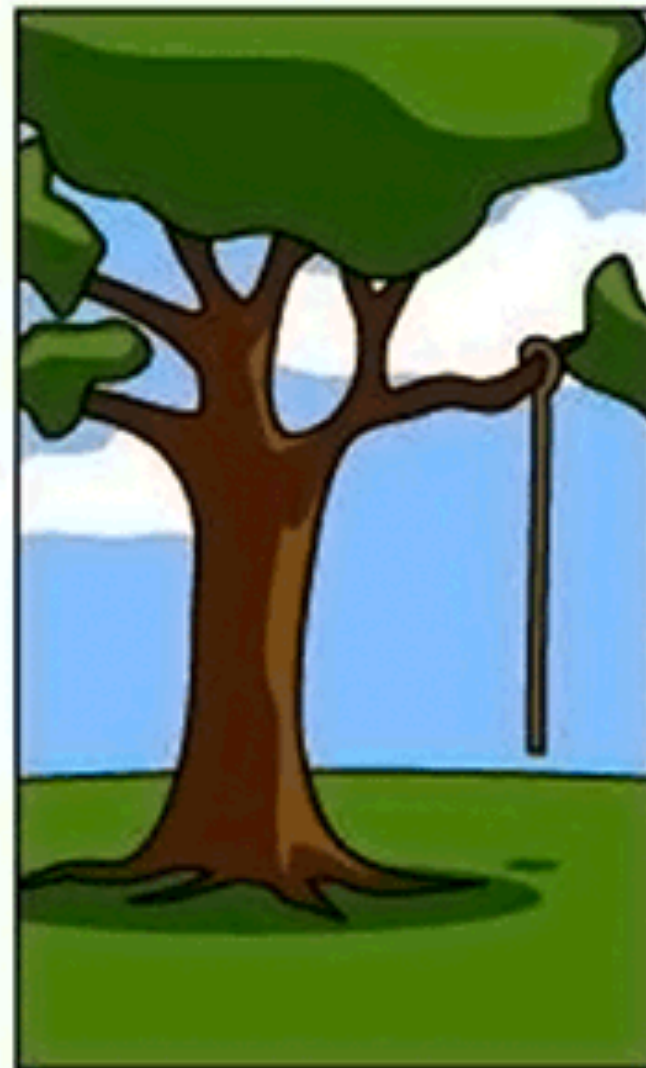
What the Programmer wrote



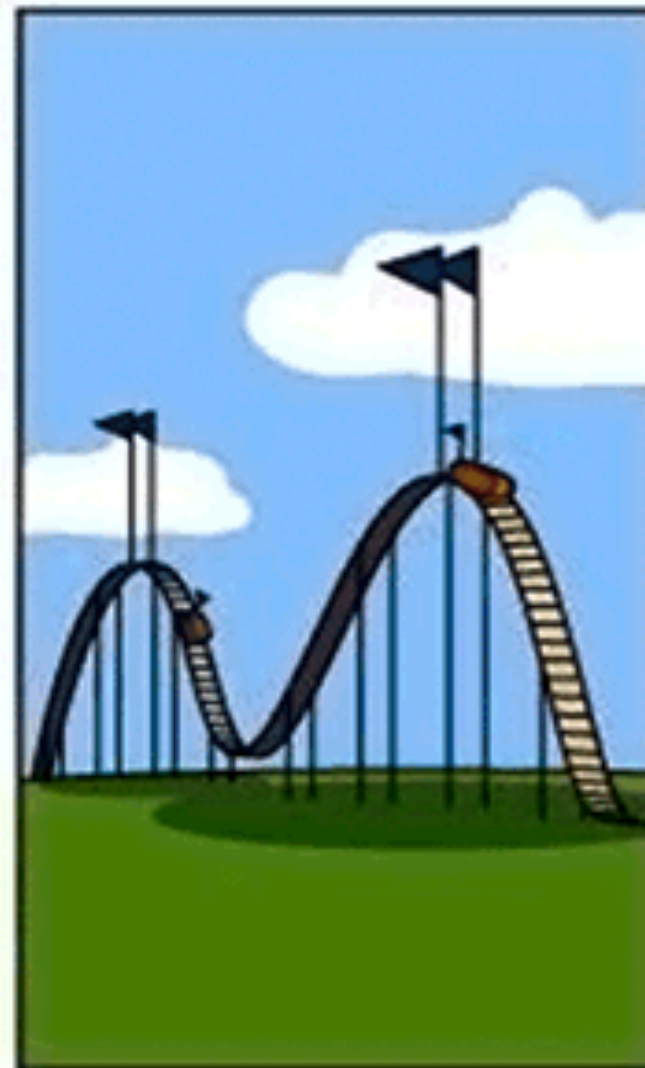
What the Business Consultant presented



How the Project was documented



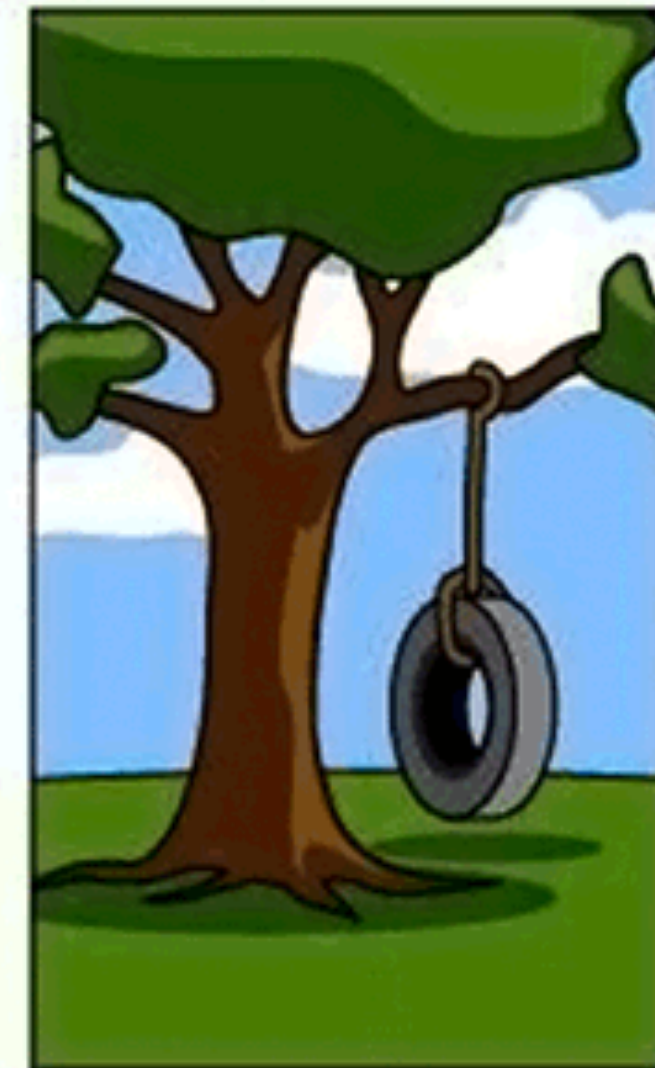
What Operations installed



How the Customer was billed



How the Solution was supported



What the Customer really needed

Organizačné info

Bodovanie

- A: 82+, B: 74+, C: 66+, D: 58+, E: 50+
- Odpovedníky: max **20b** (10x 2b)
- Záverečná skúška: **35b** teoretický test + **35b** modelovanie
 - Nutné mať schválenú finálnu verziu projektu
- Bonusové body za aktivitu: max **5b** (2b za skoré odovzdanie projektu)

Prednášky

- Príprava najmä na **teoretickú časť skúšky a odpovedníky**
- Základné predstavenie diagramov
- Nepovinné
- Odporúčam pozrieť aspoň zo záznamu
- Utorok 14:00 - 15:50 v D1

Cvičenia

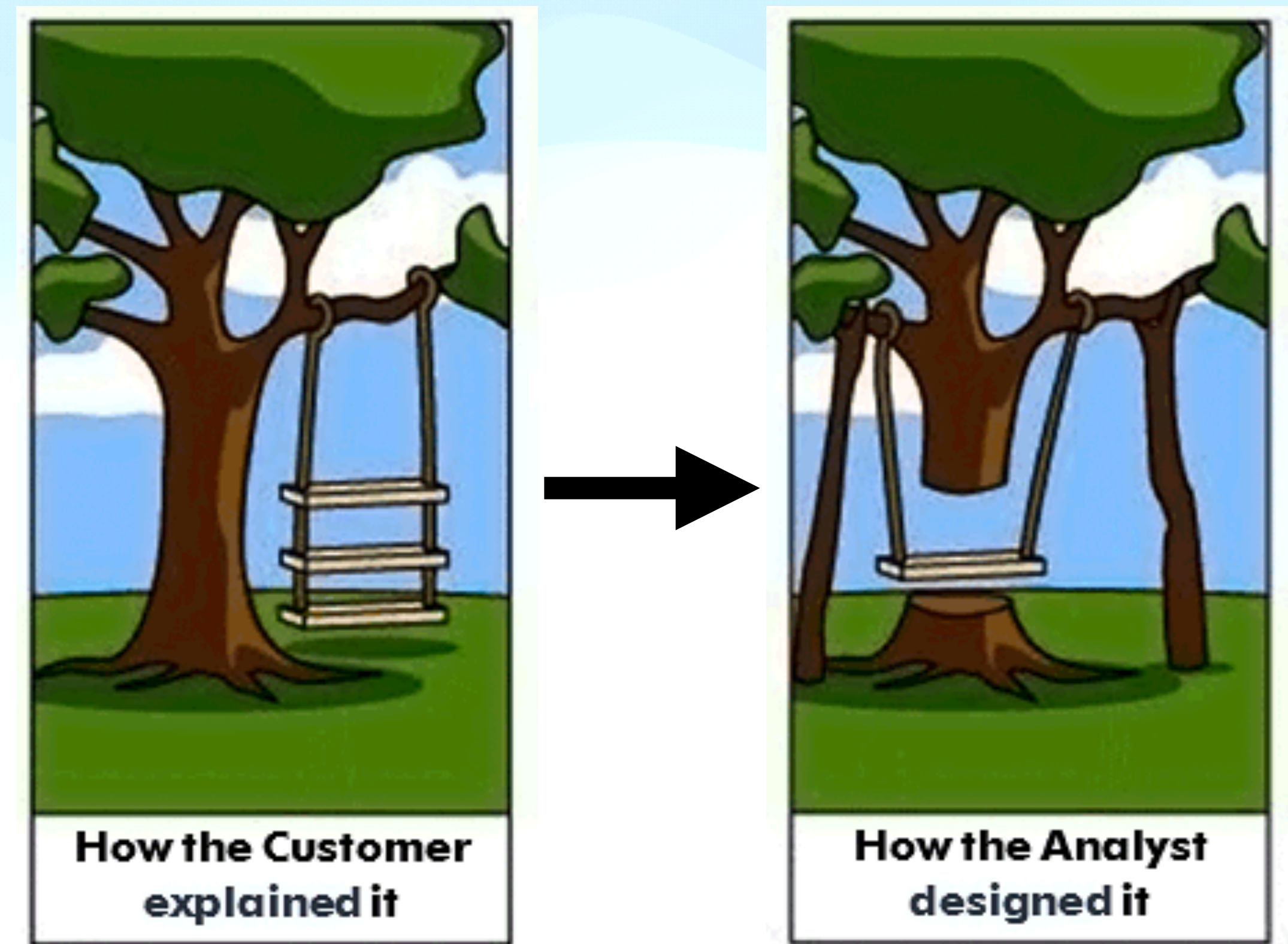
- Príprava na modelovaciú časť skúšky
- Práca na skupinovom projekte a oprava diagramov z predchádzajúceho týždňa
- **Povinná účasť:** max 1 neospravedlnená neúčasť (prvé cviko sa nepočíta)
 - Za každú ďalšiu neospravedlnenú neúčasť **-5b**
 - Každú neúčasť dajte dopredu vedieť
- **Bodované odpovedníky na 3. - 12. cviku** — možné nahradiť len v prípade ospravedlnenej neúčasti

Demo cvičenia

- **Výborne vysvetlené diagramy** — aj základy, aj pokročilejšie
- Martin Macák
- Odporúčam pozrieť vždy pred cvikom (aj ako prípravu na skúšku)

Projekt

- Každý týždeň návrh iného UML diagramu
- Koniec semestra — nutné odovzdať finálnu verziu bez závažných chýb — **bez schválenia nemôžete na skúšku**



Odovzdávanie projektu

- Deadline vždy 2 dni pred cvikom do polnoci — **sobota 23:59**
- Odovzdáva sa **pdf report** vygenerovaný Visual Paradigmom
- Opakované neodovzdávanie: **-5b**
- Odovzdávajúte vždy len jeden - vždy si dajte vedieť, kto je zodpovedný za odovzdanie

Rady k projektu

- Na každom diagrame pracujte **všetci** z tímu
- Ak niekto nepracuje na projekte - napíšte mi (discord, mail)
- Nájdite vhodný spôsob na zdieľanie priebežných verzií - google drive, onedrive alebo git
- **Pýtajte sa** - na čokoľvek
- **Priebežne** opravujte chyby - nie až na konci semestru
- Používajte Katalóg chýb v UML diagramoch

**Ako si predstavujete
cvičenia?**

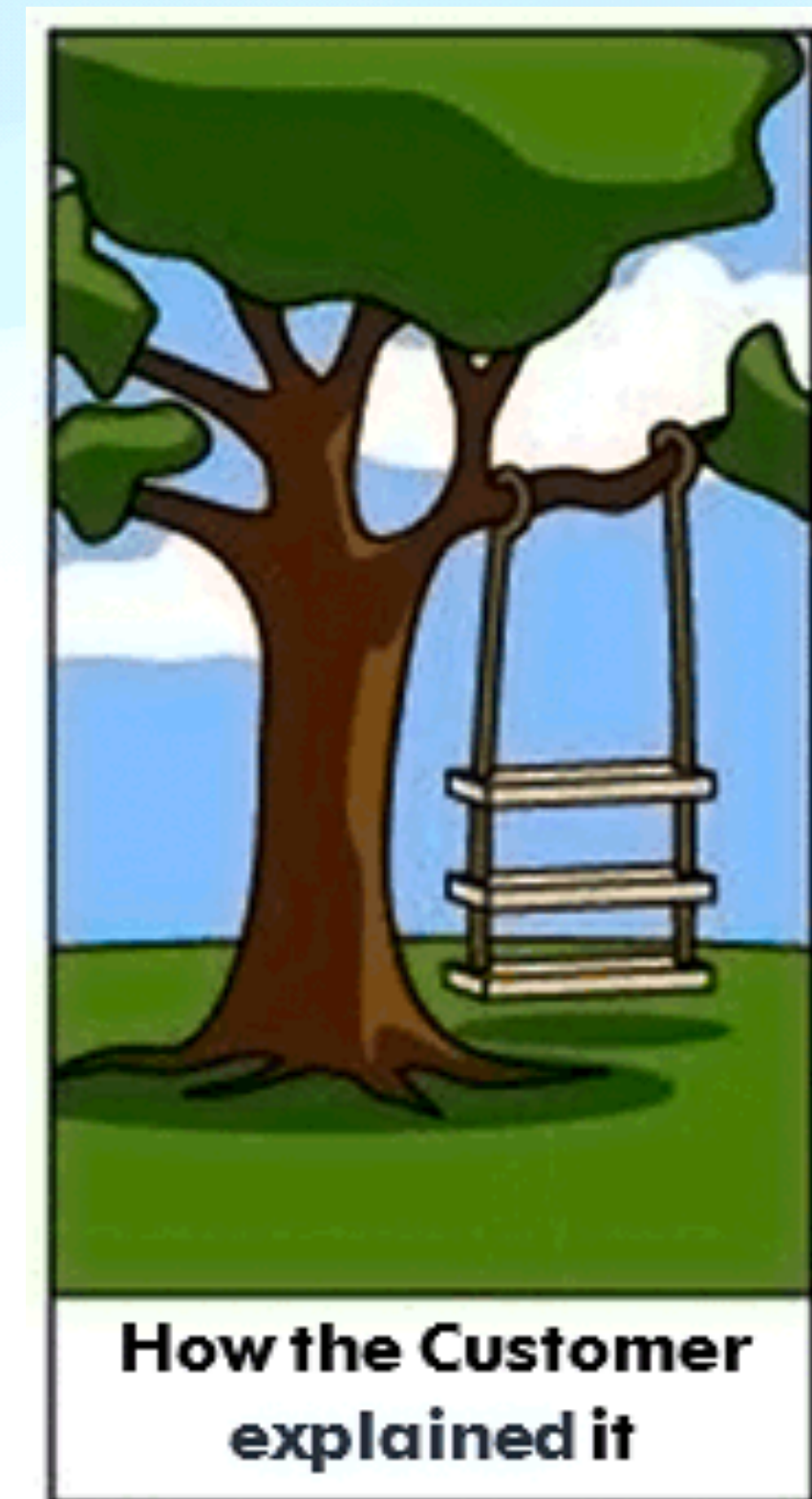
Otázky

Je niečo, čo sa chcete opýtať?

Projekt

Zadanie projektu

- Prečítajte si zadanie projektu (Interaktívna osnova cvičení — week 1)
- Máte nejaké otázky?
- User stories
 - As a _____ I want to _____, so that _____.



Úlohy na najbližší týždeň

- Nič nemusíte odovzdávať
- Dôkladne si prečítajte projekt, premyslite si otázky, typy používateľov a aké funkcie vyžadujú
- Vytvorte tím a zapíšte sa do tabuľky. **Deadline do najbližšieho cvičenia.**
- Skoordinujte sa v tíme — vytvorte si spoločný chat, spoločné zdieľané úložisko
- Pridajte sa na discord