



PROGRAMVARUUTVECKLING I GRUPP - PROJEKT EDA260 Software Development in Teams - Project

Antal poäng: 4. **Betygskala:** UG. **Obligatorisk för:** D2. **Kursansvarig:** Universitetslektor Görel Hedin, gorel@cs.lth.se och professor Boris Magnusson, boris@cs.lth.se.
Förkunskapskrav: Godkänt betyg i Algoritmer och datastrukturer (EDA027/EDA025) samt de obligatoriska momenten i Objektorienterad modellering och design.
Prestationsbedömning: För godkänt krävs fullgjorda laborationer, godkänt på kontrollskrivningen, fullgjorda planeringsövningar och långlaborationer under lp 4 och godkänd projektredovisning. **Webbsida:** <http://www.cs.lth.se>. **Övrigt:** Kurstyp projekt.

Mål

Syftet med kursen är att ge en metod för, och praktisk erfarenhet av, programutveckling i grupp samt att ge inblick i viktiga principer för iterativt framtagande av programvara såsom planering, design/implementation, testning och leverans. Kursen ger också fördjupning inom objektorienterad programutveckling.

Innehåll

En konkret iterativ lättviktsmetod används där studenterna tränas i att arbeta i grupp. Den använda metoden tar sin utgångspunkt i idéer från extremprogrammering (XP) med deltekniker som iterativ planering, automatiserad testning, test-first, parprogrammering och refaktorisering. Studenterna får också inblick i de olika rollerna i processen som exempelvis kund, projektledare och utvecklare. Kursen ger praktisk erfarenhet av hur ett småskaligt projekt kan drivas och ger därmed en referensram för påbyggnadskurser som behandlar metodik för programutveckling för större projekt och organisationer. Kursen går över två läsperioder. Under den första perioden varvas föreläsningar med laborationer på enskilda moment som planering, testning, konfigurationshantering och refaktorisering. Under andra perioden delas studenterna in i grupper om cirka 10 personer. Varje grupp driver ett programutvecklingsprojekt som en serie av planeringsmöten varvade med långlaborationer och med en avslutande projektredovisning.

Litteratur

Preliminärt används följande två böcker:

P. Stevens: Using UML - Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley, 2000. ISBN: 0-201-64860-1 (Samma bok som i OMD-kursen. Endast kortare avsnitt ingår.)

R. Jeffries et al: Extreme Programming Installed. Addison Wesley, 2001. ISBN: 0-201-70842-6 (Handbok i extrem-programmering)

Dessutom tillkommer kursmaterial i form av artiklar.