

Motivering för VG:

Som grupp har vi valt att sätta VG som mål för detta projekt. Vi har enligt oss själva uppfyllt både G och VG-kriterierna då vi uppnått följande:

G-kriterier:

- Vi har använt oss utav relevanta tekniker såsom Git, HTML, CSS och JavaScript för att genomföra projektet.
- Vi har använt semantiska element i vår HTML kod. Exempel på detta är <header> i vår header-template och <footer> tag i vår footer. I vårt innehåll har vi också använt oss av relevanta taggar för att beskriva rubriker och listor för svarsalternativen.
- Vi har använt oss av semantik i vår JavaScript kod där vi våra variabler har namn som beskriver vad de innehåller. Våra funktioner är också namngivna med beskrivande namn som gör att man förstår vad de utför.
- Vi har validerat alla våra HTML-templates så att dessa följer standarden för HTML5.
- Vi har kontrollerat att vårt program fungerar som tänkt och beter sig likvärdigt i de senaste versionerna av webbläsarna Chrome och Firefox.
- Vi har anpassat vårt gränssnitt för iPhone 6 då vi ändrar storlek på element för att de ska vara lättare att läsa och träffa med sitt finger.
- En databas har tagits fram som gränssnittet läser från och skriver till och som är normaliserad till 3:e normalformen.
- Alla gruppmedlemmar har under projektet använt sig av Git för att checka in kod. Vi har använt oss av feature-branches som vi sedan mergat in i master då olika features blivit färdiga.

VG-kriterier:

- Vi har utformat vårt gränssnitt så att det ska vara tydligt och användarvänligt. Då vi exempelvis har delat upp våra test i två olika kategorier: Available tests och Submitted tests.
- Vi är konsekventa med namngivningen av metoder och variabler i både kod och databas samt SQL-satser med tillhörande funktioner.
- All data i applikationen hämtas från databasen och inget är hårdkodat förutom användarnamnen som används för att logga in. Dessa kontrolleras dock mot databasen innan man får tillgång till systemet. Användare som inte finns i databasen kommer alltså inte in.
- Vår har tänkt på att vår layout i gränssnittet ska vara lätt att navigera i då vi lagt till "bakåt" länkar samt att om man trycker på logotypen så kommer man tillbaka till förstasidan. Vi har även lagt tid och vikt vid att gränssnittet ska vara enhetligt och konsekvent i alla vyer.

Vi har planerat och implementerat totalt 7 user-stories som är:

- Som studerande till jag kunna svara på frågor i ett test.
- Som lärare vill jag kunna se de studerandes testresultat.
- Som lärare och administratör vill jag att svaren i ett inlämnat test inte ska kunna ändras efter att det skickats in.
- Som studerande vill jag alltid kunna se hur många frågor som är kvar.
- Som lärare och administratör vill jag kunna få statistik över testresultat för samtliga testgrupper (antal godkända, medelvärde, hur lång tid testet tog etc).
- Som studerande vill jag kunna se resultatet av ett självvärtande prov direkt, om detta tillåts.(detta är något som styrs av ett värde i en kolumn i databasen)
- Automatiskt rättning av prov (Egen user-story från benjamin vid sprint 1)

Alla dessa user-stories är fullständigt implementerade och inga planerade user-stories fanns kvar att göra när projektet lämnades in.