

1 Konklusion

TrackABus systemet er produktet af en idé, der blev realiseret, igennem velfungerende arbejdsprocesser og metoder. Dette bliver tydeligt afspejlet i det endelige produkt.

Ved projektstart blev der brugt meget tid, på at udforme krav, samt at diskutere designvalg. Dette resulterede i, at der var en klar, rød tråd igennem hele projekt, som også sørgende for at gruppen kunne arbejde relativt autonomt. Disse krav og designvalg skabte et solidt fundament for opbyggelsen af systemet. Et eksempel på dette kunne være den tidlige beslutning, at systemet skulle opbygges efter tre-lags modellen. Dette gjorde opbygningen af komponenter overskuelige, og nemme at udskifte. Dette har i særdeleshed kommet til udtryk i form af, at en iterativ arbejdsmetode blev taget i brug, så store dele af systemet måtte refaktoreres efter ny viden blev opnået.

Det kan konkluderes at, det endelige systemet opfylder alle de krav der blev sat i kravspecifikationen. Mobil applikationen kan nemt tilgås og bruges af en vilkårlig bruger, som vil kunne notificeres om tiden til ankomst for en bus ved et valgt stoppested meget præcist. Administratoren kan på en særdeles simpel måde, tilføje busser og ruter til systemet.

Måden hvorpå udregninger bliver abstraheret væk fra mobil applikationen gør, at der skabes en meget lav kobling mellem mobilen og resten af systemet. Dette vil desuden også give en høj samhørighed, da applikationen kun udfører det arbejde der er nødvendigt.

Simulatoren er blevet udviklet, da der ikke var tilgængelighed til data fra fysiske busser. Denne komponent har således ikke kun gjort det muligt at simulere en bus i bevægelse, men også gjort det synligt for udviklerne, at udregninger fungerede korrekt. Ved brug af denne gøres det altså væsentligt nemmere at teste systemet.

Hvorom alting er, kan det konkluderes at dette system ville være særdeles brugbart for enhver person, som ofte kører med en bus.