**YOURGEO**

**Grupp 2**

**Kravdokument**

**V 1.1**

**2018-03-22**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 180319 | 1.1 | Första utkast av kravdokument | Viktoriya Khegay |
| 180320 | 1.1 | Påbörjat med F och IF krav | Hela gruppen |
| 180321 | 1.1 | Justering text | Mirella Liljekvist |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_gjdgxs)

[Kravdokument 4](#_30j0zll)

[Syfte 4](#_1fob9te)

[Ordlista 4](#_3znysh7)

[Referenser 4](#_2et92p0)

[Produktbeskrivning 5](#_tyjcwt)

[Målgrupp 5](#_1t3h5sf)

[Intressenter 5](#_4d34og8)

[Funktionella krav 6](#_2s8eyo1)

Webbplattform [6](#_35nkun2)

[Kvalitativa krav 8](#_3rdcrjn)

Spelkrav [8](#_26in1rg)

Produktkrav [8](#_lnxbz9)

# Kravdokument

# Syfte

Dokumentet innehåller en mer detaljerad beskrivning av produkten och målgrupp som produkten riktar sig till. Här finns också information om vilka intressenter är involverade i projektet. Syftet är att beskriva de funktionella samt icke-funktionella krav för produkten och tydliggöra hur produkten, målgruppen och intressenter definierar dessa krav.

# Ordlista

**Navigation:** Ett område på webbsidan där man kan navigera sig med interna länkar.

**Drop-down-meny:** En utfällbar meny.

# Referenser

[1.] F. Tsui, O. Karam och B. Bernal, *Essentials of Software Engineering.* Jones & Bartlett Learning, 2014.

# Produktbeskrivning

Projektgruppen ska skapa en webbsida för barn i mellanstadiet, årskurs 4–6, som hjälper dem lära sig om Europas geografi genom såväl informativa delar som interaktiva delar. De informativa delarna består av fakta om varje land i Europa och följs upp med ett frågespel där man får pröva sina nyvunna kunskaper.

Webbsidan kommer i navigationen ha länkar där två av knapparna kommer ha en drop-down meny. I den ena menyn kommer användaren få välja vilket område i Europa som hen vill lära sig mer om. I den andra menyn kommer användaren få välja vilket område hen vill svara på frågor.   
Användaren får allmänna faktafrågor om varje land i området. Användaren kommer, under spelets gång, får reda på om hen svarade rätt eller fel på frågan innan hen kan gå vidare till nästa fråga. På webbsidan ska det finnas tillräckligt med fakta för att användaren ska kunna svara på frågorna.

Navigationsmenyn kommer alltid synas för att användaren ska kunna välja att gå tillbaka till startsidan, välja område hen vill läsa fakta om eller svara på frågor om. Det kommer även finnas en kontaktsida där användaren kan nå webbplatsens upphovsman vid eventuella frågor och kommentarer.

Hemsidans mål är att vara enkel och tydlig så målgruppen ska kunna använda hemsidan i skolan under lektionstid både med och utan hjälp och övervakning av lärare. Då hemsidan är inriktad för mellanstadieelever kommer produkten vara enkel att navigera och därför även vara fullt bruklig på fritiden.

# Målgrupp

Målgruppen är mellanstadieelever som vill lära sig geografi. Produkten är anpassad för mellanstadieelever men vem som helst kan använda den då den är öppen för allmänheten. Alltså kan en lågstadieelev och en högstadieelev som vill lära sig mer om Europas geografi använda den.

Tanken är att elever ska kunna använda produkten i skolan under lektionstid, med eller utan hjälp av lärarens övervakning och hjälp. Hemsidan ska däremot också kunna brukas på fritiden då det inte ska vara någon avancerad produkt.

# Intressenter

Intressenter i projektet:

* **Utvecklarna i YourGEO** - Ett team som skapar produkten och utformar dess funktionalitet.
* **Slutanvändare av produkten** – barnen som kommer använda produkten, påverkar produktens utformande genom att de tillhör en viss ålderskategori och har en viss kunskap.
* **Skolorganisationer/ lärare -** som kommer att godkänna att använda produkten i skola och under lektionstider. Påverkar produkten genom att de har krav på vad barnen ska kunna i en viss årskurs.
* **Malmö Universitet** - Universitet som ger tillgång till teknisk utrustning, nödvändiga dokument och instruktioner för att genomföra projektet.

# Funktionella krav

De kvalitativa kraven är uppdelade enligt MoSCoW- modellen.

MoSCoW- modellen är en teknik för att kategorisera och klassificera krav i projektet. Modellen är mycket mer explicit än den traditionella hög - medium - låg prioriteringsskala. Projektet använder sig av denna modell på detta sätt:

**MoSCoW-modellen:**

* **Must have (M) –** krav som man absolut måste ha och går ej att undvika. Produkten anses inte vara färdig om must-have kraven är ej uppfyllda.
* **Should have (S) –**krav som är bra att ha och som bör implementeras men om budget och tid inte tillåter kan kraven uteslutas.
* **Could have (C) – “**låg” prioriterade krav. Kraven som kan implementeras men är inte nödvändiga för produkten. Could-have kraven är först att uteslutas om produkten misslyckas att levereras i tid.
* **Won’t have (W) –**krav som kanske har diskuterats under intervjuer med intressenter men som inte kommer att vara prioriterade och inkluderade för den här gången i utveckling av produkt.

**Förklaring för förkortningar som används i kraven:**

* **F–** Funktionellt krav
* **W –**Webbplattform

## Webbplattform

Krav på webbsidan

**F.W.M.1 Hemknapp**

Det ska finnas en knapp som man alltid kan återvända till startsidan med.

*Användaren kan alltid trycka på hemknappen och återvända till startsidan.*

**F.W.M.2 Consistency**

Konsekvent utseende på alla browsers.

*Hemsidan ska se likadan ut på alla browsers.*

**F.W.M.3 Resultat**

Användaren ska kunna få resultat direkt efter hen valt ett svar i frågespelet och ett totalresultat när man spelat klart.

**F.W.M.4 Svar**

Användaren ska kunna svara på frågor.

**F.W.M.5 Område**

Länderna är uppdelade i områden/regioner som användaren kan välja bland.

*Användaren ska kunna välja vilka områden hen vill läsa om eller spela frågespel.*

**F.W.M.6 Länk till frågespel**

Det ska finnas en länk till frågespelet i varje område i Europa.

**F.W.M.7 Maila upphovsman**

Länk i navigationen som leder till sida med mailadress.

*Användaren ska kunna maila upphovsmannen vid till exempel eventuella frågor.*

**F.W.M.8 Val om frågespel eller endast information**

Man ska kunna välja om man vill se information om varje land eller bara spela frågespel.

**F.W.W.9 Ljudeffekter**

Ljudeffekt vid interaktion.

*Det ska finnas ljudeffekt/er som spelas upp efter input från användare.*

## 

# Kvalitativa krav

De kvalitativa kraven är uppdelade i Spelkrav och Produktkrav.

**Förklaring förkortningar:**

**IF -** Icke-funktionellt krav  
**S** **-** Spelkrav  
**P -** Produktkrav

## Spelkrav

Krav för spelets utformande

**IF.S.1 Information**

Det ska finnas tillräckligt med fakta för att användaren ska kunna svara på frågorna.

**IF.S.2 Direktlänk**

En direktlänk till nästa område ska komma upp efter att man fått sitt resultat.

**IF.S.3 Tillräcklig fakta**

Fakta sidorna ska förse användaren med tillräcklig fakta för att hen ska kunna svara på frågorna.

**IF.S.4 Animation**

Hemsidan ska ha animerade bilder.

## Produktkrav

Krav för produkten.

**IF.P.1 Målgruppsanpassad**

Hemsidan ska i huvudsak vara inriktad för barn.

**IF.P.2 Responsiv**

Hemsidan ska vara responsiv.

**IF.P.3 Programspråk**

Produkten ska utvecklas med HTML, CSS och Python.