

Systemutvikling

Oblig 2 - modellering av kraw

01.10.22

AMNA ØRSTGIR
S364520

Amna /

Oppgave ① Klassediagram

* Skal kunne kjøpe én eller flere standardbilletter til ønsket visning.

* Ekstraoppløselse: spesialbillet / spesialsete med 4D opplevelse

↳ mulig å bestille 3 ulike billetter.

① Standardbillet, to forskjellige priser:

a) Barn (6-15 år), student, honnør: 250 kr

b) Voksen (>15 år): 450 kr

② Spesialbillet, med spesialsete (50 kr ekstra uavhengig av billett)

* Ekstra fordeler og raskere kjøp: kundeklubb

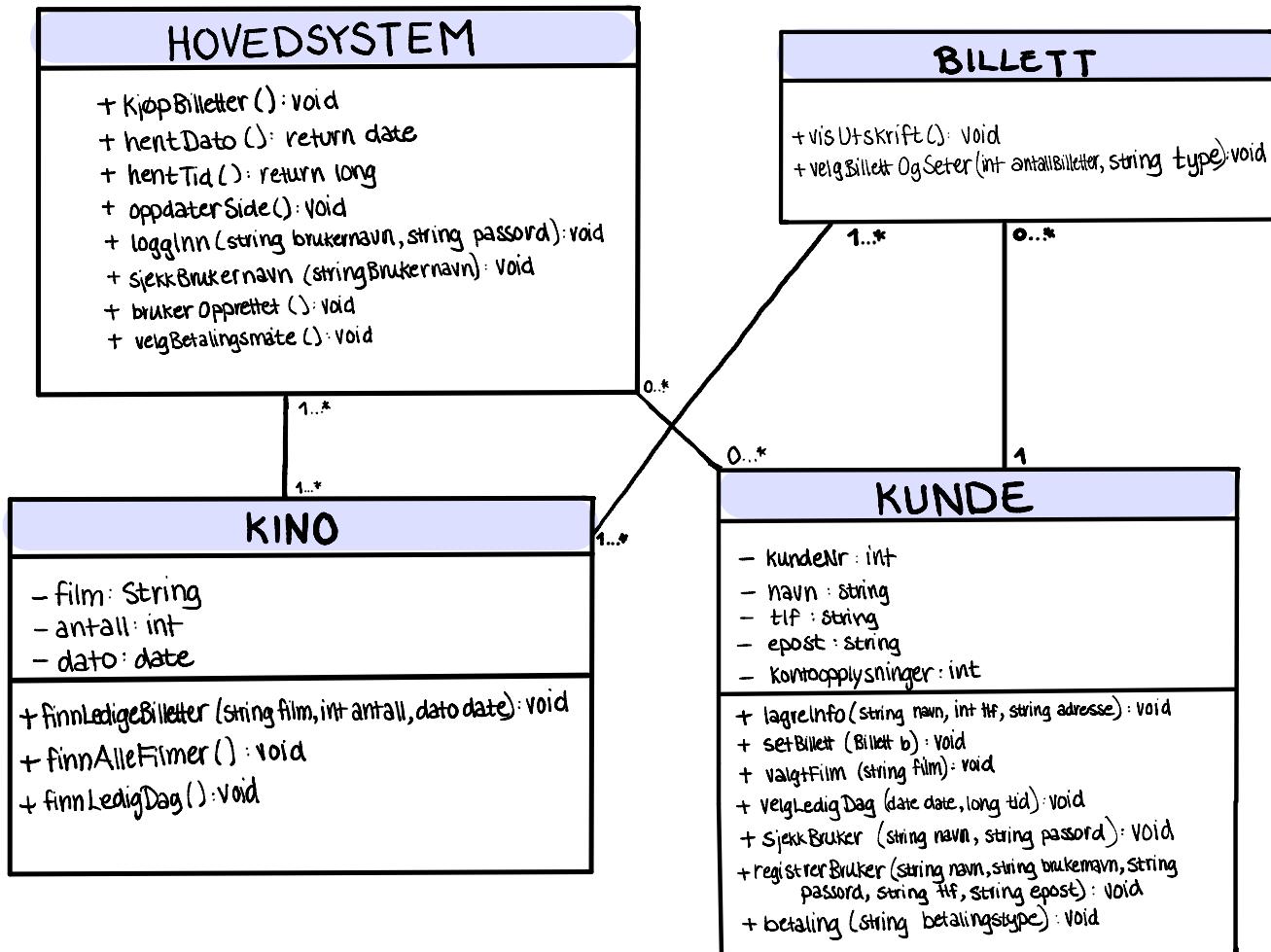
↳ Registrering: navn, tlf, epost, kortopplysninger

① Poeng: for hvert billettkjøp

② oversikt over tidligere kjøpbesøk

* Etter godkjent kjøp → skal det vises (PDF Format) utskrift

* Administrasjonsmodul → tilgjengelig for ledelsen (skal gi oversikt over antall personer som har kjøpt billetter). → bruk for generering av statistikk.



Oppgave ② sekvensdiagram

a) Tekstlig beskrivelse for brukstilfellet "Kjøp billett som eksistereende kunde".

NAVN: Eksistende kunde kjøper billett

MKTDR: Kunde i virtual reality kino

PREBETINGELSE: Ledige tilmer som kan sees på kino for bruker

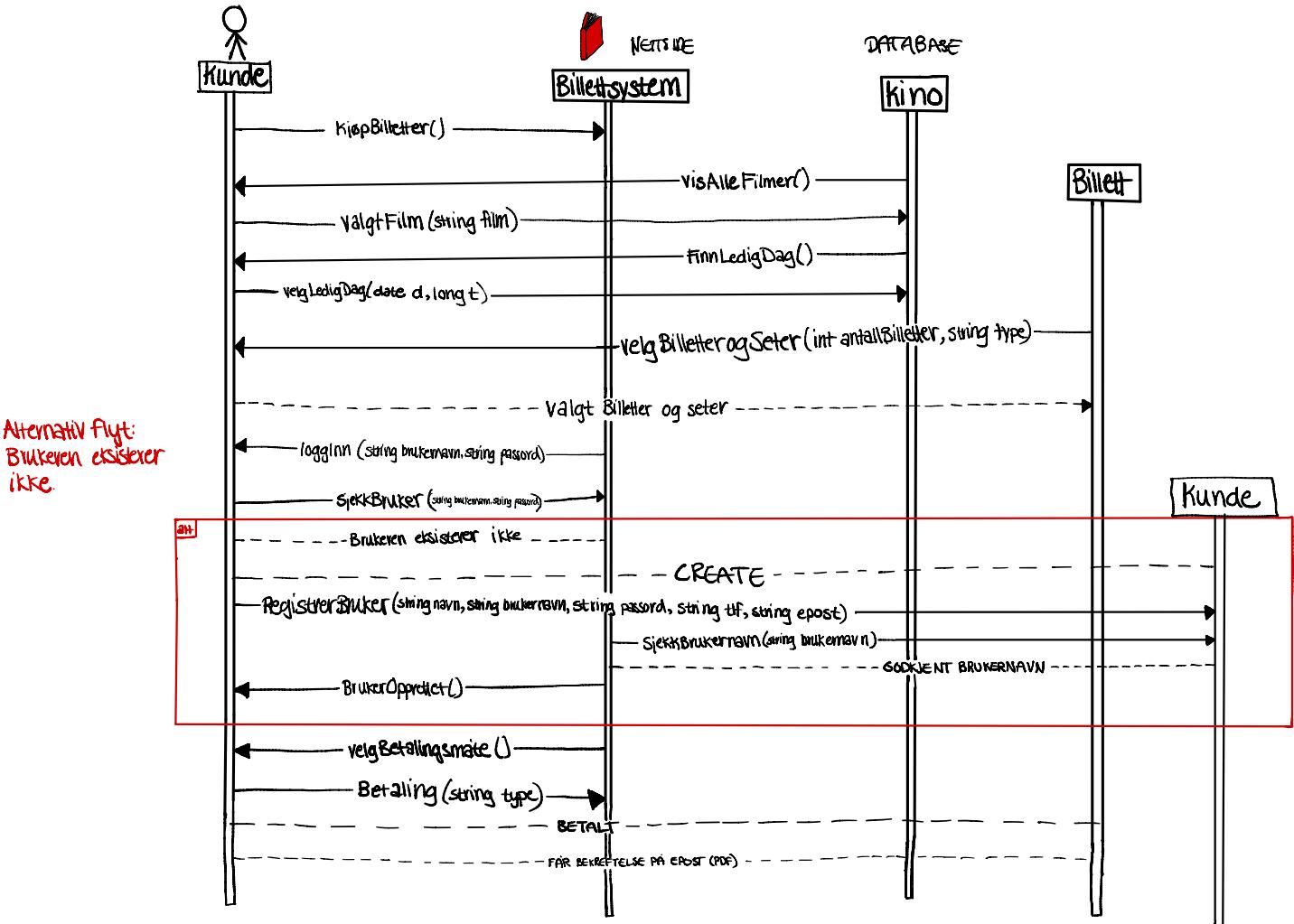
POSTBETINGELSE: Brukeren får kjøpt billett for å se film på virtual reality

Hovedflyt: (med forutsetning på at personen er logget inn)

1. kunder sjekker etter ønsket film.
2. kunder velger film
3. kunder velger tid
4. kunde velger betalingsmåte og får type bekreftelse (PDF-format)
5. kunde møter opp og ser filmen.

Alternativ flyt: (med forutsetning om at kunden ikke har gitt passord og er logget inn)

- 1.1 kunde finner ikke ønsket film (returnerer til kino program)
- 3.1 kunde finner ikke ønsket tid og velger annen ledig tid
- 4.1 Valgt betalingsmåte er utilgjengelig og kunde velger annen metode
- 5.1 kunden har forsinkelsen på vei til filmen (eller er syk)
- 5.2 Filmen spilles ikke grunnet tekniske problemer.



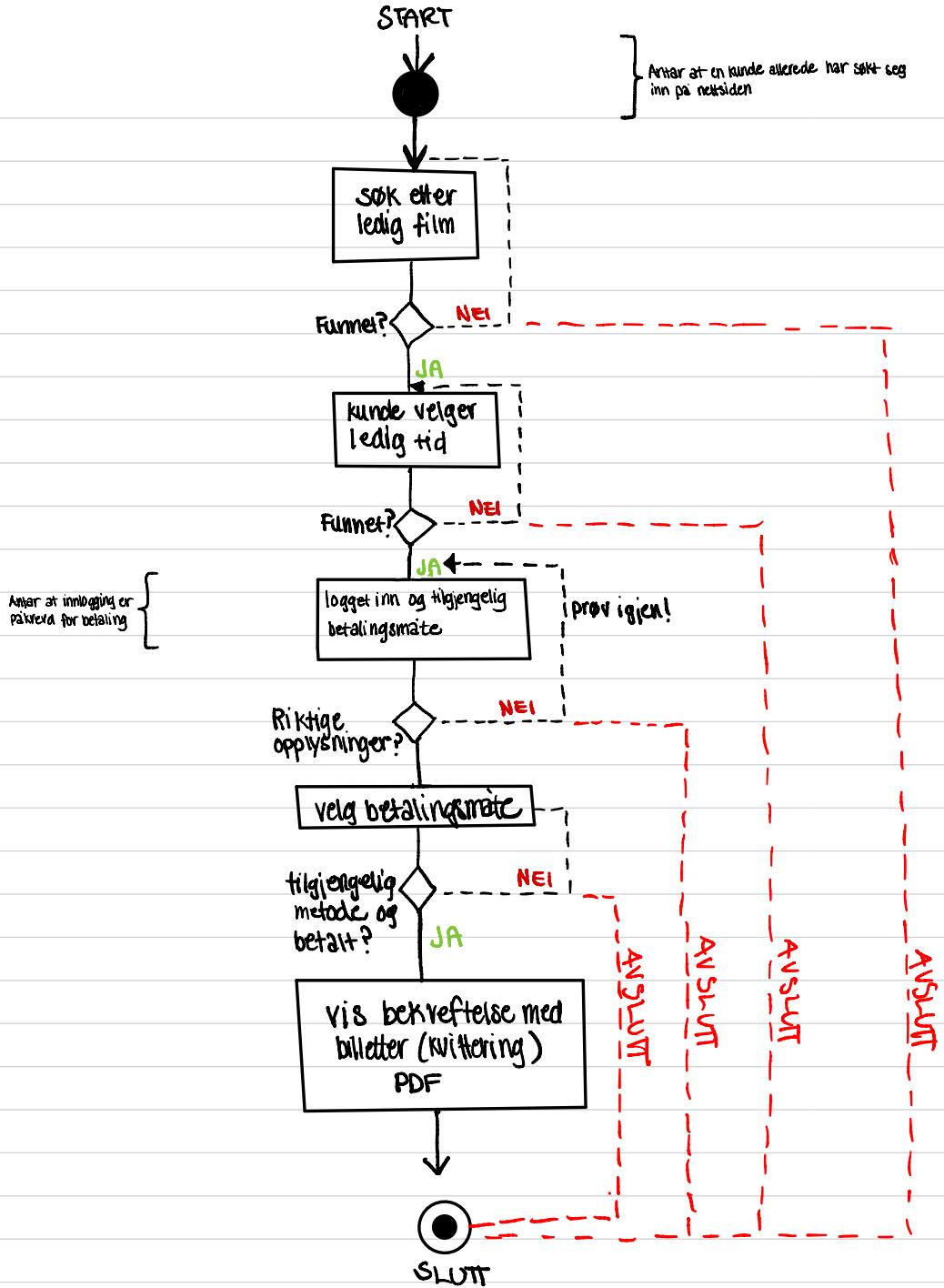
Oppgave ③ Aktivitetsdiagram

- a) Aktivitetsdiagram er karakteristisk ved at det grafisk representerer hendelsesfløyten i et use case. Da vises stegene som aktiviteter. Det kan være nyttig å bruke aktivitetsdiagram etter som det er mer forretningsoorientert, i motsetning til sekvensdiagram som er mer kodehørt. Et eksempel på når det er lurt å bruke aktivitetsdiagrammer er ved "vranglås":

I FØLGE WIKIPEDIA:

VED SMIDIG BEHANDLING ER DOBLÅS ENHVER SITUASJON DER INGEN MEDLEMMER AV EN GRUPPE EN HETER KAN FORSETTE FORDI MÅR AV DEM VENTER PÅ AT ET ANNET MEDLEM, ELLER SEG SELV, SKAL TA HANDLING, FOR EKSEMPEL Å SENDE EN MELDING, ELLER MER VANLIG, FRIGJØRE EN LÅS.

- b) Aktivitetsdiagram - kjøp av billett via nettside



Oppgave 4 Smidig og DevOps

a) DevOps - strategimetode er et sett med metoder og praksiser som er med på å redusere aktivitetstid for å gjøre endringer i et produkt. Den smidige prosessen blir enda mer effektiv og samtidig blir systemets kvalitet sikret.

I FØLGE AMAZON WEB SERVICE

KONTINUERLIG INTEGRASJON REFERERER TIL BYGGE- OG ENHETSSTADIENS I PROGRAMVAREUTGIVELSE PROSSENSEN. HVER REVISION SOM ER FORPLINTET UTLOSER EN AUTOMATISERT TEST OG BYGG. MED KONTINUERLIG LEVERING BYGGES KODEENDRINGER AUTOMATISK, TESTES OG KLARGØRES FOR UTGIVELSE TIL PRODUKSJON.

I FØLGE WIKIPEDIA

KONTINUERLIG LEVERANSE ER EN TILNÆRMING TIL PROGRAMVAREUTVIKLING HJØR MAN PRODUSERER PROGRAMVARE KAN BLI VIST NÅR SOM HELST, OG PÅ EN SLIK MATE AT MAN SLIPPER Å GJØRE DET MANUELT NÅR MAN BESTENNER SEG AT EN UTGIVELSE SKAL SLIPPS.

I FØLGE WIKIPEDIA

KONTINUERLIG UTVIKLING ER EN TILNÆRMING TIL PROGRAMVAREUTVIKLING HJØR PROGRAMVARAFUNKSJONER LEVERES OFTE OG GJENNOM AUTOMATISERT UTRULLING.

Oppgave 5) Risikohåndtering

Gjennomføring av en risikoanalyse av utviklingsprosjektet ved å lage en usikkerhetsmatrise (risikotabell), med eksempler fra de 3 hovedtypene (prosjekt-, produkt-, og forretnings-) risiko.

	Definert risiko	sannsynlighet	konsekvens	påbygging av risiko	ansvarlig
prosjekt -	Ikke utvikles etter kravene Viktig, eller er sent ute i markedet	Avhengig av team/Samarbeid, mengde avsatt tid og nøyaktighet.	Ufornyanede kunder, behovet for systemet forsvinner/minkes.	Mer avsatt tid, smidig utvikling, riktig testing.	utviklere, de som planlegger systemet.
		Extremt alvorlig			
produkt -	Brukes veldig ofte og av veldig mange (nye utestede problemer oppstår).	Stor sannsynlighet dersom det er etterspørsel for systemet i markedet.	Systemet kan presentere dårligere (avis utviklet dårlig)	Sette eksperter på tekniske problemer, samle data for bedre utvikling.	teknisk leder test leder.
		Moderat	Det må avsettes mer tid for enda bedre utvikling.		
forretning -	Vanskelig å ansette team med krav-kompetanse, for lav budsjett avsatt for systemutviklingen.	Ganske stor dersom det ikke er avsatt nok tid og innsats.	Alvorlige konsekvenser. Ansatte skal utvikle og de trenger lønn/penger for riktige ressurser.	Finnne riktig godt crew-medlemmer med kompetanse, og tilby kurs. Gå over budsjettet, høye krafspesifisering, kalkulere mer sparsomt.	HR-ansvarlig crew, Eier, prosjektsansvarlig
		Moderat			