## **Dag 1: Projektopsætning og Forberedelse**

### **Fælles Opgaver (Andreas & Bjarke)**

1. **Projektopsætning (1 time)**
   * Opsætning af udviklingsmiljø.
   * Konfiguration af WPF-projektindstillinger.
   * Opsætning af Live Share via Visual Studio.
   * Initialisering af projektrepository med Git.
   * Oprettelse af projektstruktur og mapper (inklusive "Assets").
2. **Planlægning og Koordinering (1 time)**
   * Gennemgå den overordnede projektplan.
   * Fordeling af opgaver og fastlæggelse af deadlines.
   * Opdatering af eventuelle uklarheder i kravspecifikationen.

### **Individuelle Opgaver**

* **Andreas (2 timer)**
  + **Design af Startvindue (2 timer)**
    - Implementer grundlæggende baggrund.
    - Placér knappen "Medarbejder Login".
* **Bjarke (2 timer)**
  + **Design af Loginprompt-vindue (2 timer)**
    - Design inputfelter for brugernavn og adgangskode.
    - Forberedelse af UI-elementer til validering.

### **Buffer og Fejlhåndtering (2 timer)**

* Tid til at håndtere uforudsete problemer eller spørgsmål.
* Eventuelle justeringer af design og opsætning.

### **Reel Tidsforbrug**

* Projektopsætning – 30 minutter
* Planlægning – 30 minutter
* Andreas Individuel opgave – 45 minutter
* Bjarke Individuel opgave – 60 minutter

## **Dag 2: Forenklet UI Design og Datahåndtering**

### **Andreas (4 timer)**

1. **Assistere med Hovedmenu-layout (2 timer)**
   * Samarbejde med Bjarke for at skabe et konsistent design.
   * Implementere "Velkommen"-besked med pladsholder for brugerens navn.
2. **Velkomstsektion (2 timer)**
   * Integrere brugerens navn i velkomstbeskeden (forberede til databinding).

### **Bjarke (4 timer)**

1. **Hovedmenu-layout (2 timer)**
   * Oprette grundlæggende layout for hovedmenuen.
   * Inkludere pladsholdere for medarbejder- og CEO-sektionerne.
2. **Opsætning af Simpel Datalagring (2 timer)**
   * Oprette Excel-filen i "Assets"-mappen.
   * Sikre korrekt strukturering af data (brugernavn, medarbejder ID, adgangskode).

### **Fælles Opgaver (2 timer)**

* **Dataadgangslag**
  + Begge udviklere samarbejder om at implementere metoder til at læse og skrive brugerdata til og fra Excel-filen.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 1½ time
* Bjarke Individuel Opgave – 35 minutter
* Fælles Opgave – 1 time

## **Dag 3: Login-funktionalitet og Datahåndtering**

### **Andreas (3 timer)**

1. **Implementering af "Medarbejder Login"-knap (1 time)**
   * Håndtere knapklikbegivenhed for at åbne loginprompten.
2. **Login-feedback (2 timer)**
   * Vise fejlmeddelelser for mislykkede loginforsøg.
   * Navigere til hovedmenuen ved succesfuldt login.

### **Bjarke (3 timer)**

1. **Brugergodkendelse (3 timer)**
   * Validere inputfelter.
   * Sammenligne legitimationsoplysninger med data i Excel-filen.

### **Buffer og Test (2 timer)**

* Test af login-funktionalitet.
* Fejlfinding af eventuelle problemer med dataadgang og validering.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 2 timer
* Bjarke Individuel Opgave – 2 timer
* Fælles Opgave – 45 minutter

## **Dag 4: Hovedmenu-funktioner og Adgangskontrol**

### **Andreas (4 timer)**

1. **Adgangskontrol til CEO-sektion (2 timer)**
   * Implementere kodebeskyttelse for CEO-sektionen (inputprompt for adgangskode).
   * Sikre, at kun autoriserede brugere kan få adgang.
2. **Integration af Velkomstsektion (2 timer)**
   * Forbinde velkomstbeskeden med faktisk brugerdata fra login.

### **Bjarke (4 timer)**

1. **Pladsholder for Medarbejdersektion (2 timer)**
   * Oprette pladsholder til fremtidige funktioner.
   * Sikre konsistens i designet med resten af hovedmenuen.
2. **Forbedring af Dataadgangslag (2 timer)**
   * Implementere fejlkontrol ved læsning/skriftning af data.

### **Buffer og Fejlhåndtering (2 timer)**

* Test af hovedmenuens funktioner.
* Løse eventuelle problemer med adgangskontrol og dataintegration.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 1 time
* Bjarke Individuel Opgave – 45 minutter
* Fælles Opgave – 45 minutter

## **Dag 5: Banko Spiludvikling (Del 1)**

### **Andreas (3 timer)**

1. **Tildeling af Flere Bankoplader (3 timer)**
   * Implementere funktionalitet til at tildele tre unikke bankoplader til hver medarbejder.
   * Sikre, at pladerne er klar til integration i UI.

### **Bjarke (3 timer)**

1. **Logik til Generering af Bankoplader (3 timer)**
   * Implementere regler for nummerfordeling baseret på specificerede regler.
   * Sikre, at der ikke er gentagne tal, og at alle regler overholdes.

### **Fælles Opgaver (2 timer)**

* **Møde for at gennemgå Banko-logikken**
  + Sikre at begge udviklere er synkroniserede.
  + Planlægge integration af Bankoplader i UI.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 6 timer
* Bjarke Individuel Opgave – 6 timer
* Fælles Opgave – 45 minutter

## **Dag 6: Banko Spiludvikling (Del 2)**

### **Andreas (3 timer)**

1. **Integration af Bankoplader i UI (3 timer)**
   * Designe UI for at vise bankopladerne til brugeren.
   * Sikre responsivt design og brugervenlighed.

### **Bjarke (3 timer)**

1. **Test og Fejlfinding af Banko-logik (3 timer)**
   * Teste genererede bankoplader for at sikre regeloverholdelse.
   * Fejlrette eventuelle problemer i logikken.

### **Fælles Opgaver (2 timer)**

* **Integrationstest**
  + Samlet test af Banko-funktionen.
  + Sikre at tildeling, generering og visning fungerer harmonisk.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 4 timer
* Bjarke Individuel Opgave – 3 timer
* Fælles Opgave – 45 minutter

## **Dag 7: CEO-sektionsfunktioner og Optimering**

### **Bjarke (2 timer)**

1. **KPI-visning (Pladsholder) (2 timer)**
   * Implementere en simpel visning af statiske KPI-data.
   * Forberede mulighed for fremtidig dynamisk data.

### **Andreas (2 timer)**

1. **Optimering af UI og Brugeroplevelse**
   * Forbedre det overordnede design.
   * Sikre konsistens i farver, skrifttyper og layout.

### **Fælles Opgaver (2 timer)**

* **Test af CEO-sektionen**
  + Sikre adgangskontrol fungerer korrekt.
  + Teste visning af KPI og aktivitetslog.

### **Reel Tidsforbrug**

* Andreas Individuel Opgave – 2 timer
* Bjarke Individuel Opgave – 4 timer
* Fælles Opgave – 3 timer

## **Dag 8: Test, Fejlfinding og Afslutning**

### **Fælles Opgaver (6 timer)**

1. **Basistest af Applikationen (2 timer)**
   * Gennemgå alle funktioner fra start til slut.
   * Sikre, at alle krav er opfyldt.
2. **Fejlretning (2 timer)**
   * Løse eventuelle fundne fejl eller bugs.
   * Optimere kode for bedre ydeevne.
3. **Kodedokumentation (1 time)**
   * Kommentere koden for klarhed og vedligeholdelse.
   * Sikre, at dokumentationen er opdateret.
4. **Projektgennemgang og Afleveringsforberedelse (1 time)**
   * Sikre, at alle filer er korrekt organiseret.
   * Forberede projektet til aflevering eller præsentation.

### **Reel Tidsforbrug**

* Fælles Opgave – 8 timer

### **Reel Tidsforbrug i alt – 50 timer & 35 minutter**

## **Buffertid og Fleksibilitet**

Vi har indregnet en buffertid på **17 timer** for at håndtere uforudsete forsinkelser eller ekstra opgaver. Dette giver os mulighed for at:

* Dykke dybere ned i komplekse problemer uden at overskride tidsplanen.
* Foretage yderligere tests og kvalitetssikring.
* Implementere valgfri funktioner eller forbedringer.

## 

### **Total tidsforbrug i alt – 50 timer & 35 minutter**

## **Sammenfatning af Opgavefordeling**

### **Andreas**

* Design af startvindue og velkomstsektion.
* Implementering af "Medarbejder Login"-knap og login-feedback.
* Adgangskontrol til CEO-sektionen.
* Tildeling af flere bankoplader.
* Optimering af UI og brugeroplevelse.

### **Bjarke**

* Design af loginprompt-vindue og hovedmenu-layout.
* Opsætning af simpel datalagring og dataadgangslag.
* Brugergodkendelse.
* Logik til generering af bankoplader.
* Implementering af KPI-visning