Projekt 2: Svømmeklub – Delfin

Gruppe 1: (github navn)

- Angelo (LordangeloxD)
- Brestir (Boobielord)
- Charlie (supcharls)

Github link:

https://github.com/Boobielord/Svommeklubben-Delfinen



IT og forretningsforståelse diagrammer:

Interessent analyse:

Nødven gennem	dige for Iførelse
	Systemudvikler
	Formand
	Kasserer
Ikke vigtig	Vigtig
Træner	
Medlemmer Ikke nød for genne	vendige emførelse

Inden vi påbegynder arbejdet med programmering af selve systemet, satte vi os sammen som gruppe og lavede en interessent analyse, hvor vi identificerede hvilke interessenter der måtte være, som kunne påvirke måden vores system blev påvirket på

Primære interessenter:

Systemudviklere – skal udvikle systemet baseret på input fra svømmeklubbens krav og behov for hvordan systemet skal fungere

Kasseren – benytter sig i høj grad af systemet for både at kunne få hjælp til at få oversigt over økonomien (kontingent og restance)

Formand – tager sig af de nye medlemmer ved at registrere stamoplysninger om personen samt oplysninger om det er en junior / senior svømmer afhængig af alder, aktivitetsform (passiv / aktiv) og type (motionist / konkurrence)

Sekundære interessenter:

Træner – havde behov for at kunne se en top 5 liste over de forskellige svømmediscipliner (crawl, rygcrawl, butterfly og brystsvømning)

Medlemmer – benytter ikke systemet direkte, men forskellige data om dem bliver registreret og benyttet til analyse

Risikoanalyse:

Nr.	Risikomoment	Sand synlig hed	Konse kvens	Produkt	Præventiv tiltag	Løsningsforslag
1	Sygdom i gruppen	2	4	8	Have opgaver som kan omfordeles for andre gruppe medlemmer hvis nogen er fravær	Meld det ud på discord gruppechat og have arbejdsfiler tilgængelige online for andre at kunne se på om der er noget som man kan arbejde videre
2	Problemer med github	3	4	12	Gruppen sætter sig sammen i starten af projekt og åbner github projekt op for at tjekke om det fungerer som det skal	Kik på tutorials eller søg på svar for problem, evt. spørg en chatbot, lærer eller andre gruppemedlem mer om hjælp
3	Fejl i kode	5	5	25	Sørg for at koden der er delt på github er opdateret	Identificer fejlen og se om det kan rettes, lav også tests løbende med koden, spørg om hjælp hvis det fortsat ikke kan løses

4	Færdig inden deadline (11. december)	3	5	15	Have en klar sprint plan for hvad der skal arbejdes på undervejs med user stories og evaluering af fremskridt der er nået i gruppen	Se på user stories og arbejd på dem undervejs i sprints med SCRUM og kik på hvad der kan blive nået løbende
5	Manglende programmering sfærdigheder	3	4	12	Kode sammen internt i gruppen så der i fællesskab kan kikkes på hvordan man kan komme videre	Fordel opgaver baseret på kompetencer og ellers kan der spørges om hjælp samt kikkes online for potentiel hjælp af løsning
6	Problemer med kommunikation	3	5	15	Status møder hvor der kan gennemgås hvad der er af udfordringer og hvad der skal arbejdes med	Status og daglige opdateringer (daily SCRUM) hvor der bliver fulgt op på hvad der foregår

Risiko matrix:



Udover en interessentanalyse, fik vi også lavet en risikoanalyse og matrix, her skulle der identificeres forskellige potentielle risici, som der kunne opstå undervejs i vores arbejdsproces med udviklingen af systemet

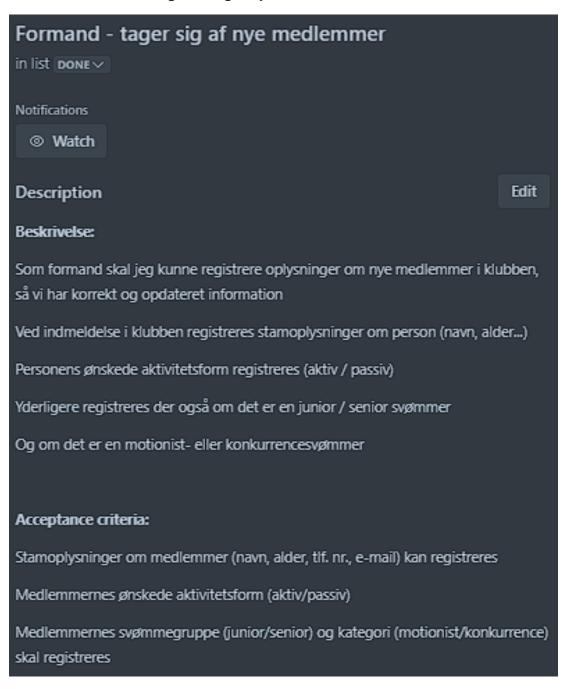
Vi forsøgte også at brainstorme forskellige løsningsforslag som der kunne foretages så vi bedst muligt kunne reducere sandsynligheden for de forskellige risici og dermed forhindrer teamet fra at nå i mål med given tid

Systemudvikling diagrammer:

Med anvendelse af SCRUM benyttede vi et trello board som hjalp med at få skabt et overblik over hvilke user stories tasks som vi havde og hvad der skulle laves ved vores sprints under sprint planning processen

User stories: (med accept kriterier):

Vi lavede 4 forskellige user stories, hvert af dem tog udgangspunkt i 1 af vores interessenter som ville gøre brug af systemet



Kasserer - betaling

in list DONE∨

Notifications



Description

Edit

Beskrivelse:

Tager sig af kontingentbetaling og skal derfor have overblik over hvor meget der kan forventes af indbetaling i kontingent i alt og ønsker også at systemet skal kunne vist en oversigt over medlemmer i restance (= i gæld)

Aktiv medlemspris:

Ungdomssvømmere under 18 år: 1000 kr. årligt

Seniorsvømmere 18 år og over: 1600 kr. årligt

Medlemmer over 60 år får 25% rabat på senior prisen

Passive medlemspris: 500 kr. årligt

Acceptance criteria:

Overblik over forventede årlige indbetalinger baseret på medlemskategorier.

Automatisk beregning af kontingent for forskellige aldersgrupper:

Under 18 år: 1000 kr./år

18 år og ældre: 1600 kr./år

Over 60 år: 25% rabat på seniorprisen

Passive medlemmer: 500 kr./år

Oversigt over medlemmer, der er i restance.

Svømmere - Hold og resultater in list DoiNG > Notifications Watch Description Edit Beskrivelse:

Hver syømmer er registeret ift, deres disciplin som de er aktiv i

Her registreres svømmernes bedste træningsresultat og dato

For svømmere som deltager i konkurrencer registreres stævner, placeringer og tid de fik

Acceptance criteria:

- Svømmere skal tilknyttes en træner og inddeles i ungdoms- eller seniorhold.
- Hver svømmer skal registreres med deres disciplin(er)
- Træningsresultater og dato for resultat skal registreres
- Konkurrencedeltagere skal have registreret stævner, placeringer og tider

Træner - konkurrence udtager in list DOING > Notifications Watch Description Edit Beskrivelse:

Kan på baggrund af svømmernes resultater udtage svømmere som kan deltage til konkurrencer

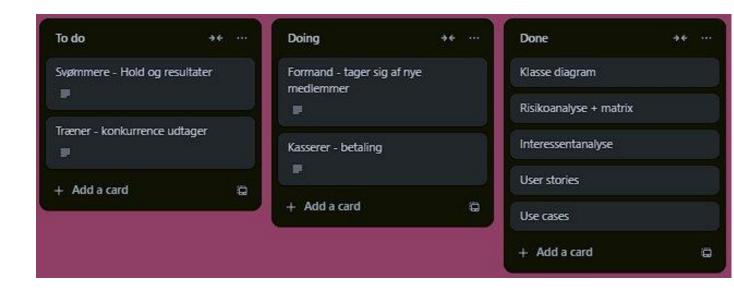
Ønsker et overblik som kan vise top 5 svømmere for hver disciplin fordelt mellem jr. og sr.

Discipliner: Butterfly, crawl, rygcrawl og brystsvømning

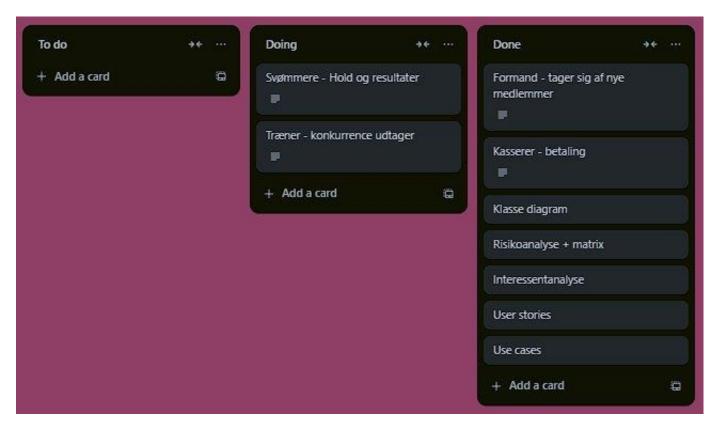
Acceptance criteria:

- Trænere skal kunne se top 5 svømmere for hver disciplin, opdelt i junior og senior
- Have følgende svømme discipliner: Butterfly, crawl, rygcrawl, brystsvømning

Trello for sprint 1:



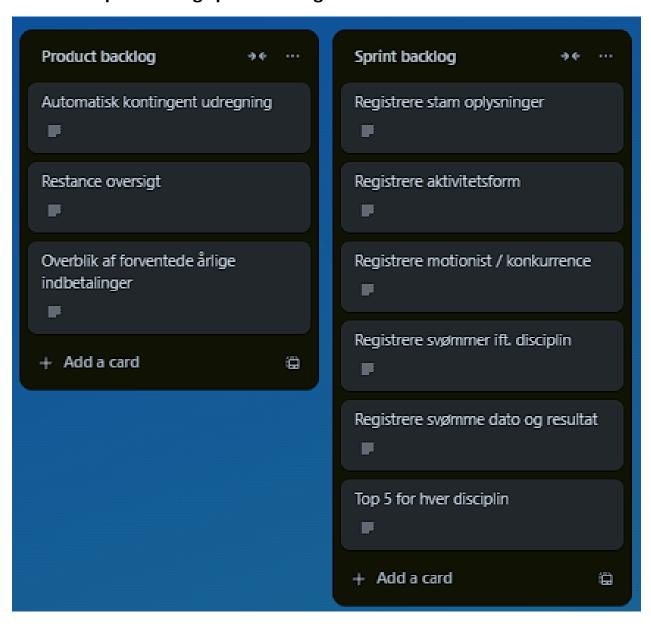
Trello for sprint 2:



Vi kørte med 2 sprints som varede 1 uge hver

- **1. Sprint –** Fokus var at få lavet de basale funktioner som fx at skulle kunne registrere stamoplysninger og kunne have et betalingssystem der kan registrere betaling og udregne priser
- 2. Sprint Arbejdede på de mere udfordrende user stories blandt gruppen som var at få lavet træner tilknytning og en top 5 liste over de forskellige svømmediscipliner som kan bruges til at udtage svømmere for konkurrence stævner

Trello med product- og sprintbacklog:

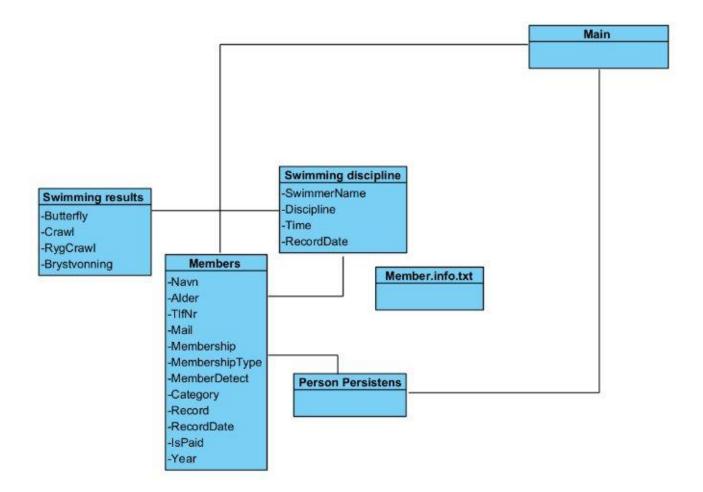


Trello boardet havde også en sektion for både product- og sprint backlog hvor der blev lavet en prioritetsliste over hvad der skulle udfyldes enkeltvis i product backlog og hvad der så var af opgaver som teamet havde kapacitet til at kunne få udført undervejs de 2 sprints for at kunne få opfyldt kravene ved sprint backlog

Product backlog skrevet med prioritet i vores fælles dokument:

Beskrivelse	Prioritet
Formand skal kunne registrere nye medlemmer med stamoplysninger	High
Formand kan redigere eksisterende medlemsoplysninger	Low
Kasserer kan udregne medlemskontingent afhængig af alder og medlemskabstype	High
Kasserer vil have samlet oversigt over forventet kontingent indkomst	Medium
Kasserer skal kunne se liste over medlemmer i restance	Medium
Træner skal kunne se oversigt over konkurrencesvømmere opdelt mellem jr. og sr. hold	High
Træner skal kunne opdatere og gemme svømmeres bedste træningsresultater	Medium
Træner skal kunne se en top 5 liste for hver svømmedisciplin	High
Systemet skal kunne eksportere data til en fil	High
System skal kunne validere brugerinput og vise fejlmeddelelser ved ugyldigt input	High

Klassediagram:



Klassediagrammet viser strukturen over vores system og hvordan vi havde tænkt os at det skulle opbygges ift. relationerne mellem de enkelte klasser, for at sikre at det kunne blive udviklet så robust og vedligeholdelsesvenligt som muligt samtidig med at det blev genbrugeligt og letlæseligt