

Projekt, Utveckling av en webbapplikation

Uppgiften

Projektet görs i grupper där ni utvecklar en **frontend-app** (webbapplikation) med **Vue Vite**. Appen **ska fungera responsivt** på alla pixelbredder mellan 375px (telefon)-980px (desktop). Det visuella utrymmet ska nyttjas effektivt, och innehållet ska få plats på ett bra sätt, oavsett vilken bredd viewport:en har i detta intervall. Användaren ska som utgångspunkt inte behöva scrolla i sidled.

Ni ska planera och genomföra projektet i grupp med ett agilt arbetssätt där vi arbetar enligt **Scrum-processen**. Ni behöver ta individuellt ansvar för att inkludera alla i arbetet. Ni skriver ett **gruppkontrakt** innan projektet börjar där ni kommer överens om reglerna i gruppen.

Gruppen ska själva skapa PBI:er (produktlogg-element) som innehåller relevanta User Stories som bryts ner i tillräckligt många uppgifter, vilket även resulterar i gränssnittsprototyper som görs i t ex Figma och ger hela gruppen möjlighet att delta i designprocessen.

Ni ska använda **Git och Github** (Arbeta gärna med den inbyggda Main Branchen till att börja med, för att sedan prova på att använda Git Branches).

Ni använder **Trello** för att organisera projektet som bl a innehåller gruppens Product Backlog, Sprintar, viktiga datum.

Läraren (produktägaren) är med och fattar beslut om vilka PBI:er (produktlogg-element) som ska göras och i vilken prioritering de färdigställs och ev. ändringar som behövs göras utifrån planeringen.

Samtliga i grupperna är delaktiga i det agila arbetet med sprintar, sprint-granskningar, som utgör en del av bedömningen.

Här är lite inspiration för produktidéer (men hitta gärna på helt egna idéer):

- **En utgiftshanterare som hjälper privatpersoner att hålla koll på sin ekonomi** (Exempelfunktionalitet: Konton, transaktionsloggar, budgetar och rapporter)
- **Ett e-handelssystem** (Exempelfunktionalitet: Produktgallerier, interaktiva sökfiter, produkttegenskaper (till exempel färger och storlekar), betalflöden och en backoffice-kontrollpanel för ordrar och produkter)
- **Ett kasinospel** (Exempelfunktionalitet: Blackjack/liknande, (låtsas)pengar, andra sorters spel och "botar" som man kan spela mot)
- **En kalenderapplikation** (Exempelfunktionalitet: Olika vyer (som månadsvy, veckovy och dagsvy), flera kalendrar, aktiviteter (till exempel heldagsaktiviteter och återkommande aktiviteter) och inbyggda/kombinerade ToDo-listor)
- **Ett verktyg för ett Scrum-team, och kanske också en Product Owner** (Exempelfunktionalitet: PBI:er, sprints, sprint backlogs och uppgifter)

- **En hemsida som har med inlärnin g att göra som typ av ett Quiz.** Att lära sig t ex ett språk, flaggor, ett programmeringsspråk syntax, matematik gångertabellen.

Några tekniska tips:

- Webbanrop **måste inte användas**, men vi kan simulera ett enklare “read-only”-backend-system genom att lägga JSON-filer i public-mappen i Vite-projektet. Till exempel, om en fil products.json placeras i public-mappen, så kan informationen hämtas via ett GET-anrop till adressen /products.json.
- Datavisualisering **måste inte heller användas**, men kan vara intressant för att skapa en informationsöversikt för användaren. [vue-chart-3](#) är ett exempel på ett datavisualiseringsbibliotek som fungerar med Vue.js 3.

Följande ska finnas med när ni lämnar in projektarbetet

- Länk till Trello (En i gruppen lämnar in)
- Länk till Github (En i gruppen lämnar in)
- Uppstart på Trello (Planeringssprinten) (En i gruppen lämnar in)
Ni behöver bjuda in:
(Jerry) jerryeduc@gmail.com och (Jon) jon@nejla.com för JSU.
(Magnus) magnus.borjesson@dynamicmind.se och (Vanja) hinjo@hotmail.com för FEU.
- Gruppkontrakt (En i gruppen lämnar in)
- Daglig logg (Lämnas in av varje gruppmedlem)
- Ev. Individuell Agil inlämning för VG (Lämnas in av varje gruppmedlem)
- Individuell teknisk rapport för kursen Javascript med ramverk (Lämnas in av varje gruppmedlem på ITHSDistans på kurssidan för Javascript med ramverk)

Deadline(s) och datum

Uppstart på Trello (Planeringssprinten) lämnas in som en länk på ITHSDistans senast söndag 16/2 kl.23.59. (En i gruppen lämnar in)

Ni behöver bjuda in:

(Jerry) jerryeduc@gmail.com och (Jon) jon@nejla.com för JSU.

(Magnus) magnus.borjesson@dynamicmind.se och (Vanja) hinjo@hotmail.com för FEU.

Gruppkontrakt lämnas in på ITHSDistans senast söndag 16/2 kl.23.59. (En i gruppen lämnar in)

Projektarbetet (vilket är en länk till Github och Trello) ska lämnas in på ITHSDistans senast söndag 16/3 kl.23.59. (En i gruppen lämnar in)

Daglig logg ska lämnas in på ITHSDistans senast söndag 16/3 kl.23.59. (Lämnas in av varje gruppmedlem)

Individuella inlämningen för VG i kursen Agil utveckling lämnas in på ITHSDistans senast söndag 16/3 kl.23.59. (Lämnas in av varje gruppmedlem)

Individuell teknisk rapport för kursen Javascript med ramverk lämnas in på ITHSDistans senast söndag 16/3 kl.23.59.

Sprint-granskning av Sprint 1: Tisdag 25/2 Kl.9.00-12.00. **Alla är på plats.** Sprint-planering av Sprint 2 kl.13.00-16.00.

Sprint-granskning av Sprint 2: Tisdag 11/3 Kl.9.00-12.00. **Alla är på plats.**

Betygskriterier

Krav för G

- Ni väljer själva vad produkten ska göra (se ideér) och tänker själva ut en målgrupp där ni anpassar webbapplikationen så att det blir givande att använda den samt prioritera funktionalitet och gör design utifrån det.
- Webbapplikationen görs med Vue Vite. Appen ska fungera responsivt på alla pixelbredder mellan 375px (telefon)-980px (desktop).
- Ni ska göra gränssnittsprotyper i t ex Figma.
- De PBI:er (produktlogg-element) som ni har bestämt stäms av löpande med läraren (produktägaren) och ska vara klara och fungera.
- Ni ska göra minst tre Definition of Done-kriterier som alla klara PBI:er i ert projekt uppfyller.
- Ni ska arbeta med ett agilt arbetssätt enligt Scrum-processen. Underlaget ni gör för det agila arbetet kommer att finnas på Trello (mall att utgå från finns på ITHSDistans på obligatoriska delar att ha med).
- För Godkänt för varje gruppmedlem behöver det framgå att du har uppfyllt kraven för Godkänt (Varje gruppmedlem ska fylla i en logg där det framgår vad man har arbetat med under projektet).
- Du lämnar in den individuella tekniska rapporten i Javascript med ramverk för **G i kursen Javascript med ramverk**. Länk finns på ITHSDistans.

Krav för VG

Utöver kraven för G:

För **VG** i kursen **Agil utveckling** ska du den individuella inlämningsuppgiften.

För **VG** i kursen **Javascript med ramverk** ska du göra enligt kraven för VG i den tekniska rapporten i kursen Javascript med ramverk.

Gruppkontrakt

1. Hur hanteras ev. frånvaro och vilka är godtagbara skäl?
 2. Hur ska vi agera om någon uteblir från ett "möte" eller missköter sina uppgifter?
 3. Hur ska vi kommunicera mellan träffarna?
 4. Hur ska vi arbeta för att få ett trevligt klimat under arbetet i gruppen.
- Alla som har varit med och tagit fram reglerna har sitt namn med på dokumentet.

Uppstart på Trello (Planeringssprinten)

Senaste inlämningsdatum: Söndag 16/2 kl.23:59

Mall finns på ITHSDistans att utgå ifrån med obligatoriska delar att ha med.

Detta är resultatet av planeringssprinten som görs under v.7.

Sprint-granskning för Sprint 1

Tisdag 25/2 Kl.9.00-12.00. Sprint-planering av Sprint 2 sker kl.13.00-16.00 i grupperna.

Momentet är föremål för följande krav:

- Gör en poster/slide som visas på en dator eller på något annat sätt.
- Poster:n ska innehålla:
 - 1) Produktens namn.
 - 2) En mening som beskriver produkten.
 - 3) Vilka PBI:er som valdes ut för Sprint 1.
 - 4) Vilka PBI:er som blev klara under Sprint 1.
 - 5) Sprint-målet för Sprint 1.(Ni får gärna använda produkt-boxen istället för nr 1 och 2.)
- Ha (minst) en dator så alla kan prova produkten (fungerande programvara i en webbläsare).

Sprint-granskning för Sprint 2

Tisdag 11/3 Kl.9.00-12.00

Momentet är föremål för följande krav:

- Gör en poster/slide som visas på en dator eller på något annat sätt.
- Poster:n ska innehålla:
 - 1) Produktens namn
 - 2) En mening som beskriver produkten,
 - 3) Vilka PBI:er som valdes ut för Sprint 2,
 - 4) Vilka PBI:er som blev klara under Sprint 2
 - 5) Sprint-målet för Sprint 2.
 - 6) Minst tre Definition of Done-kriterier, som alla klara PBI:er i ert projekt uppfyller.
(Ni får gärna använda produkt-boxen istället för nr 1 och 2.)
- Ha (minst) en dator så alla kan prova produkten (fungerande programvara i en webbläsare).
- Kunna göra en kort sammanfattning/reflektion av arbetsprocessen i gruppen.