# Bilag

## Bilag 1 – Metodevalg overvejelser

* Match projektets mål med vilkår og betingelser
  + Team størrelse
    - Teamet består af 4 personer
  + Teamorganisering
    - Vi er co-located, samlet i samme lokale
  + Konsekvens af fejl
    - ingen kritiske konsekvenser - mest kritiske, bruger data bliver synligt
    - mindre kritisk bruger mister indtastet data
    - brugere kan miste lysten til at bruge systemet hvis de opdager det indeholder fejl
  + Kunder
    - Ingen reelle kunder.
    - Mulige kunder:
      * Fitnessvirksomheder
      * Skoler
      * Enkeltpersoner der matcher persona, og som download via appstore
  + Krav
    - Licens til forskellige app-stores
    - Sikkerhed i forhold til brugerprofiler og brugerdata
  + Arkitekttur/teknologi
    - En webklient i ASP.NET, samt en serverside backend hvor applikationen er deployed
  + Refactoring
    - “Kunsten af skære det unødvendige væk”
    - Ingen avatar, som kan pyntes og udbygges.
    - Ingen shop, hvor man kan købe items, boost, avatarpynt mv.
  + Primært mål
    - At oprette en applikation, som inspirerer og motiverer til motion i dagligdagen.
    - At konceptet kan udviddes, så målgrupppen udviddes til at omhandle organisationer
* Plot værdier ind i Boehms projektkort
  + Personnel:
    - 40% Level1 / 15% level 2 og 3 [Alle udviklere er Level 1A]
  + Dynamism:
    - 5% per måned
  + Culture:
    - 25% - Order
  + Size:
    - 4
  + Criticality:
    - Comfort
  + Tilføj evt. yderligere akser
* Overvej risici
* Vælg metode eller metodekombination der giver færrest risici
* Lav planen
  + Criticality:
    - Comfort
  + Tilføj evt. yderligere akser
* Overvej risici
* Vælg metode eller metodekombination der giver færrest risici
* Lav planen

## Bilag 2 – Risikoliste

1. REST
2. Entity Framework
3. Databasesikkerhed
   1. Hashing af databaser
   2. Personligdatasikkerhed
4. Brugervenlighed
5. Test-First Development
6. ASP.NET som teknologi
7. UI design af websiden
   * HTML/CSS
   * Bootstrap

## Bilag 3 – Risikovurdering

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Beskrivelse | Sandsynlighed | Effekt | Ranking |
| 1 | Problemer med kodning og opsætning af REST service | 9 | 10 | 95 |
| 2 | Der kan opstå problemer med at bruge Entity frameworket, pga. manglende erfaring | 5 | 9 | 75 |
| 3 | Manglende erfaring med at implementere sikkerhed i forbindelse med brugerdata | 9 | 3 | 35 |
| 4 | Der skal tænkes brugervenlighed ind i alle dele af projektet | 3 | 8 | 45 |
| 5 | Der kan opstå problemer med at kode test-first da det er nyt for udviklere | 5 | 4 | 40 |
| 6 | ASP.NET er en model der ikke er kendt af udviklergruppen | 7 | 9 | 70 |
| 7 | Manglende erfaring med, at udvikle en poleret UI. | 4 | 7 | 50 |

## Bilag 4 – Prioriteret risikoliste / Mitigation



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risiko Beskrivelse | Ranking | Mitigation |
| 1. Problemer med Kodning og opsætning af Webservice | 95 | Kode simpel  hello world prototype af REST service |
| 2. Der kan opstå problemer med at bruge Entity frameworket, pga. manglende erfaring | 75 | Kode simpel  prototype med oprettelse og opdatering af database med code-First |
| 6. ASP.NET er en model der ikke er  kendt af udviklergruppen | 70 | Kode simpel hello world prototype  i ASP.NET |
| 7. Manglende erfaring med, at udvikle en poleret UI | 50 | Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective |
| 4. Der skal tænkes brugervenlighed ind i alle dele af projektet | 45 | Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective |
| 5. Der kan opstå problemer med at kode test-first da det er nyt for udviklere | 40 | Der skal laves en spike i sprint 0, så vi har et udgangspunkt når projektet reelt starter. |
| 3. Manglende erfaring med at implementere sikkerhed i forbindelse med brugerdata | 35 | Tidsestimeringen skal foretages med ekstra omhyggelighed, og emnet skal nøje overvåges på Scrum daily, og, om nødvendigt, i retrospective |

## Bilag 5 – Business Canvas

## Bilag 6 – Burndown sprint 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dag | Brændt | Planlagt |
| 1 | 12,5 | 12,5 |
| 2 | 12,5 | 9,375 |
| 3 | 12,5 | 6,25 |
| 4 | 6,5 | 3,125 |
| 5 | 6,5 | 0 |

|  |
| --- |
| Konklusion |
| 12,5 storypoints som skulle brændes |
| 6 storypoints brændt |

## Bilag 7 – Burndown sprint 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dag | Brændt | Planlagt |
| 1 | 20 | 20 |
| 2 | 20 | 15 |
| 3 | 17 | 10 |
| 4 | 17 | 5 |
| 5 | 4 | 0 |

|  |
| --- |
| Konklusion |
| 20 storypoints som skulle brændes |
| 16 storypoints brændt |

## Bilag 8 – Burndown iteration 3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dag | Brændt | Planlagt |
| 1 | 11 | 11 |
| 2 | 10 | 5,5 |
| 3 | 2 | 0 |

|  |
| --- |
| Konklusion |
| 11 storypoints som skulle brændes |
| 8 storypoints brændt |

Forfatterliste

Medmindre andet er angivet, har hvert gruppemedlem skrevet alle underpunkter der hører til et emne.  
Eksempelvis har Toke har skrevet alle underpunkterne til 2.5 også.  
Bemærk i øvrigt, at kapitel 2.12 er et fælles kapitel hvor alle gruppemedlemmer har deltaget på lige fod.

* + 1. Toke
* 2.1 Projektplanlægning
* 2.5 Extreme Programming
* 2.12 Product Vision
* 3 Sprint 0
  + T.o.m - 3.1 Retrospective
* 8 Konklusion
  + 1. Christoffer
* 2.2 Unified Process
* 2.11 Deployment og configuration management
* 2.12 Product Vision
* 4 Sprint 1
* 7 Overordnet retrospective for hele forløbet
  + 1. Rasmus
* 2.4 Scrum
* 2.10 Krav specificering
* 2.12 Product Vision
* 2.13 Kanvas
* 5 Sprint 2
  + 1. Ronnie
* 2.6 Kanban
* 2.7 Arkitektur
* 2.8 Metodevalg
* 2.9 Risikostyring
* 2.12 Product Vision
* 3.2 Metodevalg
* 6 Sprint 3
  1. Burndown I timer sprint 2
  2. Burndown I timer sprint 3
  3. Userstories 1
* 4-5 userstories på 1 A4
  1. Userstories 2
* 4-5 userstories på 1 A4
  1. Userstories 3
* 4-5 userstories på 1 A4
  1. Userstories 4
* 4-5 userstories på 1 A4