

Artefakter

USE CASES

Version 1:

- Brugeren opretter en kasse med nr. og beskrivelse. Kassen bliver gemt i systemet.
- Brugeren opretter et materiale med navn og antal komponenter/dele som gemmes i systemet.
- Brugeren placerer et materiale i en given kasse. Lokationen gemmes i systemet.
- Brugeren udskriver kasses indehold til skærmen.
- Brugeren printer en liste over alle materialer og hvilken kasse de er placeret i.
- Brugeren opretter en aktivitet med et navn. Aktiviteten gemmes i systemet.
- Brugeren tilknytter et materiale til en given aktivitet. Tilknytningen gemmes i systemet.
- Brugeren udskriver en liste over hvilke kasser, der skal medbringes hvis en given aktivitet skal udføres, baseret på de tilknyttede materials placering.
- Brugeren opretter en workshop som gemmes i systemet.
- Brugeren tilknytter en aktivitet til en given workshop. Tilknytningen gemmes i systemet.
- Brugeren printer liste over kasser, der skal benyttes til en workshop, til skærm.
- Brugeren printer en indholdsliste over kasser tilknyttet en workshop til skærmen.
- Brugeren eksporterer en liste over kasser og deres indhold for en workshop til PDF eller papirprint.
- Systemet gemmer afholdte workshops i systemet.
- Brugeren tilknytter en evaluerende kommentar til en afholdt workshop, som gemmes i systemet.
- Brugeren gemmer ofte afholdte / standardiserede workshops i systemet.
- Brugeren sletter en given kasse fra systemet.
- Brugeren sletter et materiale fra systemet.
- Brugeren sletter aktivitet fra systemet.
- Brugeren sletter workshop fra systemet.
- Brugeren fjerner materiale fra aktivitet.

- Brugeren fjerner aktiviteter fra workshop
- Brugeren ændrer en given kasses beskrivelse.
- Brugeren ændrer et materiales navn og/eller antal dele.
- Brugeren ændrer et materiales placering til anden kasse, eller “ikke i kasse”.
- Brugeren ændrer aktivitet navn.
- Brugeren ændrer workshops navn.

Version 2:

Create – Read

- #1 Brugeren opretter en kasse med nr. og beskrivelse. Kassen bliver gemt i systemet.
- #2 Brugeren opretter et materiale med navn og antal komponenter/dele som gemmes i systemet.
- #3 Brugeren placerer et materiale i en given kasse. Lokationen gemmes i systemet.
- #4 Brugeren udskriver en kasses indhold til skærmen.
- #5 Brugeren printer en liste over alle materialer og hvilken kasse de er placeret i.
- #6 Brugeren opretter en aktivitet med et navn. Aktiviteten gemmes i systemet.
- #7 Brugeren tilknytter et materiale til en given aktivitet. Tilknytningen gemmes i systemet.
- #8 Brugeren udskriver en liste over hvilke kasser, der skal medbringes hvis en given aktivitet skal udføres, baseret på de tilknyttede materials placering.
- #9 Brugeren opretter en workshop, som gemmes i systemet.
- #10 Brugeren tilknytter en aktivitet til en given workshop. Tilknytningen gemmes i systemet.
- #11 Brugeren printer en liste over kasser der skal benyttes til en workshop, til skærm.
- #12 Brugeren printer en indholdsliste over kasser tilknyttet en workshop, til skærmen.
- #13 Brugeren eksporterer en liste over kasser og deres indhold for en workshop til PDF eller papirprint.
- #14 Systemet gemmer afholdte workshops i systemet.
- #15 Brugeren tilknytter en evaluerende kommentar til en afholdt workshop, som gemmes i systemet.
- #16 Brugeren gemmer ofte afholdte/standardiserede workshops i systemet.
- #17 Brugeren sletter en given kasse fra systemet.

Delete

#18 Brugeren sletter et materiale fra systemet.

#19 Brugeren sletter aktivitet fra systemet.

#20 Brugeren sletter workshop fra systemet.

#21 Brugeren fjerner materiale fra aktivitet.

#22 Brugeren fjerner aktiviteter fra workshop

Update

#23 Brugeren ændrer en given kasses beskrivelse.

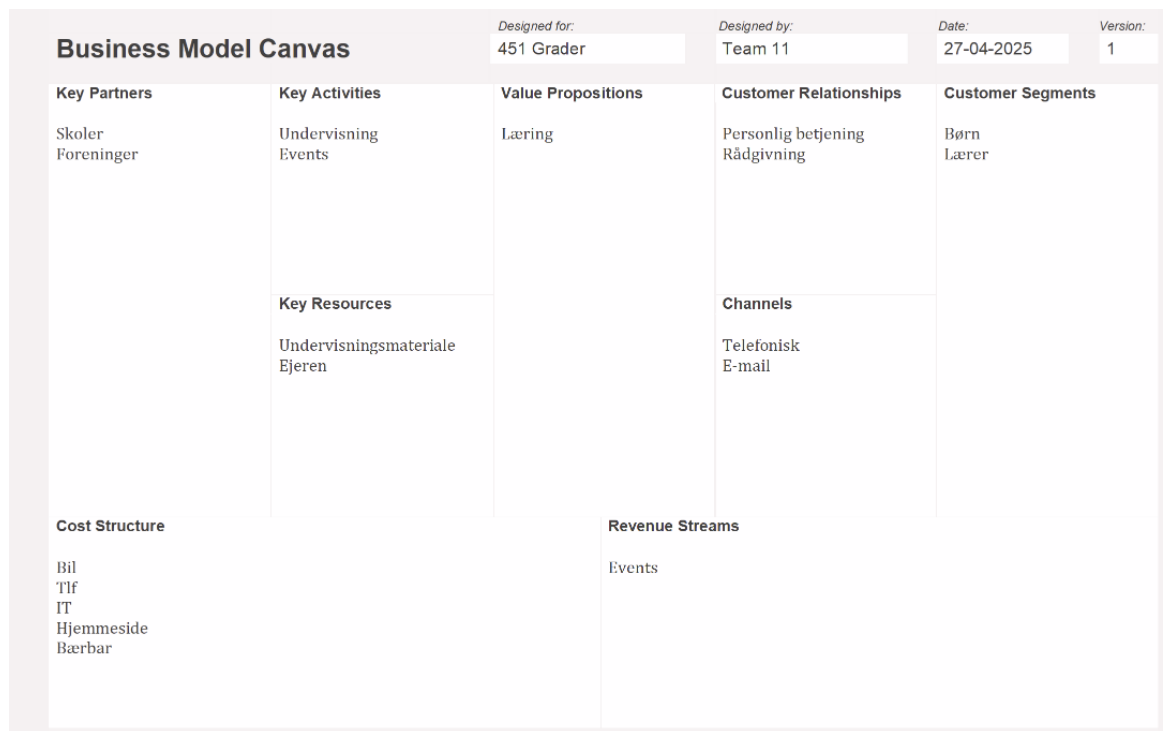
#24 Brugeren ændrer et materiales navn og/eller antal dele.

#25 Brugeren ændrer et materiales placering til anden kasse, eller “ikke i kasse”.

#26 Brugeren ændrer aktivitetsnavn.

#27 Brugeren ændrer workshopnavn.

BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)

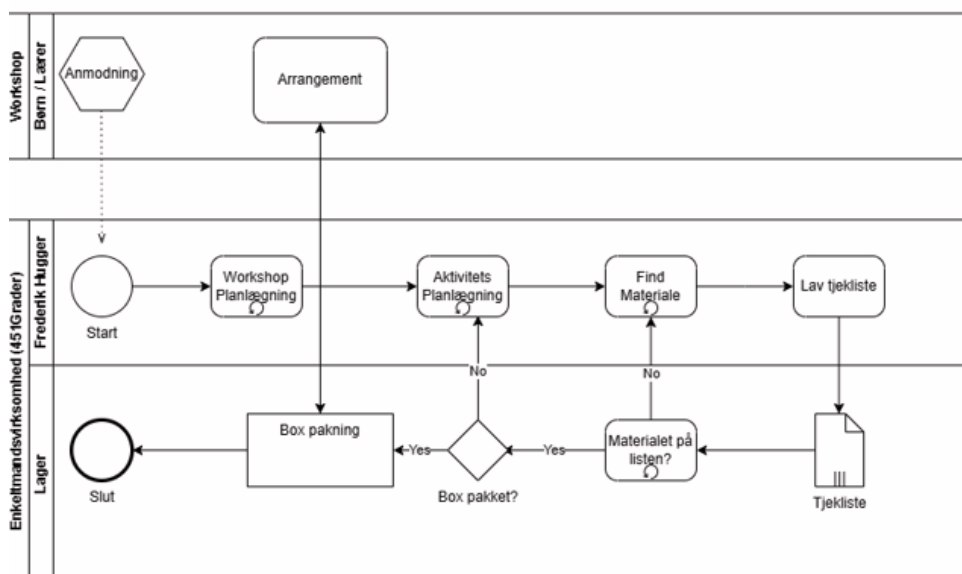


Business Process Model Notation (BMC)

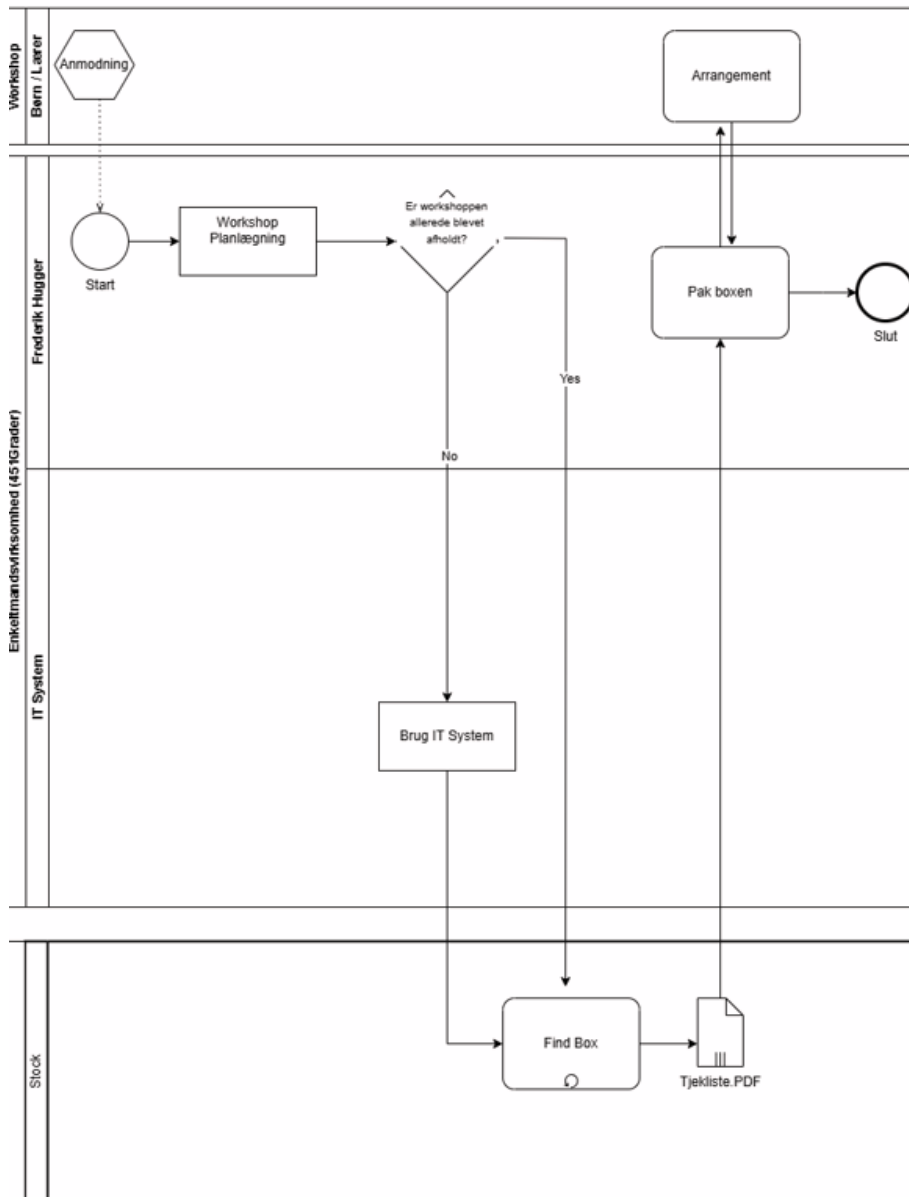
Projekt Getting Real BPMN
Proces for planlægning og pakning af workshop i 451Grader

Nuværende Model (as-is Model)

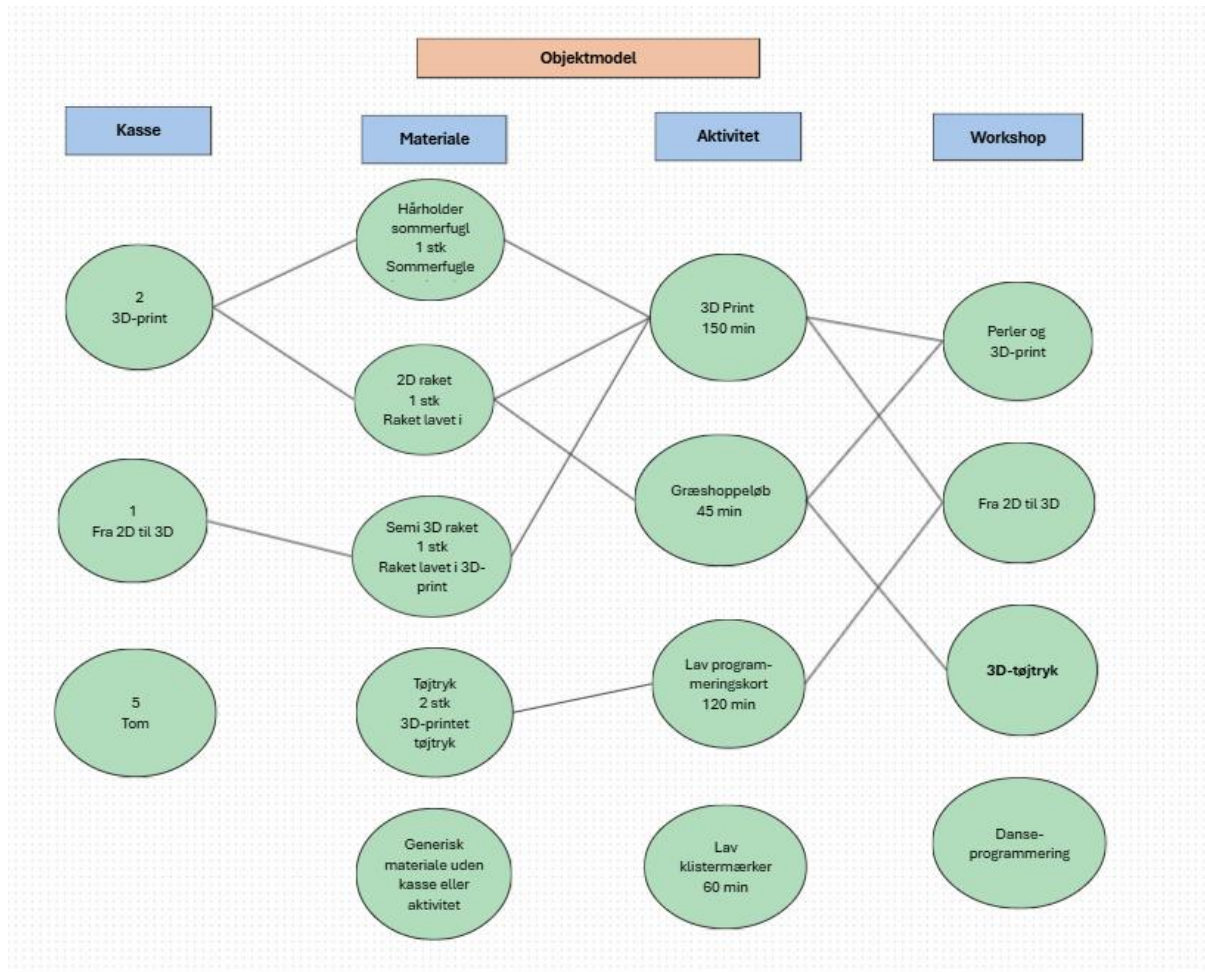
Symbol ref: Draw.IO



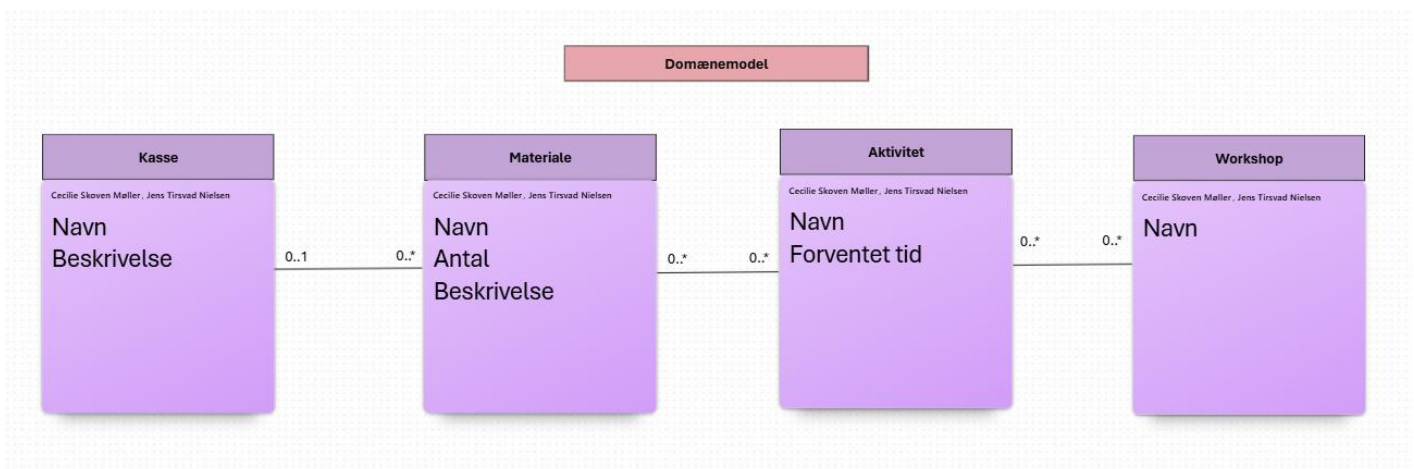
Fremtids Model (to-be Model)



OBJEKTMODEL

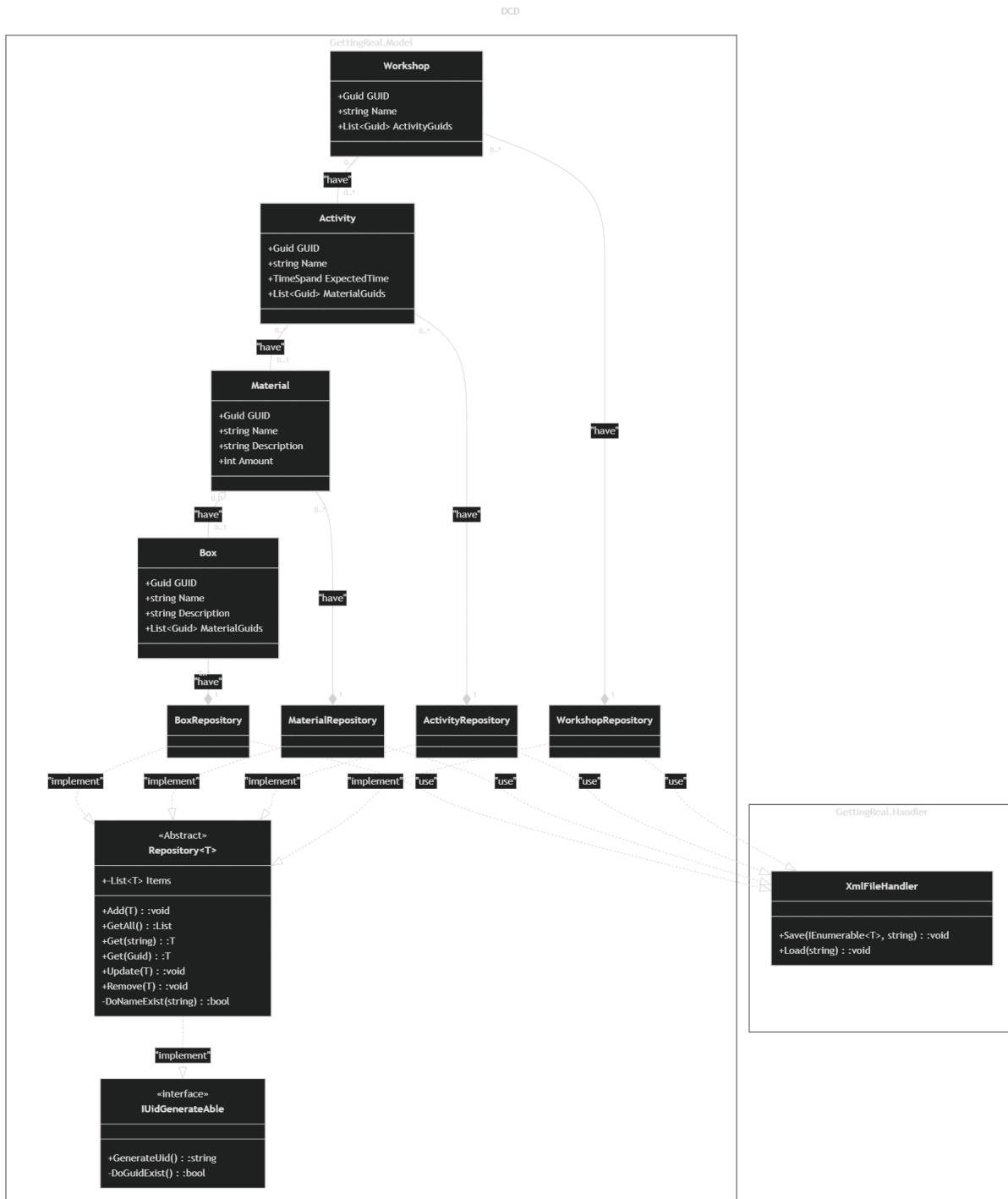


DOMÆNEMODEL



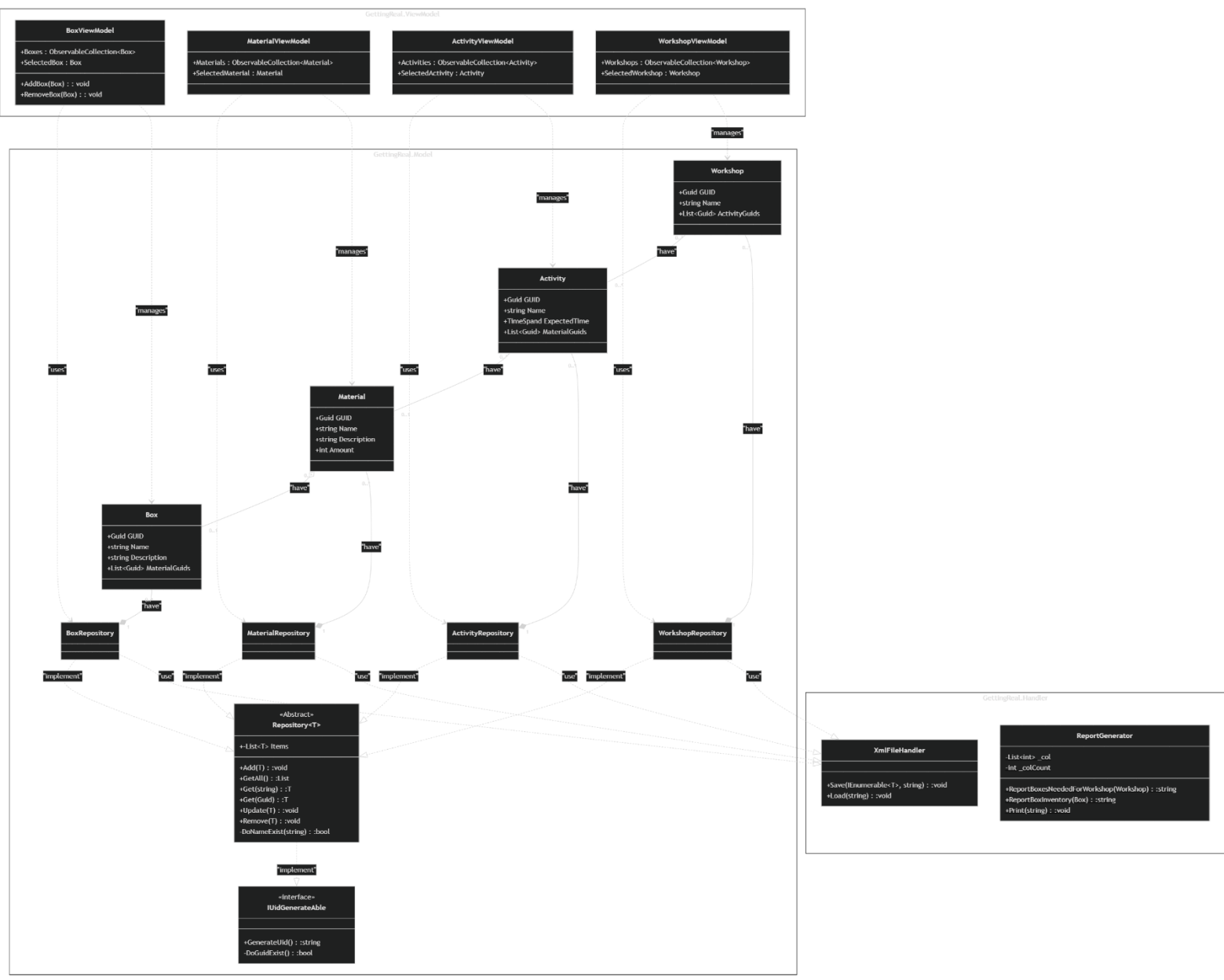
DESIGN CLASS DIAGRAM (DCD)

version 1:



Version 2:

DCD

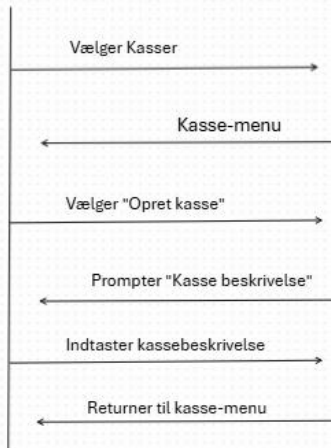


SYSTEMSEKVENSDIAGRAMMER (SSD)

SSD version 1:

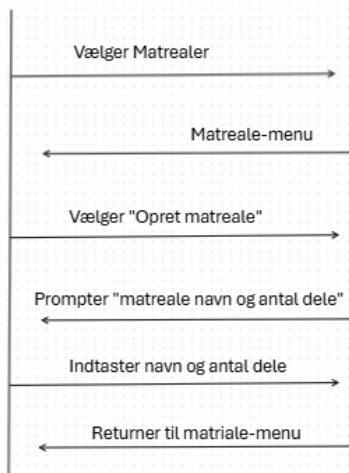
SSD - UC#1

Brugeren opretter en kasse med nr. og beskrivelse. Kassen bliver gemt i systemet.



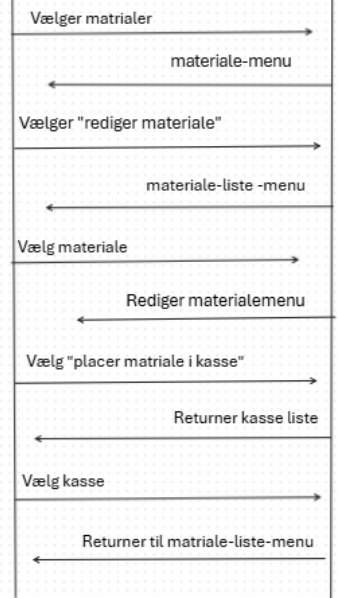
SSD UC#2

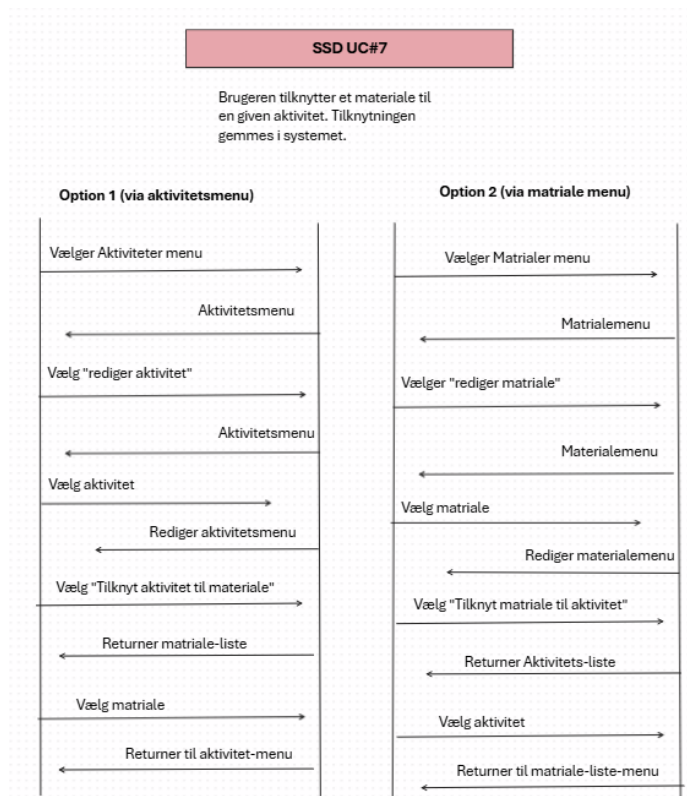
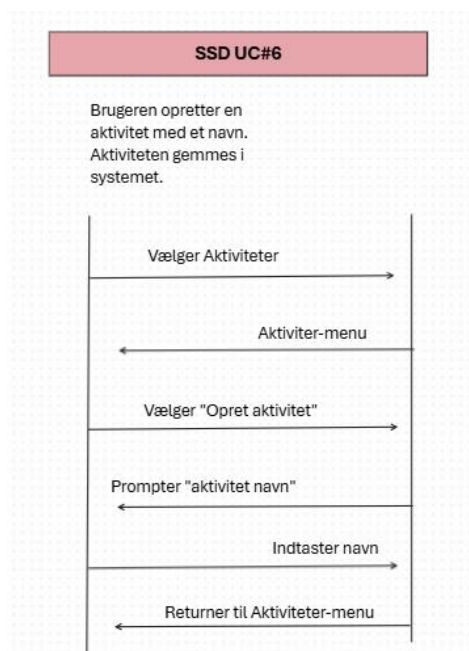
Brugeren opretter et materiale med navn og antal komponenter/dele som gemmes i systemet.



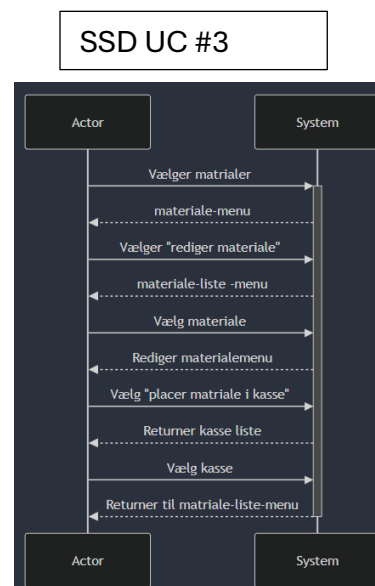
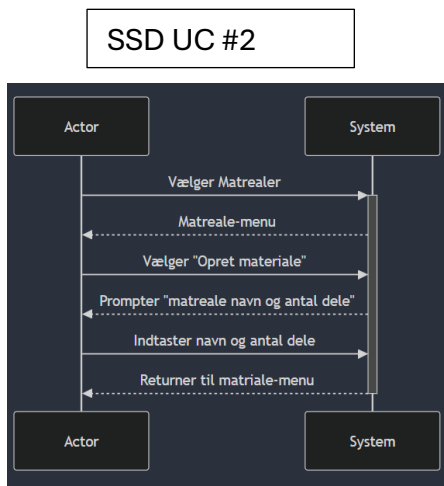
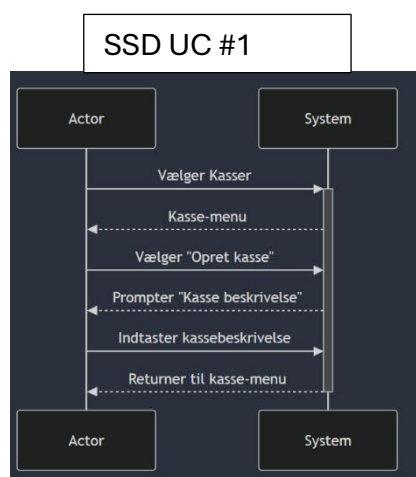
SSD - UC#3

Brugeren placerer et materiale i en given kasse. Lokationen gemmes i systemet.

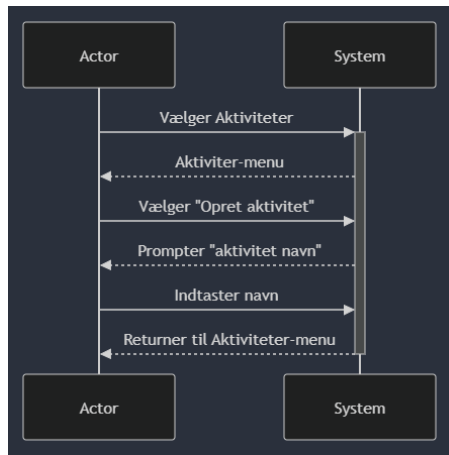




SSD version 2:



SSD UC #6

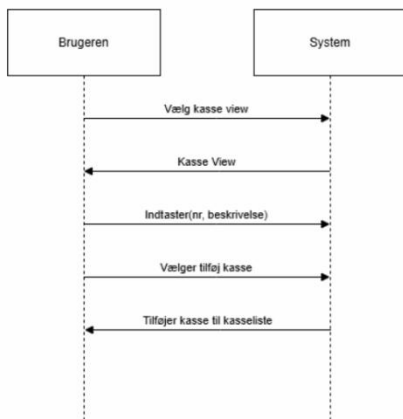


SSD UC #7

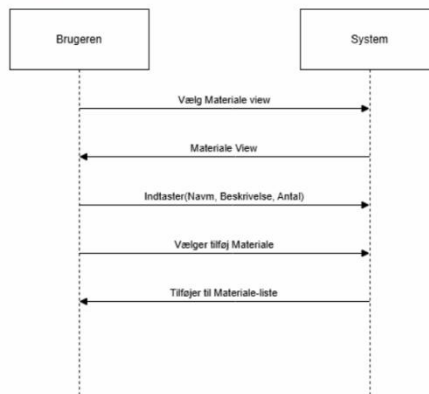


SSD version 3:

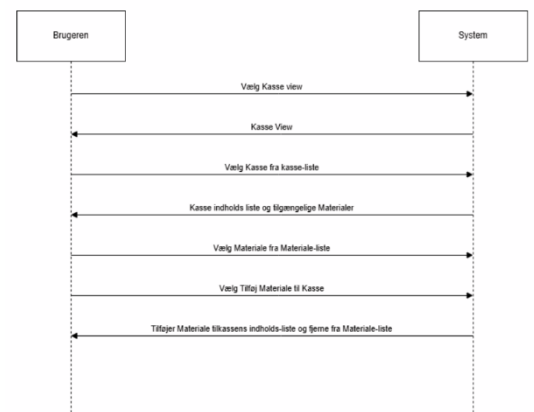
UC1



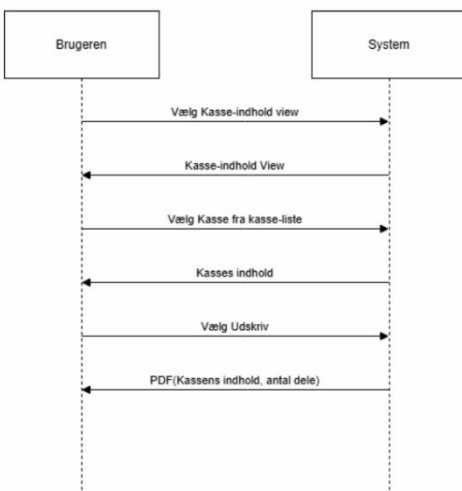
UC2



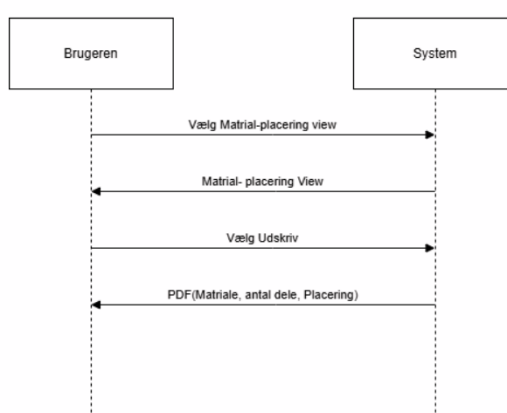
UC3



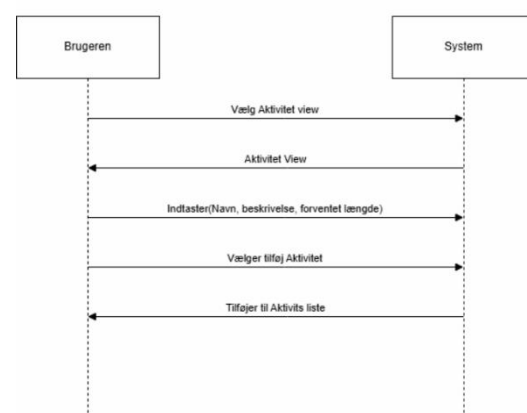
UC4



UC5



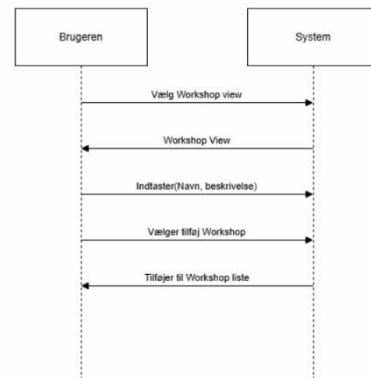
UC6



UC7



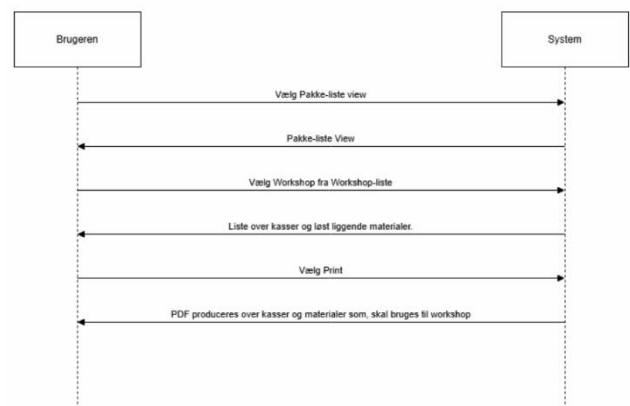
UC9



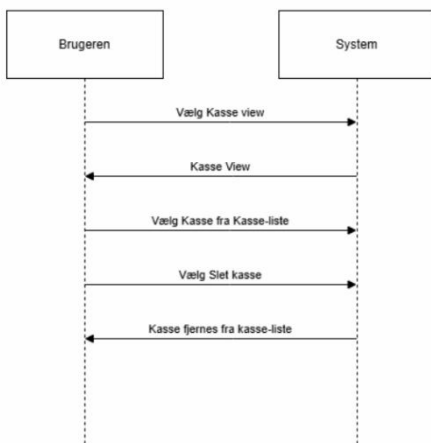
UC10



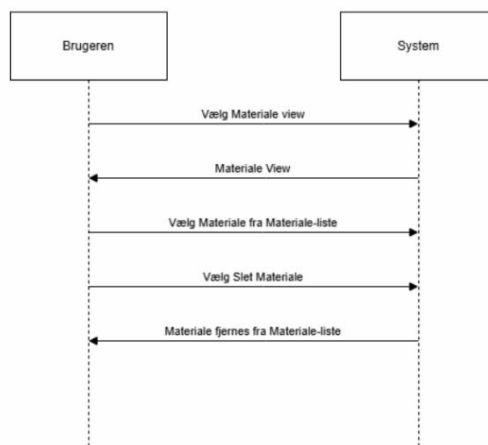
UC11



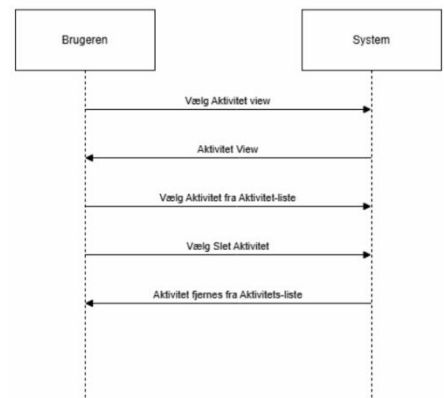
UC17



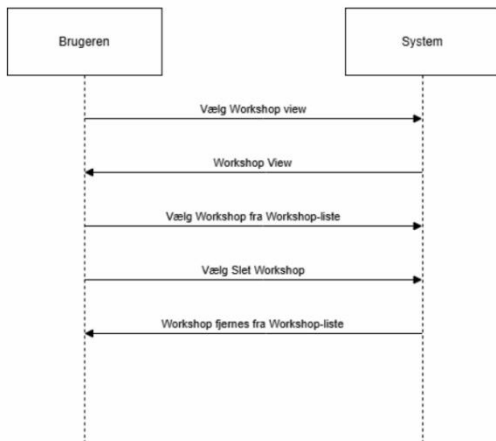
UC18



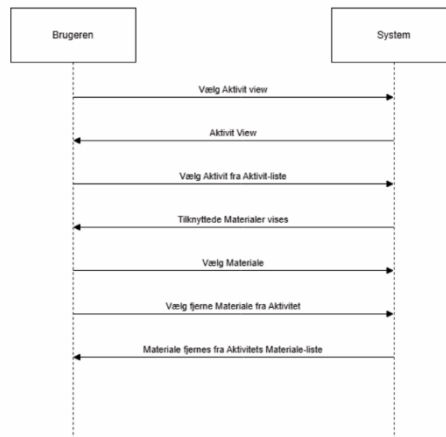
UC19



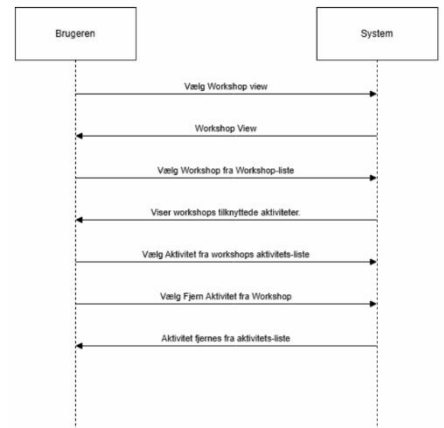
UC20



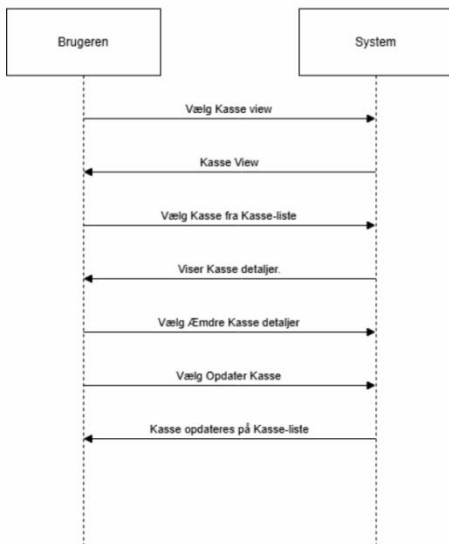
UC21



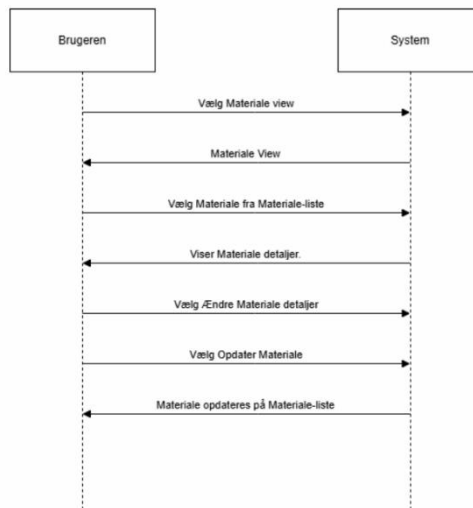
UC22



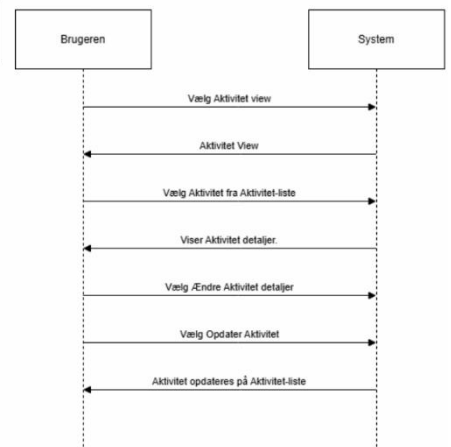
UC23



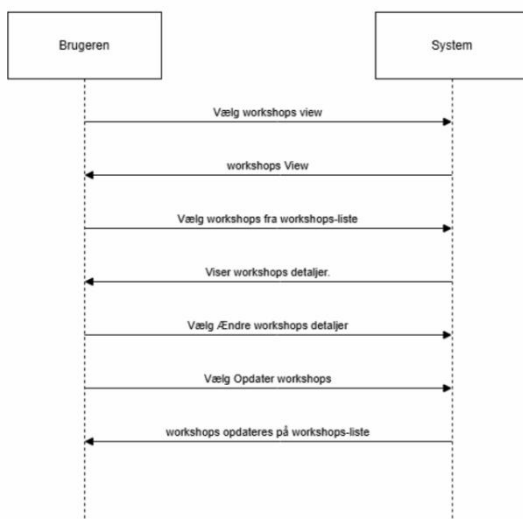
UC24



UC26



UC27



OPERATIONSKONTRAKTER

Operation: Vælg Kasse view

Cross References: UC1

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer kasse-view

Operation: Tilføj kasse(int Nummer, string Beskrivelse)

Cross References: UC1

Preconditions: Kasse nummer er udfyldt og unikt.

Postconditions: Kasse er tilføjet til database og tilføjet til kasse-liste

Operation: Vælg Materiale view

Cross References: UC2

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer Materiale -view

Operation: Tilføj Materiale (string Navn, string Beskrivelse, int Antal)

Cross References: UC2

Preconditions: Materiale Navn er udfyldt og unikt.

Postconditions: Materiale er tilføjet til database og tilføjet til Materiale -liste

Operation: Vælg kasse fra liste

Cross References: UC3

Preconditions: Kasse fra liste er valg

Postconditions: GUI displayer kasses indhold og tilgængelige materialer

Operation: Tilføj materiale til kasse

Cross References: UC3

Preconditions: Kasse fra liste er valg og materiale fra tilgængelige materialer er valgt.

Postconditions: Materiale bliver tilknyttet til kasse, fjernet fra tilgængelige materialer og vises i kassens materiale liste. Forbindelsen bliver gemt i database.

Operation: Vælg Kasse-indhold view

Cross References: UC4

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer kasse-indhold view

Operation: Vælg Kasse-indhold view

Cross References: UC4

Preconditions: Kasse fra liste er valg

Postconditions: GUI displayer kasses indhold

Operation: Udskriv Kasse indholds liste

Cross References: UC4

Preconditions: Kasse fra liste er valg

Postconditions: PDF over kasses og tilhørende materialer med antal dele produceres.

Operation: Vælg Materiale–Placering view

Cross References: UC5

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer materiale–liste med antal dele og kasse placering

Operation: Udskriv Matriale liste

Cross References: UC5

Preconditions: n/a

Postconditions: PDF over materialer med antal dele og kasse-placering produceres.

Operation: Vælg Aktivitets view

Cross References: UC6

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer Aktivitets -view

Operation: Tilføj aktivitet(string Navn, string Beskrivelse, dateTime Forventet tid)

Cross References: UC6

Preconditions: aktivitets navn er udfyldt og unikt.

Postconditions: aktivitets er tilføjet til database og tilføjet til aktivitets-liste

Operation: Vælg aktivitet

Cross References: UC7

Preconditions: aktivitet fra liste er valg

Postconditions: GUI displayer aktivitets tilknyttede materialer og tilgængelige materialer

Operation: Tilføj materiale til aktivitet

Cross References: UC7

Preconditions: aktivitet fra liste er valg og materiale fra tilgængelige materialer er valgt.

Postconditions: Materiale bliver tilknyttet til aktivitet, fjernet fra tilgængelige materialer og vises i aktivitets matriale lise. Forbindelsen bliver gemt i database.

Operation: Vælg Workshop view

Cross References: UC9

Preconditions: n/a

Postconditions: GUI displayer Workshop -view

Operation: Tilføj Workshop (string Navn, string Beskrivelse)

Cross References: UC9

Preconditions: Workshop navn er udfyldt og unikt.

Postconditions: Workshop er tilføjet til database og tilføjet til Workshop -liste

Operation: Vælg Workshop

Cross References: UC10

Preconditions: Workshop fra liste er valg

Postconditions: GUI displayer Workshos tilknyttede aktiviteter og tilgængelige aktiviteter

Operation: Tilføj aktivitet til Workshop

Cross References: UC10

Preconditions: Workshop fra liste er valg og aktivitet fra tilgængelige aktiviteter er valgt.

Postconditions: Aktivitet bliver tilknyttet til aktivitet, fjernet fra tilgængelige aktivitet og vises i Workshops aktivitet lise. Forbindelsen bliver gemt i database.

Operation: Vælg Workshop

Cross References: UC11

Preconditions: Workshop fra liste er valg.

Postconditions: Displayer Liste over kasser og løstliggende materiale der skal benyttes til workshop.

Operation: Print pakke liste

Cross References: UC11

Preconditions: Workshop fra liste er valg, og print er valgt.

Postconditions: Printer Liste over kasser og løstliggende materiale der skal benyttes til workshop.

Operation: Slet Kasse

Cross References: UC17

Preconditions: Kasse fra liste er valg, og slet er valgt.

Postconditions: Vlagte kasse er fjernet fra liste over kasser. Materiale der er tilknyttet fjernes fra kasse. Opdatering gemmes i database.

Operation: Slet Materiale

Cross References: UC18

Preconditions: Materiale fra liste er valg, og slet er valgt.

Postconditions: Valgte Materiale er fjernet fra liste over Materiale. Tilknytning til kasser og aktiviteter fjernes. Opdatering gemmes i database.

Operation: Slet Aktivitet

Cross References: UC19

Preconditions: Aktivitet fra liste er valg, og slet er valgt.

Postconditions: Valgte Aktivitet er fjernet fra liste over Aktiviteter. Tilknytning til Materialer og Workshops fjernes. Opdatering gemmes i database.

Operation: Slet Workshop

Cross References: UC20

Preconditions: Workshop fra liste er valg, og slet er valgt.

Postconditions: Valgte Workshop er fjernet fra liste over Workshops. Tilknytning til Aktiviter fjernes. Opdatering gemmes i database.

Operation: Fjerne Material fra Aktivitet

Cross References: UC21

Preconditions: Material fra Aktivitets materiale-liste er valg, og slet er valgt.

Postconditions: Valgte Material fjernet fra Aktivitets materiale-liste. Tilknytning til Aktiviter fjernes. Opdatering gemmes i database.

Operation: Fjern Aktivitet fra Workshop

Cross References: UC22

Preconditions: Aktivitet fra Workshop aktivitet-liste er valg, og fjern aktivitet er valgt.

Postconditions: Valgte Aktivitet fjernet fra Workshops aktivitet-liste. Tilknytning til Workshop fjernes. Opdatering gemmes i database.

Operation: Ændre Kasse detaljer

Cross References: UC23

Preconditions: Kasse er valgt, Detaljer er ændret og opdater kasse er valgt.

Postconditions: Valgte Kasses detaljer er opdatere på liste. Opdatering gemmes i database.

Operation: Ændre Materiale detaljer

Cross References: UC24

Preconditions: Materiale er valgt, Detaljer er ændret og opdater Materiale er valgt.

Postconditions: Valgte Materiale detaljer er opdateres på liste. Opdatering gemmes i database.

Operation: Ændre Aktivitet detaljer

Cross References: UC26

Preconditions: Aktivitet er valgt, Detaljer er ændret og opdater Aktivitet er valgt.

Postconditions: Valgte Aktivitets detaljer er opdateres på liste. Opdatering gemmes i database.

Operation: Ændre workshops detaljer

Cross References: UC27

Preconditions: workshops er valgt, Detaljer er ændret og opdater kasse er valgt.

Postconditions: Valgte workshops detaljer er opdateres på liste. Opdatering gemmes i database.

SEKVENSDIAGRAM

