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 materialers 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 benyttestil 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 materialers 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)

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, nummer/tal, Font/skrifttype

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

Et billede, der indeholder tekst, diagram, linje/række, Plan

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Business Process Model Notation (BMC)

**Et billede, der indeholder diagram, tekst, Teknisk tegning, Plan

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

# Objektmodel

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, cirkel

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

# Et billede, der indeholder tekst, Post-it-note, skærmbillede, pink Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

# Domænemodel

# Design Class Diagram (DCD)

**version 1:**

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, 3D-modellering

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, kort

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Version 2:**

# Systemsekvensdiagrammer (SSD)

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.SSD version 1:**

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, nummer/tal, Font/skrifttype

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, dokument, Font/skrifttype

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

**SSD version 2:**

SSD UC #3

SSD UC #2

SSD UC #1

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, design

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

SSD UC #7

SSD UC #6

**Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, Font/skrifttype

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.**

**Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, Parallel

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, linje/række

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, linje/række

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, nummer/tal, Parallel

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, linje/række

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.SSD version 3:**

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, Parallel

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, kvittering

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, Font/skrifttype

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, Parallel

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, diagram

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, linje/række

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, kvittering, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

Et billede, der indeholder tekst, kvittering, skærmbillede, nummer/tal

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.

# 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 matriale lise. 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

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, diagram, design

Indhold genereret af kunstig intelligens kan være forkert.