

Webbaseret CRM-system EqualSums

Peter L. Thomsen Gregers Boye-Jacobsen

Januar 2012

Indhold

Indhold	2
1 Indledning	3
1.1 Forord	3
1.2 Problemformulering	4
1.3 Virksomhedsbeskrivelse	5
2 Metode	6
2.1 Udviklingsmetode	6
2.1.1 Anbefalet metode valg	7
2.1.2 Scrum	8
2.1.3 Tests	9
2.2 Teknologier	10
2.2.1 MVC	10
2.2.2 Database	10
2.2.3 Frontend	11
3 Produkt	15
3.1 Kravspecifikation	15
3.2 Design	17
3.2.1 Domænemodel	17
3.2.2 Domænebeskrivelse	18
3.2.3 Databasestruktur	18
4 Projekt Forløb	21
4.1 Product Backlog	21
4.2 Sprint 1	21
4.2.1 Sprint backlog	22
4.2.2 Burndown Chart	22
4.2.3 Udførelse af Sprint 1	22
4.2.4 Retrospective	27
4.3 Sprint 2	27
4.4 Sprint 3	27
4.5 Sprint 4	27

<i>INDHOLD</i>	2
4.6 Sprint 5	27
5 Teori	28
5.1 Patterns	28
5.1.1 Hvad er patterns	28
5.1.2 Formål	28
5.1.3 Forskellige patterns	28
A UserStories	I
B Databasediagram	II
Litteratur	III