For at være en god elev skal man vide, hvordan man lærer. Dette kræver både koncentration og tid, men hvad gør man, når koncentrationen svigter, eller man har svært ved at holde fokus i længere perioder?

Pomodoro-teknikken er en studiemetode, der opdeler arbejdstiden i intervaller – typisk 25 minutters fokuseret arbejde efterfulgt af en 5-minutters pause, med en længere pause efter fire arbejdssessioner. Ikke alle har en Pomodoro-timer til rådighed, og mange ønsker ikke at bruge penge på et fysisk objekt. Derfor kan en gratis app være en enkel løsning på dette problem.

Dette projekt vil fokusere på følgende problemstilling:

Hvordan kan vi ved hjælp af de metoder og værktøj fra programmering lave et Pomodoro program og hvordan kan en Pomodoro-app forbedre produktiviteten og koncentrationen hos brugere, og hvilke faktorer spiller en rolle i dens effektivitet?

For at besvare denne problemstilling vil projektet undersøge:

* Hvad Pomodoro-teknikken er, og hvordan den fungerer i en digital kontekst.
* Hvordan en Pomodoro-app påvirker brugernes arbejdsvaner og produktivitet.
* Hvilke begrænsninger og potentielle forbedringer der kan implementeres for at optimere en Pomodoro-apps effektivitet.

Andre mulige projektemner kunne inkludere:

* Et tegneprogram.
* Et virtuelt akvarium.
* Et program til at lære tegnsprog (helst ikke)

Kravspecifikation:

Pomodoro app’en skal kunne udføre en række funktioner:

Hårde krav indebærer følgende:

* Sætte en timer på 25 minutter.
* Tracke hvor mange ”pomodoro” der er gået
* Inkorpere en tracker af hvor mange ”pomodoro” der er gået og indføre en større pause når der er gået 4 ”pomodoro”
* Tracke for hver dag hvor mange ”pomodoro” der bliver brugt pr. dag
* Eksporter den tracket data i form af en læsbar fil.

Bløde krav bliver hermed:

* At have en brugevenlig ui
* At have en ui som appelerer til målgruppen

**Problemanalyse**