# Resumé

Denne rapport beskriver 4. semesterprojekt på Ingeniørskolen Århus. Formålet med denne rapport er at beskrive udviklingsforløbet, af produktionen af Pristjek220.

Pristjek220 realiseres gennem to computer applikationer, der er delt op i forbruger- og en administrationsapplikation. I forbrugerapplikationen kan brugeren søge efter et produkt, og se hvilken butikker produktet kan købes i, samt en pris. Derudover kan man lave en indkøbsliste, hvor man kan tilføje produkter, vælge antal samt vælge hvilke butikker man vil handle i. Derefter kan man genererer sin indkøbsliste og der bliver udregnet hvor produkterne kan købes billigst. Der kan også inde i den genereret indkøbsliste, skiftes hvilken forretning man vil handle hver enkelt produkt i. Den genereret indkøbsliste viser samtidigt, hvor meget brugeren sparer, i forhold til at købe det i en forretning. Da dette er en computer applikation, kan indkøbslisten sendes som mail, så man kan tage den med på sin telefon eller andre mobile enheder.

Administrationsapplikationen består af en forretningsmanager- og administrator del. Som administrator man tilføje og fjerne forretninger fra Pristjek220. Som forretningsmanager administrere man én butik, hvor man kan tilføje, fjerne og ændre produkter der skal være i forretnings sortiment. Når man åbner administrationsapplikationen, kommer der et login hvor man skal bruge brugernavn og kode, hvis man skal lave ændringer til Pristjek220.

Applikationerne kommunikere til en database, hvor informationerne gemmes. Forbrugerapplikationen kan ikke skrive i databasen, kun læse informationerne fra den. Derimod er det administrationsapplikationen, der bestemmer hvad der skal stå af information i databasen.

Gruppen har arbejdet iterativ gennem projektet, og der er blevet brugt Scrum som udviklingsproces. Projektet er opsat til en Jenkins CI server, som er blevet brugt til at teste produktet. Derudover er der blevet lavet en forbrugertest for at teste brugergrænsefladen.

# Abstract

This paper describes the 4th semester project on Aarhus University School of Engineering. The purpose of this paper is to describe the development process of the production of Pristjek220.

Pristjek220 consists of two computer applications, whom are separated in a consumer- and an administrations application. In the consumer application, the user is able to search for a product and will be shown where the product is available, along with the price tag. Furthermore, is he able to create a shopping list, where he needs to fill in which, and how many, products he needs, and which stores he wishes to visit. After which the application will generate a shopping list with the cheapest stores to purchase the products. In the generated shopping list, the user can also change which store he wishes to buy the individual products in. At the same time, the generated shopping list will show the total price, and how big of a saving he’ll make by visiting several stores. The shopping list can be send as an e-mail, for easy transportability.

The administrations application consists of a store manager- and administrator section. An administrator is able to create, and remove, stores from Pristjek220. A store manager is managing one store, where he’s capable of adding, removing and changing price tags on products. Upon starting the administrations application, the user will be met by a login screen which requires both username and password, in order to access Pristjek220.

The applications are communicating to a database in which the information’s are stored. The consumer application got read only permission, meanwhile the administrations application got read and write permission.

The team developed the product through an iterative working process, and Scrum was used as the development framework. The project is connected to a Jenkins CI server, which tested the product. Finally, a consumer test was made to test the graphical user interface.