

# IT1901

## Prosjektrapport

Gruppe 08  
755200, 741068, 757688,  
757676, 755591, 757787,  
757701, 757734, 757770

Oktober 2015

# Innhold

<b>1</b>	<b>Introduksjon</b>	<b>3</b>
1.1	Problemstilling . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Gruppen og rutiner</b>	<b>3</b>
2.1	Rutiner og timeplan . . . . .	3
2.2	Gruppen og ansvarsfordeling . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Arbeidsprosess</b>	<b>4</b>
3.1	Scrum i teori . . . . .	4
3.1.1	Produkt-backloggen . . . . .	4
3.1.2	Sprintplanleggingsmøtet . . . . .	4
3.1.3	Release-plan . . . . .	4
3.1.4	Daglig Scrum . . . . .	4
3.1.5	Retrospektiv-møtet . . . . .	4
3.1.6	Scrum-roller . . . . .	4
3.1.7	Task-board . . . . .	4
3.2	Scrum i praksis . . . . .	4
3.2.1	Sprint . . . . .	4
3.2.2	Brukerhistorier . . . . .	4
3.2.3	Task-board . . . . .	4
3.2.4	Retrospektiv . . . . .	4
3.2.5	Sprintgjennomgang . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Risikoanalyse</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Produkt</b>	<b>4</b>

# 1 Introduksjon

Dette prosjektet er et gruppeprosjekt gitt i faget IT1901 - Informatikk prosjektarbeid 1, ved NTNU, høst 2015. Målet med prosjektet og faget er å gi deltagerne et innblikk hvordan det er å jobbe i større gruppeprosjekter og arbeidsmetoder hvor en tredjepart er med i prosessen. I dette prosjektets tilfelle er tredjeparten en kunde, som skal ta i bruk programmet. Prosjektet skal lære hvordan gruppeprosjekter gjennomføres og gi erfaringer rundt programmeringsverktøy, arbeidsmodeller og den smidige arbeidsmetoden Scrum.

## 1.1 Problemstilling

Gruppen skal utvikle et administrasjonssystem for NTNUI Koiene. Systemet skal være et tillegg til NTNUI Koiene sine allerede eksisterende websider, og gjøre det enklere å drifte koiene. Det skal for eksempel være mulig for brukere å rapportere vedstatus og ødelagte ting, samt få beskjed om å ta med seg ting til en reservert koi. Medlemmer av Koiestyret skal kunne se disse rapportene og bruke de til å planlegge veddugnader og reparasjoner.

Dette programmet skal gruppen utvikle etter kundens ønsker og behov, kunden har tildelt en rekke brukerhistorier som skal være oppfylt i det ferdige produktet.

# 2 Gruppen og rutiner

## 2.1 Rutiner og timeplan

Det første gruppen måtte løse var timeplanen for prosjektet. Ettersom en studentarbeidsuke er på 40 timer, og vi har 4 fag i semesteret, bestemte vi som gruppe for å møtes og jobbe sammen 10 timer fordelt på 3 dager i uka.

Mandager fra 9:15 - 11:00

Torsdager fra 8:15 - 12:00

Fredager fra 10:15 - 14:00

Dette fordi det gikk opp med de forskjellige timeplanene og gruppen var innstilt på at korte økter som dette ville holde produktiviteten på de timene oppe og konstruktive.

## **2.2 Gruppen og ansvarsfordeling**

Tidlig bestemte gruppen seg for at vi ville at alle skulle delta innom forskjellige arbeidsoppgaver, og ikke låses i for fastsatte roller. Dette fordi vi ville dele kompetansen så mye som mulig og la alle få litt erfaring i de forskjellige aspektene ved prosjektet. På den måten får man gjort seg mindre avhengig av enkeltpersoner, og får aktivisert gruppemedlemmer så mye som mulig.

## **3 Arbeidsprosess**

### **3.1 Scrum i teori**

#### **3.1.1 Produkt-backloggen**

#### **3.1.2 Sprintplanleggingsmøtet**

#### **3.1.3 Release-plan**

#### **3.1.4 Daglig Scrum**

#### **3.1.5 Retrospektiv-møtet**

#### **3.1.6 Scrum-roller**

#### **3.1.7 Task-board**

### **3.2 Scrum i praksis**

#### **3.2.1 Sprint**

#### **3.2.2 Brukerhistorier**

#### **3.2.3 Task-board**

#### **3.2.4 Retrospektiv**

#### **3.2.5 Sprintgjennomgang**

## **4 Risikoanalyse**

## **5 Produkt**