

Efterår 2013

## Forprojekt til Bachelorprojekt

<b>Projekttitle:</b>			
<b>Projektnr.:</b>	<i>Udbyder</i>	<i>Vejleder</i>	<i>Bivejleder</i>
Deltager 1	Studienr.	Navn	Underskrift
Deltager 2	Studienr.	Navn	Underskrift

<b>Evaluering af forprojektet</b>		
Vejleder afleverer kopi af denne side senest <b>SENEST 24. januar 2014</b> , til studiekontoret!		
Evalueringsdato	Sæt kryds	Sæt kryds
Vejleders underskrift	Godkendt	IKKE Godkendt

# Contents

---

<b>Contents</b>	<b>2</b>
<b>1 Opgavebeskrivelse</b>	<b>3</b>
<b>2 Kravspecifikation</b>	<b>4</b>
2.1 Systembeskrivelse . . . . .	4
2.2 Funktionelle krav . . . . .	4
2.3 Aktører . . . . .	4
2.4 Brugsscenarier . . . . .	4
<b>3 Projektplan</b>	<b>5</b>
<b>4 Kravspecifikation</b>	<b>6</b>
4.1 Generel beskrivelse . . . . .	6
4.2 Funktionelle krav . . . . .	6
4.3 Ikke-funktionelle krav . . . . .	6
4.4 Kvalitetsfaktorer . . . . .	6
<b>5 Litteratur</b>	<b>7</b>
5.1 Design og arkitektur . . . . .	7
5.2 iOS . . . . .	7
5.3 Ruby . . . . .	7
<b>6 Projektplan</b>	<b>8</b>
6.1 Første kvarter . . . . .	8
6.2 Andet kvarter . . . . .	8
<b>7 Konklusion</b>	<b>9</b>

# Opgavebeskrivelse

---

1

Her er vores opgavebeskrivelse

# Kravspekifikation 2

---

## 2.1 Systembeskrivelse

## 2.2 Funktionelle krav

## 2.3 Aktører

### 2.3.1 Aktørbeskrivelse

Aktør	Type	Beskrivelse
Bruger	Primær	Brugeren er en person, som benytter BeaconLib eller BeaconHot
BeaconBackend		Web-delen af projektet
BeaconLib		Framework
BeaconDummy		iPhone applikation
BeaconHot		iPad applikation

### 2.3.2 Aktørdiagram

## 2.4 Brugsscenarier

- Præsentation af heat map Brugeren bruger BeaconHot til at få en præsentation af flowet i området hvor der er opsat beacons. Denne præsentation er et heatmap.
- Scenarie 2
- Scenarie 3
- Scenarie 4
- Scenarie 5

# Projektplan 3

---

Vi anvender scrum, bla bla bla

# Kravspekifikation 4

---

## 4.0.1 Formål

## 4.0.2 Referencer

## 4.0.3 Ordliste

## 4.1 Generel beskrivelse

### 4.1.1 Systemoversigt

### 4.1.2 Systembeskrivelse

## 4.2 Funktionelle krav

### 4.2.1 Aktørdiagram

### 4.2.2 Systemets aktører

### 4.2.3 Use case diagram

### 4.2.4 Use cases

#### USECASENAVN

Use Case ID	1
Mål	
Initialisering	
Aktører	
Referencer	
Antal af samtidige hændelser	
Forudsætninger	
Slutbetingelser	
Hovedscenarie	
Undtagelse	

Table 4.1: Use case: USECASENAVN

## 4.3 Ikke-funktionelle krav

## 4.4 Kvalitetsfaktorer

# Litteratur 5

---

Undersøgelse af tilsvarende projekter og relevant litteratur

## 5.1 Design og arkitektur

- Larman, C. L. (2004) Applying UML and Patterns: An introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development (3rd Edition): Prentice Hall
- Martin, Robert C. (2011) The Clean Coder - A Code of Conduct for Professional Programmers: Prentice Hall

## 5.2 iOS

- Chung, Carlo (2011) Pro Objective-C Design Patterns for iOS: Apress
- Lockwood, Nick (2013) iOS Core Animation - Advanced Techniques: Pearson
- Lee, Graham (2012) Test Driven iOS Development (Developer's Library): Pearson
- Furrow, Ash (2013) Your First iOS 7 Application: Leanpub
- Buck, Erik M. og Yacktman, Donald A. (2009) Cocoa Design Patterns: Pearson

## 5.3 Ruby

ingen bøger??

# Projektplan 6

---

Projektplan: Herunder beskrivelser af hvilke eksperiment, teknologier mm der forventes udarbejdet i løbet af afgangsprojektet

## 6.1 Første kvarter

	<b>Mandag</b>	<b>Tirsdag</b>	<b>Onsdag</b>	<b>Torsdag</b>	<b>Fredag</b>
<b>8-12</b>	Rasmus (ETALA)		Bachelor	Bachelor	Kasper (DIP)
<b>12-16</b>		Kasper (DIP)	Rasmus (ETALA)	Bachelor	

## 6.2 Andet kvarter

	<b>Mandag</b>	<b>Tirsdag</b>	<b>Onsdag</b>	<b>Torsdag</b>	<b>Fredag</b>
<b>8-12</b>	Bachelor		Bachelor		Bachelor
<b>12-16</b>	Bachelor		Bachelor		Bachelor



# Konklusion 7

---

Konklusion på det indledende arbejde med forprojektet Altså: Kan det vi ønskede at gøre lade sig gøre? Er der nogle ting som vi har måtte tage fra / ændre i vores oprindelige opgavebeskrivelse / forestilling om projektet