

Efterår 2013

Forprojekt til Bachelorprojekt

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

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

Opgavebeskrivelse 1

Her er vores opgavebeskrivelse

Contents

1	Opgavebeskrivelse	2
	Contents	3
2	Kravspecifikation	4
2.1	Generel beskrivelse	4
2.2	Funktionelle krav	4
2.3	Ikke-funktionelle krav	4
2.4	Kvalitetsfaktorer	4
3	Projektplan	5
3.1	Første kvarter	5
3.2	Andet kvarter	5
4	Litteratur	6
4.1	Design og arkitektur	6
4.2	iOS	6
4.3	Ruby	6
5	Arbejdsplan	7
6	Konklusion	8

Kravspekifikation 2

2.0.1 Formål

2.0.2 Referencer

2.0.3 Ordliste

2.1 Generel beskrivelse

2.1.1 Systemoversigt

2.1.2 Systembeskrivelse

2.2 Funktionelle krav

2.2.1 Aktørdiagram

2.2.2 Systemets aktører

2.2.3 Use case diagram

2.2.4 Use cases

USECASENAVN

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

Table 2.1: Use case: USECASENAVN

2.3 Ikke-funktionelle krav

2.4 Kvalitetsfaktorer

Projektplan 3

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

3.1 Første kvarter

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

3.2 Andet kvarter

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
8-12	Bachelor		Bachelor		Bachelor
12-16	Bachelor		Bachelor		Bachelor

Litteratur 4

Undersøgelse af tilsvarende projekter og relevant litteratur

4.1 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

4.2 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

4.3 Ruby

ingen bøger??

Arbejdsplan 5

Evt. aftale om forventet arbejdssted og tid

Konklusion 6

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