

XXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXX

**Projektdokumentation**

*Aarhus Universitet*

Gruppe 4 - 4. Semester - F15

---

*vejleder: XXXXX XXXXX*  
*dato: XX-XX-XXXX*

Lærke Isabella Nørregård Hansen	- 201205713	- IKT
Kasper Sejer Kristensen	- 201370050	- IKT
Kalle Rønlev Møller	- 20105969	- IKT
David Heilesen Danielewicz	- 201400148	- IKT
Peter Ring Pedersen	- 201311500	- IKT
Kristian Mosegaard	- 201370321	- IKT



# Indhold

<b>1</b>	<b>Kravspecifikation</b>	<b>3</b>
1.1	Aktører . . . . .	3
1.1.1	Bruger . . . . .	4
1.1.2	Tekniker . . . . .	4
1.2	Use Cases . . . . .	5
1.3	Ikke fully dressed use cases . . . . .	7
1.4	Ikke Funktionelle Krav . . . . .	8
1.4.1	Must . . . . .	8
1.4.2	Should . . . . .	8
1.4.3	Could . . . . .	8
1.4.4	Wont . . . . .	8
1.5	Interface . . . . .	8
<b>2</b>	<b>System Arkitektur</b>	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>Softwarearkitektur</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>Accepttest</b>	<b>13</b>
4.1	Test setup . . . . .	13
4.2	Accepttests . . . . .	13



# Kravspecifikation

Revision		
Ændret af	Version	Dato
Alle	X	XX-XX-XXXX

Tabel 1.1: Revision for Kravspecifikation

## 1.1 Aktører

I dette afsnit beskrives aktører og deres rolle i systemet. I figur — ses aktørdiagram, som beskriver alle aktører og deres forhold til systemet

### 1.1.1 Bruger

Aktørnavn	Bruger
<i>type:</i>	Primær
<i>Beskrivelse:</i>	

### 1.1.2 Tekniker

Aktørnavn	Tekniker
<i>type:</i>	Primær
<i>Beskrivelse:</i>	

## **1.2 Use Cases**

I dette afsnit ses de forskellige Use cases. På billede — ses et Use case-diagram, som viser en simpel repræsentation af

## Use case 1

I denne use case —

<b>Use Case 1</b>	—
<i>Mål:</i>	—
<i>Initieret af:</i>	—
<i>Aktører:</i>	—
<i>Samtidige forekomster:</i>	1
<i>Prækondition:</i>	—
<i>Postkondition:</i>	—
<i>Hovedscenarie:</i>	
1.	—
2.	—
3.	—
<i>Udvidelser:</i>	
Ex.1	—
1.	—

---



### **1.3 Ikke fully dressed use cases**

#### **Use Case 4 - Betalingskort Salg**

Skal beskrive forløbet for et salg når kasseapparatet interagerer med betalingsterminalen.

#### **Use Case 5 - Medarbejder Salg**

Her i beskrives forløbet for salg til en medarbejder som opnår rabat.

#### **Use Case 6 - Indtastning af lagervarer**

Til lagerstyrings delen af produktet skal der være mulighed for at indtaste varer i systemet når de ankommer/bestilles.

#### **Use Case 7 - Administrator login**

For at kunne ændre priser, indsætte nye varer osv. skal der kunne logges ind på en administrationsdel af systemet således at ikke alle og enhver kan gøre dette.

#### **Use Case 8 - Fjern lagervarer**

Når der hentes varer på lageret skal disse kunne tjekkes ud af systemet.

#### **Use Case 9 - Tilføj varer til kasseapparat**

Det skal være muligt at tilføje en vare til kasseapparatet denne use case kræver at administrator login, use case 7, er udført.

#### **Use Case 10 - Rediger varer i kasseapparat**

Det skal være muligt at ændre en varepris og navn mm. denne use case kræver administrator login, use case 7, er udført.

#### **Use Case 11 - Fjern varer fra kasseapparat**

Det skal være muligt at fjerne varer fra systemet hvis de f.eks. ikke længere bliver serveret. Denne use case kræver at administrator login, use case 7, er udført.

#### **Use Case 12 - Vis Statistik over salg**

Der skal kunne genereres en statistik over de varer der er blevet solgt, gerne i detaljer der specifikt beskriver hvilke varer der er blevet solgt.

#### **Use Case 13 - Scan varer til lager**

Der skal kunne bruges et apparat der kan scanne varer ind i lagersystemet.

## **1.4 Ikke Funktionelle Krav**

MoSCoW metoden er blevet brugt til at afgrænse produktet og identificere de vigtigste egenskaber. Det giver en opdeling således:

### **1.4.1 Must**

- have en GUI der kan betjenes med en touchskærm.
- interagere med betalingskort, systemet skal kunne sende en betaling til betalingsterminalen.
- have en printer der kan printe boner.
- åbne skuffe til kontanter.
- logge alt salg.
- have en backup af salgslog.

### **1.4.2 Should**

- tilføje nye varer til GUI.
- ændre priser på varer.
- fjerne varer.
- have mulighed for lagerstyring.
- have et administrator login til opsætning.

### **1.4.3 Could**

- have farvekode på forskellige varer.
- bruge MobilePay til at modtage betaling.
- have en statistik af solgte varer.
- have en strekkodescanner til brug ved lagerstyring.

### **1.4.4 Wont**

- have brugere til individuelle bartenderer.

## **1.5 Interface**

Interfacet

# System Arkitektur

Revision		
Ændret af	Version	Dato
Alle	1.0	XX-XX-XXXX

Tabel 2.1: Revision for System Arkitektur



# Softwarearkitektur

Revision		
Ændret af	Version	Dato
XX	1.0	XX-XX-XXXX

Tabel 3.1: Revision for Software Arkitektur

I dette afsnit beskrives softwarearkitekturen for —, som der er blevet givet indblik på i systemarkitekturen. Afsnittet skulle gerne give et indblik på det specificeret software indenfor fastlagte ramme, så udviklerne evt. kunne udarbejde det. Afsnittet indeholder dokumentation og design af de forskellige softwaredele med test på nogle af dem.



# Accepttest

Revision		
Ændret af	Version	Dato
XX	1.0	XX-XX-XXXX

Tabel 4.1: Revision for Software Arkitektur

- 4.1 Test setup
- 4.2 Accepttests

Accepttest Use Case 1 XXXXX		
Test	Forventet resultat	Resultat
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX

Tabel 4.2: Accepttest for Use Case 1 XXXXX

