

Requirements and Analysis Document for FlashPig

Jesper Bergquist, Wendy Pau, Madeleine Xia, Salvija Zelvyte

1 Introduction

FlashPig är en applikation där en användare kan skapa flashcards och använda dessa för att lära sig information på tre olika sätt.

Det första är "Flashcard" som består av tvåsidiga kort där ena sidan innehåller exempelvis en fråga och andra ett svar, båda i form av text eller bild. Användaren får chansen att välja om de vill se framsidan först av ett kort och därefter baksidan eller tvärtom. Efter varje kort ska användaren välja svårighetsgraden (easy, medium eller hard), utifrån dessa kommer en "flashcard progress" byggas upp och vara tillgänglig för att visas för användaren i startsidan.

De andra två sätten är minispelen "Memory" och "Pair up". Syftet med "Memory" är att användaren ska para ihop fram-och baksida genom det klassiska memoryspelet. "Pair up" ger däremot användaren fler svarsalternativ för att para ihop med rätt framsida av respektive kort. Användarens inläring kan följas på flashcard spelet via information om vilka kort som användaren har enkelt, medel och svårt med.

Applikationen riktar sig mot studenter och andra användare som vill lära sig information snabbt, effektivt och roligt. Med de nya inläringstekniker applikationen ger ämnar vi att skapa ett bestående komplement till de inläringstekniker som redan finns på marknaden idag.

1.1 Definitions, acronyms, and abbreviations

Create a word list to avoid confusion and give a definition of every abbreviation you use in the document.

Pair Up - ett studiesätt där man kan para ihop kort med varandra.

Flashcard - ett studiesätt där ett kort med information på framsidan kopplas ihop med information på baksidan.

Memory - memoryspel.

2 Requirements

2.1 User Stories

Story Identifier: Studenter som behöver digitala flashcards.

§1 Description

Som en student/användare vill jag kunna lägga in information att lära mig på olika lekfulla sätt så att studerandet blir mer stimulerande.

§2 Confirmation

List all acceptance criteria; you should be able to test/confirm these in order of priority.

annotate an user story whether or not it is implemented.

§2.1 Functional

**Acceptance criteria*

lägg till task på alla user storiesarna

Som användare kan jag skapa nya kortlekar för att styra över informationen jag lär mig.

Som användare kan jag redigera kortlekar efter att jag sparat en ny kortlek, för att kunna ändra på innehållet mig vid ett senare skede.

Som användare kan jag spela Flashcard, för att lära mig på ett effektivt sätt.

Som användare kan jag spela Memory, för att lära mig samt öva på minnet.

Som användare kan jag spela Pair Up, för att lära mig på ett roligare sätt.

Som användare kan jag radera kortlekar, för att slippa se gamla kortlekar som ej används.

Som användare kan jag kolla på statistik, för hur jag presterat när jag vill veta vilka kort som är svåra respektive lätta för mig.

Som användare kan jag skapa ett nytt kort, för att jag kan utöka min kortlek.

Som användare kan jag vända på ett kort så att jag kan se andra sidan av kortet.

Som användare kan jag redigera ett kort så att jag ändra på innehållet i efterhand.

Som användare kan jag radera ett kort så att jag slipper ha med det i min kortlek.

Som användare kan jag ta kort och lägga in bilden på ett kort så att jag kan ta kort på ex. kurslitteratur.

Som användare kan jag svara på om jag kan informationen bra, medel eller dåligt, för att få en bra överblick på hur jag ligger till.

Som användare kan jag återgå till samma plats i ett tidigare avslutat spel, för att slippa köra om hela spelet igen.

Som användare kan jag bestämma om ett säkerhetsmeddelande ska visas efter första gången när ett påbörjat spel lämnas utan att bli färdigt, för att själv kunna bestämma om min upplevelse.

Extra funktionalitet finns det fler? ...utöka..

Som användare kan jag dela mina cards med andra personer, för att fler ska kunna ta del av mina kort.

Som användare kan jag använda och se andras publika kortlekar, för att slippa göra egna liknande kortlekar.

Som användare kan jag se en tidtagare som tar tid, för att se hur lång tid jag behöver.

§2.2 Non-functional

Som en student vill jag att appen ska ha en bra struktur, för att det är enklare att navigera runt.

Som en student vill jag att appen ska vara säker att använda, för att det känns säkrare.

Som en student vill jag att appen ska vara fin, för det ger en bättre upplevelse att använda en fin app.

Som en student vill jag att appen ska vara lätt att förstå och intuitivt/användarvänlig, för att slippa lägga ner tid på att lära mig hur appen fungerar.

Som en student vill jag att mina kort och kortlekar ska sparas tills nästa gång jag använder den så att jag slipper göra nya varje gång.

2.2 Definition of Done

Applikationen skall vara originell och ej ta design utan tillåtelse.

Koden ska vara testad och genomkollad.

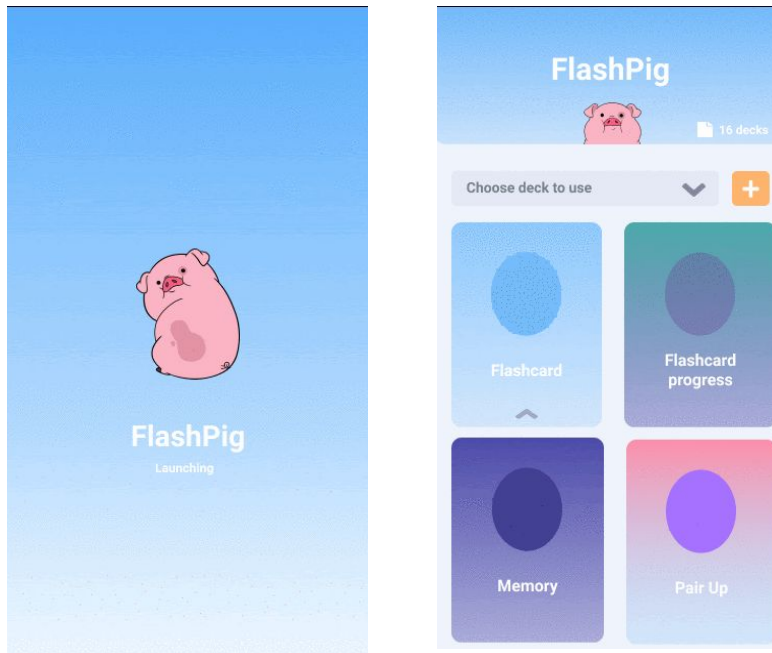
Koden ska vara körbar utan buggar som stör användarupplevelsen.

Applikationen ska vara testad för alla User Stories.

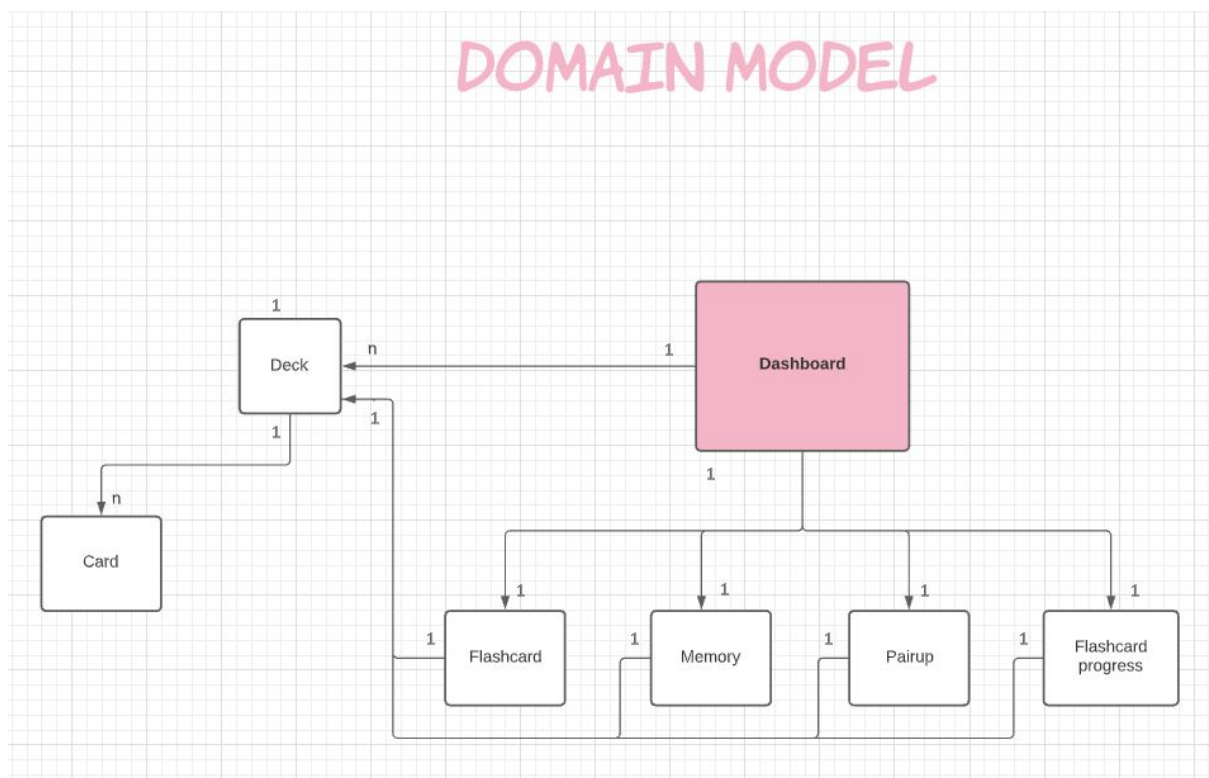
Alla funktioner ska fungera som användaren förväntar sig.

2.3 User interface

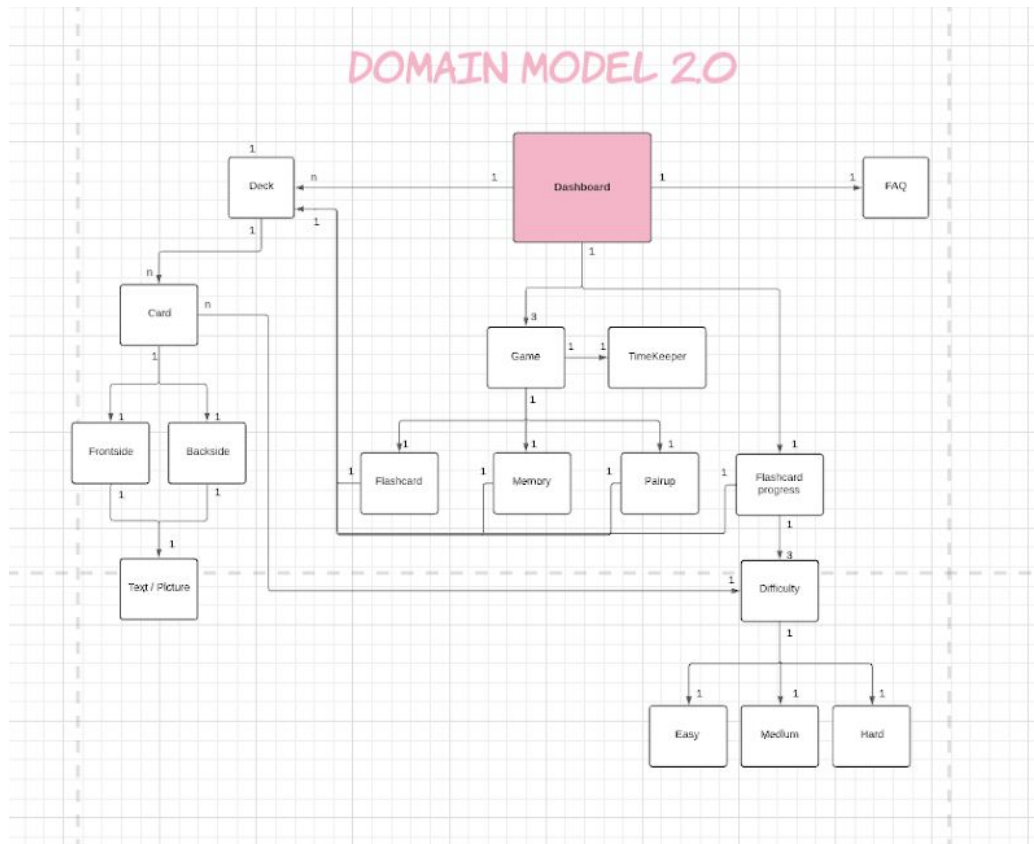
Include sketches, drawings and explanations of the application's user interface. Describe the navigation between the different views. **lägg in gifs på designen där designen är 100 % KLARES**



3 Domain model



Give a high level view overview of the application using a UML diagram.



3.1 Class responsibilities

Explanation of responsibilities of classes in diagram.

Card
 Deck
 FlashcardProgress
 DashBoard
 GameLogic
 Flashcard
 Memory
 PairUp
 FAQ

4 References

List all references to external tools, platforms, libraries, papers, etc.

Figma
 Lucidchart
 Trello

Google docs
Github
Android studio
Anki