

Projektarbejde 2. semester Datamatiker CPHbusiness.

Cupcake webshop

Periode: 16. April - 28. April 2021

Github:

<https://github.com/Nibro87/cupcakeWepshop>

Navn	Email	Github-navn
Ruimin Huang	- cph-rh206@cphbusiness.dk	ruiminh
Nicholas Broch	- cph-nb209@cphbusiness.dk	Nibro87
Ole Højgaard Pedersen	- cph-op69@cphbusiness.dk	GoodOldNin

Indledning	2
Teknologivalg	3
Aktivitetsdiagram	3
Domæne model	3
EER diagram	5
Navigationsdiagram	6
Proces	8

Indledning

Rapporten er udarbejdet i forbindelse med udviklingen af en web-applikation for Olsker cupcakes. Virksomheden beskriver sig selv som et økologisk iværksættereventyr, lokaliseret på Bornholm. Inden vi overtog udviklingen af web-applikationen, blev der udarbejdet en mockup, med ønske om hvordan det endelige website skulle se ud. Vi fik til opgave at stille spørgsmål til manglende funktionaliteter og ydermere komme med forslag.

Efter første møde med kunden, blev der stillet en række krav til web-applikationen funktionalitet, på den baggrund er der udarbejdet følgende user-stories:

US-1: Som kunde kan jeg bestille og betale cupcakes med en valgfri bund og top, sådan at jeg senere kan køre forbi butikken i Olsker og hente min ordre.

US-2 Som kunde kan jeg oprette en konto/profil for at kunne betale og gemme en en ordre.

US-3: Som administrator kan jeg indsætte beløb på en kundes konto direkte i MySQL, så en kunde kan betale for sine ordrer.

US-4: Som kunde kan jeg se mine valgte ordrelinjer i en indkøbskurv, så jeg kan se den samlede pris.

US-5: Som kunde eller administrator kan jeg logge på systemet med e-mail og kodeord. Når jeg er logget på, skal jeg kunne min email på hver side (evt. i topmenuen, som vist på mockup'en).

US-6: Som administrator kan jeg se alle ordrer i systemet, så jeg kan se hvad der er blevet bestilt.

US-7: Som administrator kan jeg se alle kunder i systemet og deres ordrer, sådan at jeg kan følge op på ordrer og holde styr på mine kunder.

US-8: Som kunde kan jeg fjerne en ordre fra min indkøbskurv, så jeg kan justere min ordre.

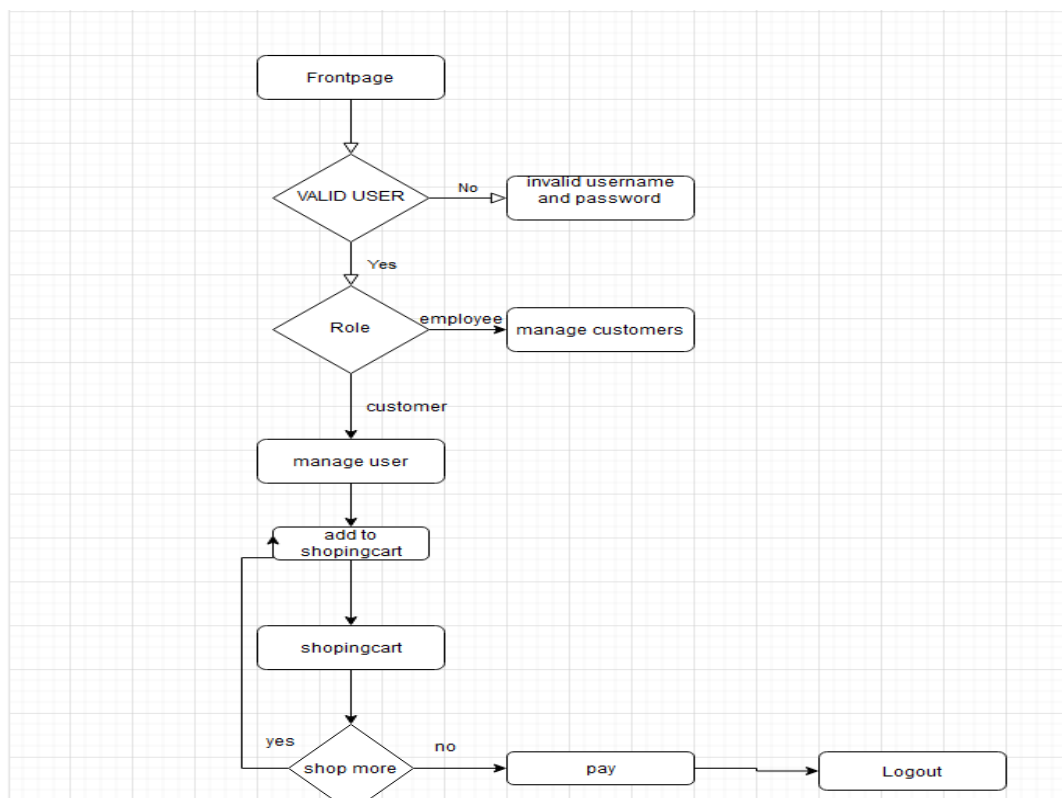
US-9: Som administrator kan jeg fjerne en ordre, så systemet ikke kommer til at indeholde ugyldige ordrer. F.eks. hvis kunden aldrig har betalt.

Da det ikke har været muligt at afholde flere møder med kunden, er det uklart hvad de forventer at webapplikationen skal tilføre af værdi til virksomheden.

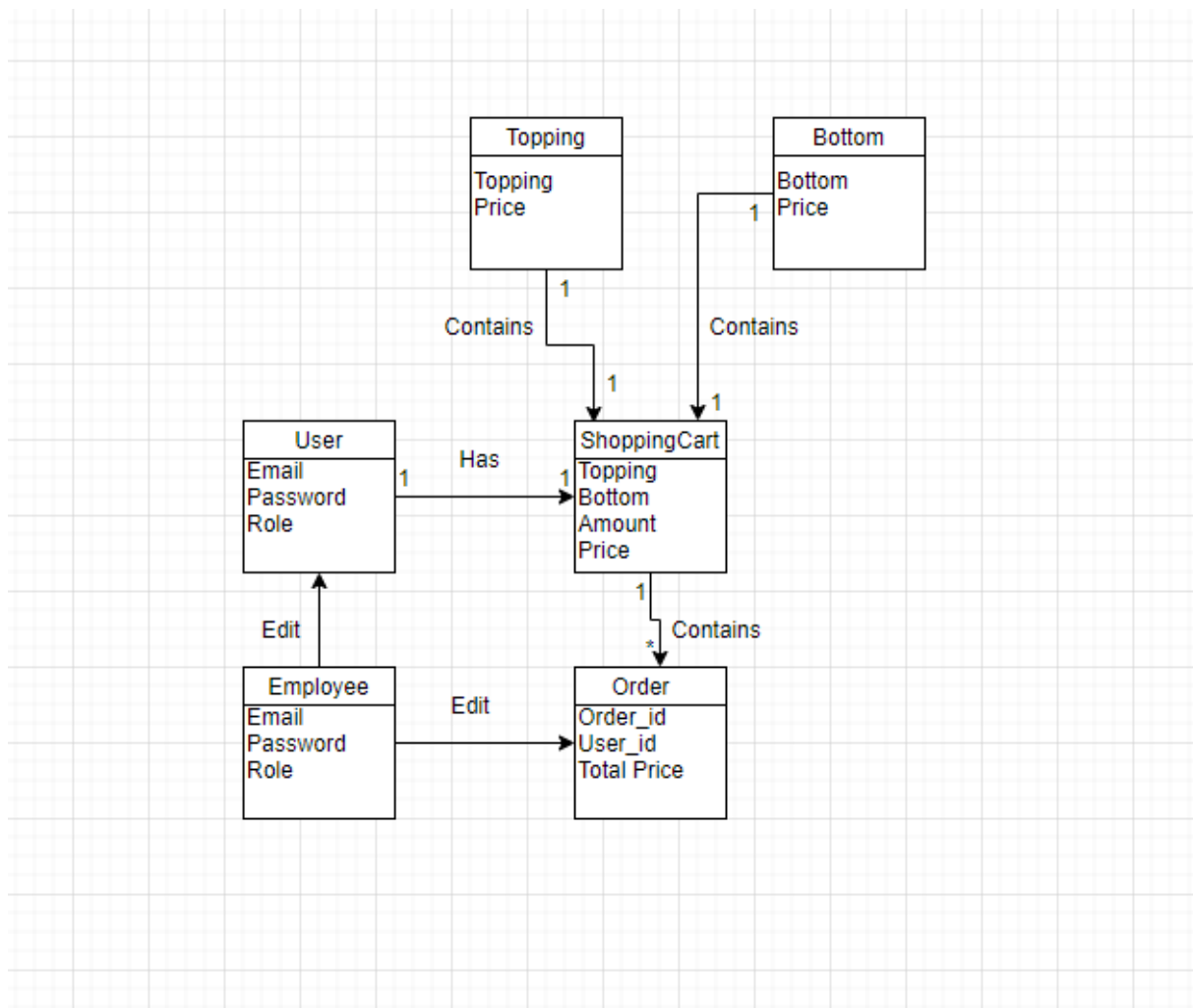
Teknologivalg

Den valgte teknologi i udviklingen er, IntelliJ IDEA 2020.3.2, Java 8, JDBC, JSTL, HTML, CSS. Databasen er udviklet med SQL.

Aktivitetsdiagram



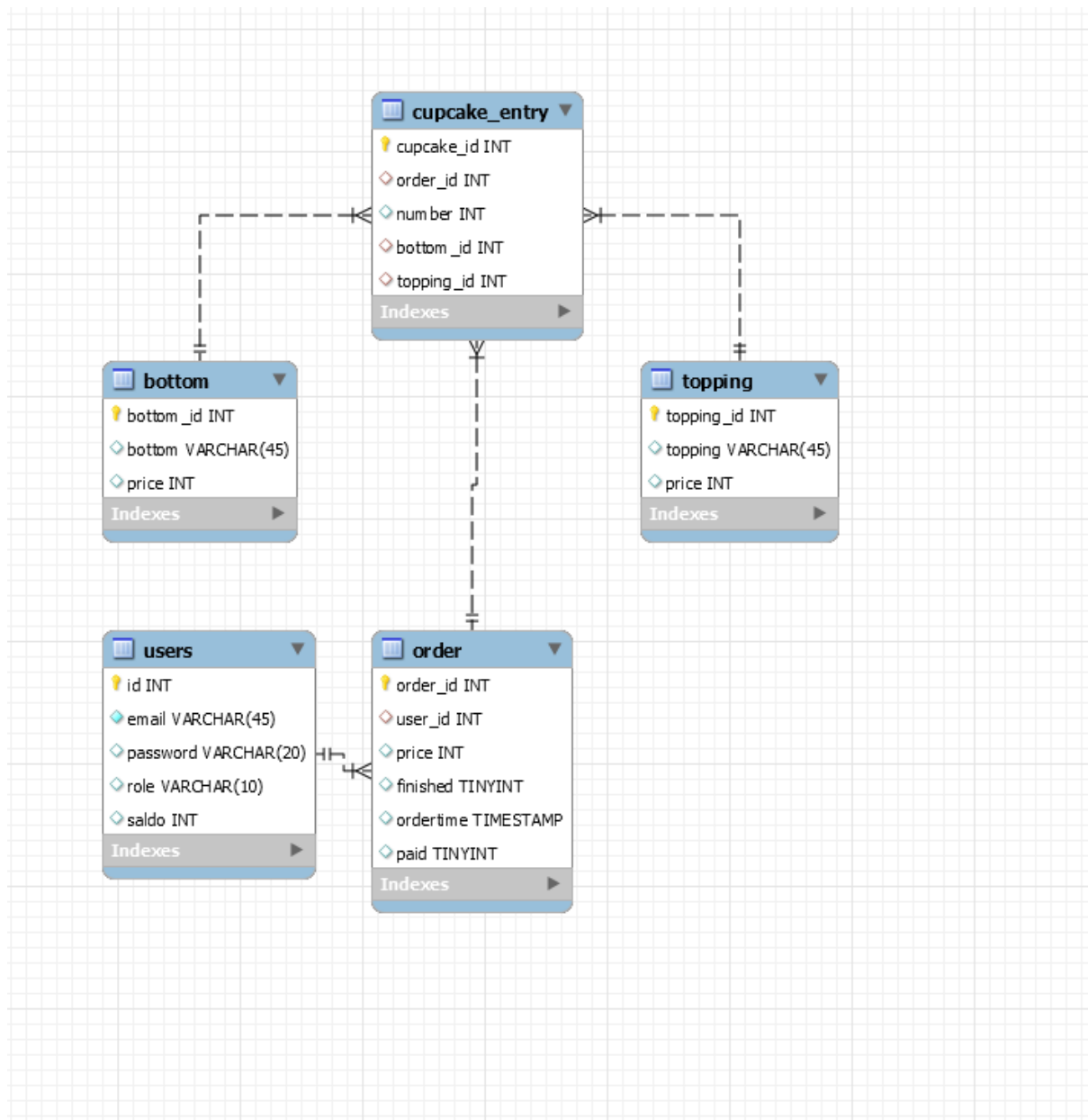
Domæne model



Systemet skal håndtere vores vores brugere når de logger ind på hjemmesiden. En bruger skal have en indkøbskurv, som så skal indeholde flere typer cupcakes, og den skal også have mulighed for at indeholde flere af samme type.

Når en bruger en logget ind, skal brugerens rolle bestemme hvad brugeren har adgang til. Hvis brugeren er employee, skal man have adgang til ændre/slette/se ordre og users.

EER diagram

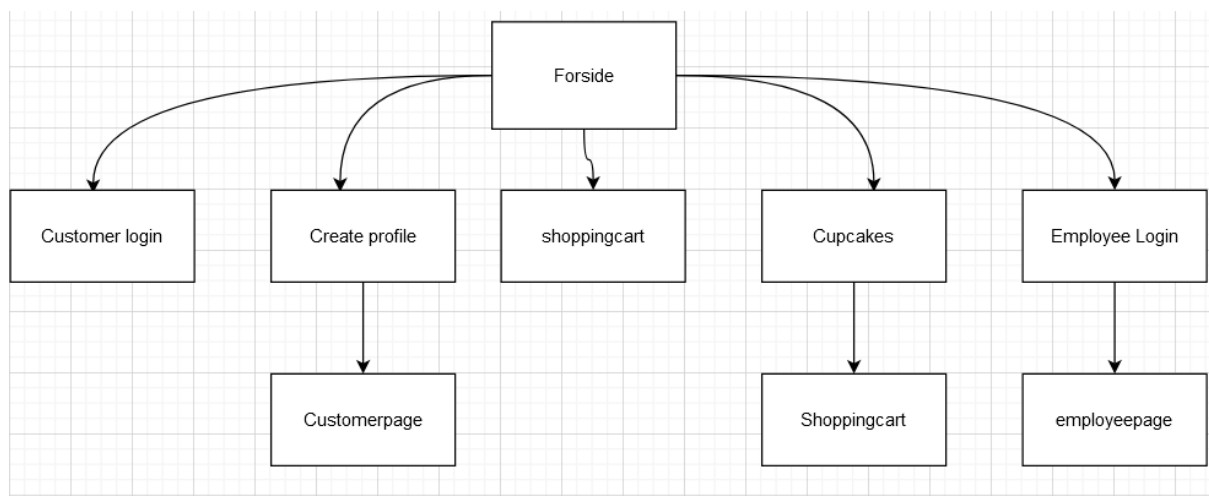


I vores users tabel, har vi lagt password, email, rolle og saldo. Grunden til at vi har en rolle med i users, er at vi har lavet plads til, at man kan logge på en bruger med admin rettigheder på hjemmesiden, også bruge hjemmesiden til at tilføje penge til brugernes konti, se ordre, slette ordre o.s.v.

Vores cupcake_Entry database er linket sammen med topping og bottom, for at fremtidssikre arbejdet, hvis nu firmaet skulle få lyst til at tilføje flere opskrifter, med andre priser, så den dykker ned i den specifikke tabel, og henter prisen for den individuelle opskrift.

Når vores ordre genereres, laves der et order_id, som linkes sammen med den individuelle cupcake opskrift i cupcake_entry, så man senere kan se, hvilke cupcakes man har bestilt, og den totale pris på hele ordren genereres.

Navigationsdiagram



I Web-applikationen er der forskellige muligheder alt efter om der logges ind som customer eller employee, i følgende afsnit beskrives de forskellige sider, med udgangspunkt i navigations diagrammet, og hvilke rolle der kan tilgå dem.

Web-applikationens forside indeholder en navigations-bar der linker til Cupcakes, Profil, Indkøbskurv, login og opret profil.

Cupcakes navigere til en side hvor kunden kan sammensætte hvilken cupcake der ønskes, det sker i form af 3 dropdown menus med henholdsvis Vælg Topping, Vælg Bund, Vælg antal. ydermere indeholder siden en button kaldet Læg i kurv. Ved at trykke på “Læg i kurv”, navigeres der videre til siden shoppingcart.

Shoppingcart viser en liste over kundens valgte Bund, Topping, Antal og pris. Siden kan tilgås uden at være logget ind eller være tildelt en rolle. Yderligere er der to knapper kaldet “shop more” og “betal”. Shop more navigere til cupcakes, og betal afslutter ordren.

Opret profil indeholder 4 placeholders kaldet e-mail, password, password, saldo. når kunden udfylder placeholders og trykker på knappen “Opret profil” gemmes informationerne i databasen, og der navigeres videre til siden profil.

Profil indeholder brugerens oplysninger gemt i et sessionstate, siden kan kun tilgås hvis der logges ind som customer.

employeepage kan kun tilgås hvis der logges ind som employee. Siden indeholde en liste med alle oprettet profiler, både employee og customers. yderligere er der to knapper Slet, og indsæt. Slet fjerner en bruger og indsæt tilføjer penge til brugerens saldo.

customerpage indeholder en velkomsthilsen til brugeren, derfra kan der navigeres rundt til resten af Web-applikationen.

Proces

Følgende afsnit indeholder en beskrivelse af teamet projektforløb. Afsnittet vil omhandle, hvad vores planer var for arbejdsformen, hvordan det forløb sig i praksis, hvad gik godt og hvor er der plads til forbedringer, Hvad vi har lært af processen og hvad vi vil gøre anderledes til næste gang.

Efter udlevering og gennemgang af startkoden, gik vi hver til sit for at sætte os ind i og forstå koden. ydermere for at vi fik mulighed for at læse op på emner som vi evt. manglede viden omkring. Inden første mødes havde en fra gruppen udarbejdet en del af frontend så vi havde noget at tage udgangspunkt i.

Efter første møde uddelegeret vi opgaver, en fik ansvar for SQL, de resterende gruppemedlemmer fik ansvaret for henholdsvis at kunne oprette en profil, og kunne oprette en ordre. På mødet blev det besluttet at teamet skulle mødes over zoom en gang dagligt, for at give en status over hvor langt man er og om der evt, var nogen der havde brug for hjælp.

I praksis kom det desværre til at forløbe sådan at de enkelte gruppemedlemmer sad meget alene med opgaven. Den daglige opfølgning virkede ikke efter hensigten, da der hverken blevet gjort status eller givet hjælp til det den enkelte ikke kunne finde ud af. Hele arbejds processen blev desværre præget af den manglende kommunikation i teamet.

Efter et afsluttende møde er det i teamet blevet besluttet at i næste projekt skal der ske følgende forbedringer, en bedre planlægning ved starten af projektet, herunder at gøre mere brug af UML cases, Aktivitetsdiagrammer, navigations diagrammer og ERR diagram. optimering af status, evt. ved dagligt at skrive i rapporten hvad man har lavet og hvorfor. De enkelte grupper medlemmer skal være bedre til at kommunikere præcis hvad problemet er og hvorfor de ikke er i stand til at løse det. For kort at opsummere skal nøgleordene til næste projekt være, planlægning og kommunikation.

Det er også planen, er vi skal mødes fysisk i næste gruppearbejde, da zoom møderne har hæmmet samarbejdet.